

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

PUC – SP

Aline Esteves Hirata

O envolvimento do usuário com o mundo ficcional: um estudo de caso sobre o
jogo “Fate/Grand Order”

Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais

São Paulo

2020

Aline Esteves Hirata

O envolvimento do usuário com o mundo ficcional: um estudo de caso sobre o jogo “Fate/Grand Order”

Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Trabalho Final apresentado à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE PROFISSIONAL em Desenvolvimento de Jogos Digitais sob a orientação do Prof., Dr. – Hermes Renato Hildebrand

São Paulo

2020

Banca Examinadora

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a comunidade de jogadores de Fate/Grand Order que se propôs a contribuir com o trabalho e aos desenvolvedores que criaram o primeiro título que me manteve engajada por mais de três anos.

Agradeço aos meus pais por bancarem a totalidade do curso e amigos que se voluntariaram para ler 150 páginas de puro texto antes da submissão e também ao meu orientador Hermes Renato por acompanhar meu projeto a distâncias enquanto minha calopsita Inko que passou todos os dias empoleirado no meu computador fazendo o controle de qualidade presencial.

Por fim, agradeço também ao Adriano que acompanhou todo o processo de submissão e fez alguns malabarismos para tudo dar certo a tempo.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	3
LISTA DE FIGURAS	5
RESUMO	13
1. 1 INTRODUÇÃO	15
1.1 O MUNDO FICCIONAL E OS JOGOS NARRATIVOS	18
1.2 A INERATIVIDADE E O ENGAJAMENTO EMOCIONAL.....	26
1.3 TEXT BASED GAMES E VISUAL NOVEL.....	31
1.4 EMPATIA NA NEUROCIÊNCIA	37
1.5 O QUE CAUSA EMPATIA POR PERSONAGENS FICTÍCIOS?.....	42
2. JOGOS DE GACHA	51
3. A FRANQUIA FATE	61
3.1 O CONTATO PRÉVIO	62
3.2 A LINHA DO TEMPO	68
3.3 FATE/GRAND ORDER	79
3.3.1 MECÂNICAS BÁSICAS E ESCOLHAS.....	81
3.4 A NARRATIVA	82
3.4.1 A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS EM FATE/GRAND ORDER.....	116
3.4.2 A HISTÓRIA CENTRAL	130
3.4.3 EVENTOS E INTERAÇÕES DE PERSONAGENS.....	144
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	168
BIBLIOGRAFIA	171
ANEXOS	176

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Jogo de Tetris < Trecho referente a morte de Floys em Planetfall. Disponível em < <https://biobreak.wordpress.com/2015/07/06/retro-gaming-planetfall-part-4/> > Acesso em 5/7/2020

Figura 2. Senua segurando o crânio de Dillion. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=fBJ0ifVtK5c&ab_channel=PlayStation > Acesso em 5/7/2020

Figura 3. Cena de escolha em Detroit: Become Human. Disponível em < <https://whatculture.com/gaming/10-dialogue-choices-that-were-devastatingly-different-from-what-your-character-actually-said?page=3> > Acesso em 5/7/2020

Figura 4. Cena do jogo Colossal Cave Adventure. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=O3etkSoHrR8> > Acesso em 5/7/2020

Figura 5. Cena do jogo Space Quest. Disponível em < <http://gamerwalkthroughs.com/space-quest-1-walkthrough-the-sarien-encounter/> > Acesso em 5/7/2020

Figura 6. Cena do jogo Otogirisou oferecendo duas escolhas ao jogador. Disponível em < <https://www.video-games-museum.com/en/game/Sound-Novel-Evolution-1-Otogirisou-Sosei-Hen/31/2/37976> < Acesso em 5/7/2020

Figura 7. Cena de Kamaitachi no Yoru. Disponível em < <http://alvanista.com/games/snes/kamaitachi-no-yoru?locale=pt-BR> > Acesso em 5/7/2020

Figura 8. Cena de Amor Doce. Disponível em < <http://amodocetesdoamordoce.blogspot.com/2013/02/respostas-certar-com-o-alexys-episodio-13.html> > Acesso em 5/7/2020

Figura 9. Cena de DRAMAtical Murder. Disponível em < <https://oddiygameseekers.com/2014/10/06/dramatical-murder-review-pretty-dudes-in-ugly-shoes/> > Acesso em 5/7/2020

Figura 10. Tela de combate em Undertale. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=szhfl4nxWxg&ab_channel=GeoffreyButler > Acesso em 5/7/2020

Figura 11. Tipos de relação entre o jogador e o avatar. Disponível em < <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444814554898> > Acesso em 5/7/2020

Figura 12. Cena de gameplay do jogo Fall Guys. Disponível em < <https://www.pocket-lint.com/pt-br/jogos/noticias/153452-pessoal-do-outono-grande-revelacao-da-2-temporada> > Acesso em 8/7/2020

Figura 13. Bastidores do filme 'O Exorcista'. Disponível em < <https://www.vintag.es/2018/10/the-exorcist-behind-the-scenes.html> > Acesso em 8/7/2020

Figura 14. Corredor de máquinas gachapon no Japão. Disponível em < <https://allabout-japan.com/en/article/2169/> > Acesso em 8/7/2020

Figura 15. Menu central do jogo Dragon Collection. Disponível em < <http://www.digitallydownloaded.net/2012/11/konamis-dragon-collection-takes-bite.html> > Acesso em 8/7/2020

Figura 16. Tela de compra de lootboxes em Overwatch. Disponível em < <https://www.extremetech.com/gaming/257387-gamers-hate-buying-loot-boxes-games-using> > Acesso em 8/7/2020

Figura 17. Personagem Tamamo no Mae do jogo Fate/Grand Order em sua versão comum (esq.) e sua versão de verão (dir.). Disponível em < https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Tamamo_no_Mae > Acesso em 8/7/2020

Figura 18. Banner de gacha do jogo Arknights com a quantidade de rolls restantes para se obter um personagem raro no canto inferior direito. Disponível em < <https://gamepress.gg/arknights/news/arknights-rumor-mill-future-banner-images-datamined-joint-operation-and-saria-siege> > Acesso em 8/7/2020

Figura 19. Exemplo de banner em Fire Emble Heroes (esq.) e a tela de invocação do gacha (dir.). Disponível em < <https://medium.com/tend%C3%A2ncias-digitais/gacha-games-66ba0e89e03> > Acesso em 8/7/2020

Figura 20. Exemplo de banner em Fate/Grand order, mostrando recursos e personagens a serem obtidos. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 21. Arte oficial do jogo Fate/Grand Order Arcade. Disponível em < https://www.reddit.com/r/grandorder/comments/7i5twg/fgo_arcade_new_key_art/ > Acesso em 12/7/2020

Figura 22. Mapa do Fate FES 2019 (cima), tematizado com o tema “Chaldea Park” (baixo) para comemorar o quinto aniversário do jogo. Disponível em < <https://otakumode.com/news/5d7726c682bf0c7854139d73/Fate-Grand-Order-4th-Anniversary-Event-%E2%80%9CFate-Grand-Order-Fes-2019--Chaldea-Park~%E2%80%9D-Event-Report-Vol-1> > Acesso em 12/7/2020

Figura 23. Exemplo de escolhas e gameplay do jogo Fire Emblem Fates. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=PpYXlffM09w> > Acesso em 12/7/2020

Figura 24. Light Novel da série Sword Art Online, criada por Reiki Kawahara. Disponível em < <https://moportal.wordpress.com/literatura/> > Acesso em 12/7/2020

Figura 25. Quadro do mangá Boku no Hero Academia (My Hero Academia), produzido por Horikoshi Kohei. Disponível em < <https://knowyourmeme.com/photos/1380434-my-hero-academia> > Acesso em 12/7/2020

Figura 26. Cena do anime Kimetsu no Yaiba (Demon Slayer) criado por Koyoharu Gotouge e animado pelo estúdio Ufotable. Disponível em < <https://www.pinterest.es/pin/465207836509090108/> > Acesso em 12/7/2020

Figura 27. Stage Play de Fate/Grand Order: Camelot. Disponível em < <https://otakumode.com/news/5a3a1a760083efa81ef56ae0/Fate-Grand-Order-Stage-Show-Announces-Star-Studded-Screening-to-Mark-Blu-ray-Release> > Acesso em 15/7/2020

Figura 28. Peças de tabuleiro que representam as classes básicas de espíritos heroicos. Disponível em < <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2012-06-21/fate/zero-anime-inspires-gilgamesh-chess-set-in-real-life> > Acesso em 15/7/2020

Figura 29. Arte oficial de Fate/Stay Night. Disponível em < https://myanimelist.net/featured/1823/Just_Who_Are_the_Servants_of_Fate_Stay_Night > Acesso em 15/7/2020

Figura 30. Imagem oficial de Fate Zero. Disponível em < <https://www.siliconera.com/servants-gather-for-fatezero-next-encounter/> > Acesso em 15/7/2020

Figura 31. Arte oficial de Fate Extra Record. Disponível em < <https://vocesabianime.com/game-fate-extra-record-anunciado/> > Acesso em 15/7/2020

Figura 32. Arte oficial de Fate/Apocrypha. Disponível em < <https://www.animesxis.com.br/2016/12/31/fate-apocrypha-adaptacao-para-anime-tv-anunciada/> > Acesso em 15/7/2020

Figura 33. Cena do jogo Fate/Grand Order utilizando metalinguagem para recomendar que o jogo assista o anime no serviço de streaming Netflix. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 34. Mapa do capítulo 'Shinjuku'. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 35. Saint Quartz (esq.) e Friend Points (dir.) Disponível em < https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Saint_Quartz > Acesso em 15/7/2020

Figura 36. Exemplo de banner comum para gacha de saint quartz. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 37. Exemplo de itens obtidos no gacha ao se realizar um roll múltiplo (10 itens). Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 38. Exemplo de mapa e missão. No canto inferior direito podemos ver a barra de AP. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 39. Tela de seleção de equipe. As imagens maiores representam os personagens, enquanto os retângulos horizontais são as craft essences equipadas. No canto inferior esquerdo temos uma minitatura de roupa indicando o mystic code. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 40. Exemplo de craft essence. No primeiro painel temos as informações técnicas, enquanto no painel inferior temos o flavor text. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 41. Exemplo de Mystic Code indicando o nível, flavor text (meio) e as habilidades. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 42. Tabelas de vantagens e desvantagens entre classes. Disponível em < <https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Servants> > Acesso em 15/7/2020

Figura 43. Exemplo de tela de combate com as 5 cartas de comando distribuídas naquele turno. Na linha superior está a carta de Noble Phantasm. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 44. Imagem do tutorial do jogo explicando os efeitos de quick, buster e arts. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 45. Uso de uma Brave Chain, onde o jogador escolheu três cartas do mesmo personagem, habilitando uma quarta carta chamada de Extra Attack. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 46. Exemplo de animação de Noble Phantasm do personagem Iskandar. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 47. Exemplos das três habilidades de cada personagem, representadas por ícones. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 48. Menu do personagem, mostrando parte de seus atributos. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 49. Mudanças visuais causadas por uma ascension no personagem Okada Izo. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 50. Comparação entre a versão padrão do personagem Robin Hood (esq.) e sua Costume Dress de verão (dir.) Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 51. Palingenesis máxima ao chegar no nível 100. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=hvoPiPI8teg> > Acesso em 15/7/2020

Figura 52. Top 3 e 5 dos personagens que mais receberam graals em 2017, 2018 e 2019 no servidor japonês. Disponível em < https://www.reddit.com/r/grandorder/comments/hpejsh/the_best_grailed_servant_compilation_from_2017_to/ > Acesso em 15/7/2020

Figura 53. Tela ao final da missão mostrando quantos bond points os personagens receberam. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 54. Obtenção do Bond 10 e a craft essence entregue como recompensa para o personagem Robin Hood, remetendo a sua lenda como figura sem nome. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 55. Diferentes estilos de arte em Grand Order. Takashi Takeuchi (esq.) Ryota-H (meio) e Hidari (dir). Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order e < <https://notes.goo-app.com/en/note/624942> > Acesso em 15/7/2020

Figura 56. Yagyu Tajima no Kami Munenori em Fate/Grand Order. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 57. Estátua de Yagyu Munenori. Disponível em < <http://harmonybudo.com/harmony-budo-main-page/the-masters/yagyu-munenori> > Acesso em 15/7/2020

Figura 58. Personagem Leonardo da Vinci em Fate/Grand Order. Disponível em < https://aminoapps.com/c/fgo/page/blog/da-vinci-full-ascension/7ege_p0WhPu44WW1JWZBoYxmVXVMLG8qeQY > Acesso em 15/7/2020

Figura 59. Retrato de Leonardo da Vinci Disponível em < <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/historia-5-fatos-misteriosos-sobre-vida-intima-de-leonardo-da-vinci.phtml> > Acesso em 15/7/2020

Figura 60. Comparação entre o quadro Monalisa e uma arte baseada no mesmo em Fate/Grand Order. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order e < <https://www.saiacomarte.com/obra/monalisa/> > Acesso em 15/7/2020

Figura 61. Estúdio e atelier de Da Vinci dentro do jogo Fate/Grand order, sendo algumas das peças baseadas em projetos reais do criador. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 62. Comparação entre Elizabeth Bathory (esq.) e Carmilla (dir.) Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 63. Jack o Estripador (esq.), Nursery Rhyme (meio) e Voyager (dir.). Disponível em < https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Fate/Grand_Order_Wikia > Acesso em 15/7/2020

Figura 64. Representação de Ramsés II no filme Os Dez Mandamentos (esq.) e na animação O Príncipe do Egito (dir). Disponível em < http://www.dvdbeaver.com/film/DVDCompare11/the_ten_commandments_dvd_review.htm> e < <https://disneywar.fandom.com/wiki/Rameses> > Acesso em 15/7/2020

Figura 65. Representação de Ozymandias/Ramsés II em Fate/Grand Order. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 66. Pintura de Cristóvão Colombo. Disponível em < <https://www.lowellsun.com/2019/10/11/a-conversation-with-christopher-columbus/> > Acesso em 15/7/2020

Figura 67. Representações com diferentes semblantes de Cristóvão Colombo em Fate/Grand Order. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 68. Comparação entre o coração verde com rosto na camisa do personagem e no livro real do autor. Disponível em < <https://www.facebook.com/FateStayNightBrasil/> > Acesso em 15/7/2020

Figura 69. Exemplo de cutscene em Fate/Grand Order, remetendo ao estilo visual de uma visual novel. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 70. Exemplo de diálogo com opção de resposta. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 71. Arte promocional para a animação de Camelot. Disponível em < <https://www.animesxis.com.br/2020/06/19/fate-grand-order-camelot-1o-filme-tem-lancamento-adiado-devido-ao-coronavirus/> > Acesso em 18/7/2020

Figura 72. Diálogo final do primeiro arco da história, com o retorno do protagonista após salvar a humanidade da incineração. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 73. Cena de uma das execuções feitas durante o capítulo Salem. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 74. Morte da personagem Da Vinci, dando início ao segundo arco da história. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 75. Parte do diálogo que Patxi faz antes de morrer, sobre a destruição dos Lostbelts. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 76. Craft Essence entregue ao final de Lostbelt 2. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 77. Exemplo do menu e de diálogo em My Room. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 78. Informações sobre Edmond Dantés, originalmente protagonista do livro O conde de Montecristo de Alexandre Dumas. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 79. Exemplo de diálogo de aniversário com decoração de Dia das Bruxas. Disponível em < <https://community.gamepress.gg/t/birthday-servant-dialogues/48020> > Acesso em 18/5/2020

Figura 80. Diálogo com Mata Hari. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 81. Diálogo com a antagonista do evento. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 82. Mais exemplos de diálogo com a antagonista, reforçando a prioridade do emocional sobre atributos. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 83. Exemplos de cosplays. Kinpatsu como Mordred (esq.) e Phil Mizuno como Cu Chulainn (dir.) Disponível em < <https://twitter.com/KinpatsuCosplay/status/1177598990239621125> > e < https://www.reddit.com/r/grandorder/comments/98px15/lancer_cu_chulainn_cosplay_by_phil_mizuno/ < Acesso em 18/7/2020

Figura 84. Comparação entre a Comiket e o ambiente criado no evento de verão. Disponível em <https://mipon.org/comiket-this-year/> e Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 85. Diálogo durante o evento de verão sobre melhorar suas habilidades artísticas. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 86. Personagem Anastasia comentando sobre sua aparição em um dos doujin (cima) e a capa e sinopse do doujin (baixo). Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 87. Diálogo com o pirata barba negra. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 88. Personagem Spartacus recusando a comemoração. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 89. Cutsceene da troca de presentes com Hector. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 90. Imagem e flavor text da craft essence de Dia dos Namorados. Imagem autoral feita dentro do jogo Fate/Grand Order

Figura 91. Exemplo de quadrinho 'Learning with manga'. Disponível em < https://fate-go.us/manga_fgo2/ > Acesso em 18/7/2020.

Figura 92. Exemplo de quadrinho 'Learning with manga'. Disponível em < https://fate-go.us/manga_fgo2/ > Acesso em 18/7/2020.

Figura 93. Exemplo de quadrinho 'Learning with manga'. Disponível em < https://fate-go.us/manga_fgo2/ > Acesso em 18/7/2020.

Figura 94. Ilustrações do projeto 'Under the same sky'. Disponível em < <https://5th.fate-go.jp/> >. Acesso em 18/7/2020

RESUMO

Ambientes virtuais em jogos digitais apresentam mundo ficcionais que criam processos de interação e imersão para seus jogadores. Simples ou extremamente detalhados, esses sistemas permitem interações mais complexas do que apenas usar das capacidades motoras do jogador para completar um objetivo direto.

A partir do desenvolvimento desse espaço o conceito psicológico envolvendo o usuário e o sistema tornam-se o centro dessa pesquisa. Elementos como engajamento emocional, valores e moral, bagagens culturais e prévias podem ser implementadas para intensificar ainda mais a experiência de seus jogadores, possibilitando que tais fatores influenciem sua tomada de decisão. Dessa forma o jogador poderá optar por sacrificar uma vantagem puramente mecânica em prol das conexões e laços afetivos formados com múltiplos elementos daquele espaço virtual.

Para analisar esse relacionamento, será feito um estudo de caso onde, após levantarmos os conceitos tanto da neurociência que permeia o engajamento emocional quanto a importância da tomada de decisão do jogador, apresentaremos como isso é aplicado em “Fate/Grand Order”, jogo digital de *gacha* onde o jogador obtém seus principais recursos a partir de um sistema de loteria. Também serão abordados brevemente outros títulos como “Undertale” e “Detroit: Become Human” como material complementar sobre usos da narrativa.

Palavras Chave: Mundo Ficcional, *User Experience*, Jogos Digitais, Narrativa, Engajamento Emocional.

Abstract:

Virtual environments present fictional worlds which create interactive process and immersion for their players. Simple or extremely detailed, these systems allow more complex interactions than simply making use of the player's motor skills to complete an objective.

From developing that space, the psychological concepts surrounding the user and system become the core of this work. Elements such as emotional attachment, values and moral, cultural background and previous knowledge can be implemented to intensify that experience even further, allowing that these factors have some influence in player's decision making. This way, it's possible to make a player sacrifice a mechanical advantage in order to keep or develop emotional attachment formed to multiple elements of that environment.

To analyse this relationship this work will be a case study where, after explaining both the neuroscience that surrounds the roots of emotional attachment as well as the importance of player's decision making, we will apply these concepts into the game "Fate/Grand Order", an online gacha game where the player can collect new characters through a lottery system. There will also be a short analysis of some other games such as "Undertale" and "Detroit: Become Human" as complementary material about the uses of narratives in video games.

Keywords: Ficcional world, user experience, digital games, narrative, emotional attachment

1. INTRODUÇÃO

A interação do indivíduo com as narrativas ficcionais sempre se deu de forma passiva entre diversos suportes e formatos de comunicação. Entre livros, programas de rádio, televisão ou quadrinhos, ele sempre foi um espectador que consumiria um mundo ficcional de uma forma linear, de acordo com a forma que os criadores daquela peça desejassem que a narrativa progredisse.

Com os jogos digitais, o jogador agora tem a possibilidade de exercer, até certo ponto, uma influência sobre um espaço virtual. As possibilidades ainda são limitadas conforme as vontades dos desenvolvedores, mas agora existe uma interação direta entre o usuário e o sistema, numa relação de ação e reação. Agora, ao invés do protagonista que segue sua jornada de forma única e predeterminada, pode controlar seu caminho. Ele é um “interator” que segundo Janet Murray em sua obra “Hamlet no Holodeck” é a capacidade que um usuário tem de agenciamento, entendida como a capacidade de realizar ações significativas e ver os resultados de suas decisões e escolhas (2001, p.127) Mas o que vai guiar o jogador enquanto se movimenta no mundo virtual?

Por mais que tutoriais ensinem as mesmas mecânicas para todos os seus usuários, cada jogador fará uso delas de forma distinta. Num jogo de aventura, teremos aquele que irá diretamente ao objetivo para concluir o quanto antes e aquele que explorará todas as partes do mapa em busca de segredos e recursos. Num jogo de luta, teremos aqueles que focarão unicamente nas batalhas e outros que, junto a isso, desejam entender a história por trás desses conflitos. Até mesmo em jogos casuais temos os jogadores que completam todas as tarefas diárias enquanto outros jogam apenas algumas vezes por semana. A diferença entre todos eles, está nas diferentes influências, intensidades e controles que o jogador pode ter sobre um mesmo espaço virtual.

Toda a relação feita entre o jogador e o sistema de um jogo digital é delimitada pelo desenvolvedor, mas a partir do momento que ele cria os limites do espaço, fica a cargo unicamente do jogador escolher como proceder dentro do mesmo. Tendo a interatividade e escolhas do jogador em mente, primeiramente precisamos pensar em como esse espaço virtual será construído.

Qual o objetivo do jogador dentro dele? Como comunicar ao usuário como ele deve completar esse objetivo?

Imagine um jogo que começa com um personagem dentro de uma vila e que seu primeiro objetivo é chegar do ponto A ao ponto B. Uma das formas de se comunicar isso ao jogador é colocar um grande sinalizador no ponto B e mostrar na tela “use o controle direcional para se movimentar”. Por outro lado, também podemos introduzir o jogador a um personagem que dirá “Bom dia, Gerda! Não acredito que você finalmente chegou na idade onde pode se tornar um cavaleiro. Como seu pai, não poderia estar mais orgulhoso. Já está quase na hora, não é? Melhor ir logo para não se atrasar no seu primeiro dia!”.

Enquanto ambas situações descrevem de forma eficaz o que o jogador deve fazer, a segunda contextualiza o mundo virtual onde estamos. Além de sabermos que precisamos ir até o ponto B, temos agora conhecimento do nome do nosso avatar, que provavelmente moramos naquela vila já que nosso pai espera nosso retorno e que precisamos nos locomover ao ponto B pois de alguma forma ele está relacionado ao nosso trabalho como cavaleiro. Diferente da primeira situação, um curto diálogo foi o suficiente para situar o jogador, mesmo que de forma superficial. Isso não significa que a primeira abordagem é errada, mas que elas cumprem papéis diferentes.

A partir da forma que o mundo é apresentado, é possível dar início ao desenvolvimento de um engajamento emocional entre jogador e sistema, e a forma como isso é feito pode até mesmo influenciar a tomada de decisão do mesmo de forma que ele priorize uma questão emocional acima de uma melhor estratégia do ponto de vista mecânico. Mas de que forma o mundo ficcional pode ser construído a ponto de influenciar as decisões do jogador? Considerando que um jogo possui condições de vitória, o que faz com que um usuário veja sentido em renunciar uma vantagem que o levaria a completar tal objetivo em prol de um elemento narrativo ou fictício?

Assim, o objetivo desta pesquisa é entender algumas das formas pelas quais os desenvolvedores podem compreender seu público de forma a criar um universo ficcional que influencie em sua tomada de decisão.

Ao início desse estudo, pretendíamos analisar três jogos diferentes como estudos de caso, mas ao caminhar do projeto concluímos que trabalhar três títulos implicaria numa grande redução do conteúdo, resultando num trabalho superficial ao invés de tratar do assunto com maior profundidade.

Com isso em mente, optamos por manter o estudo de caso do jogo “Fate/Grand Order”, jogo *mobile* que conta com uma base de fãs de milhões de jogadores ao redor do mundo enquanto outros dois títulos, “Undertale” e “Detroit: Become Human”, são apresentados como exemplos pontuais para explicação de certos conceitos.

Inicialmente, estabeleceremos o significado do mundo ficcional e como ele pode ser construído numa mídia que é moldada pelas decisões do jogador.

Em seguida, buscaremos compreender como se dá a relação do jogador com o sistema, por meio dos efeitos e consequências que suas escolhas causam e como isso é comunicado de volta ao jogador. Também entenderemos como, no sentido biológico, é possível que o ser humano desenvolva empatia ou laços afetivos por personagens virtuais.

Por fim, contextualizaremos o jogo “Fate/Grand Order” e exemplificaremos como ele faz uso dos conceitos tratados anteriormente, juntamente de levantamentos oficiais feitos pelos desenvolvedores e um questionário com mais de mil participações voluntárias de jogadores da comunidade que contribuiram para a continuidade desse projeto.

Ao fim do estudo espera-se compreender algumas das formas que o mundo ficcional pode ser aproveitado e utilizado para desenvolver uma experiência única para cada jogador mesmo possuindo os mesmos recursos a disposição.

1.1 O MUNDO FICCIONAL E OS JOGOS NARRATIVOS

A produção e consumo de ficção não é algo que surge apenas com a introdução de jogos digitais, mas que, na verdade, já está presentes em outras plataformas midiáticas como livros, rádio ou televisão. Como mencionado anteriormente, o indivíduo seria introduzido e guiado em um mundo ficcional até seu fim e a consumiria primariamente como um espectador passivo. A autora Janet Murray exemplifica:

Não importa o quão complexa ela seja, caminha para uma versão única e acabada de um complexo evento humano. Até as histórias multiformes que oferecem várias releituras de um mesmo acontecimento frequentemente desembocam numa única e “verdadeira” versão (2003, p.135).

Mas por se tratar do imaginário, mesmo com uma descrição oficial e única provida por seu criador, cada indivíduo ainda moldará certas partes do mundo ficcional a partir de sua própria visão. Se um autor descreve um mundo medieval apenas dizendo que num castelo há uma princesa a ser resgatada das garras de um dragão, a imagem geral será a mesma para todos, mas suas peculiaridades serão imaginadas unicamente por aquele que está consumindo a narrativa. Como é esse dragão? Qual sua cor? O castelo tem uma torre? Como é essa princesa? Por mais que o autor possa fazer descrições minuciosas, todo mundo ficcional possuirá lacunas que automaticamente serão preenchidas pelo espectador.

Preencher essas lacunas de forma diferente para cada indivíduo ocorre porque a bagagem de informações que cada ser humano possui é diferente, gerando significados diferentes para cada interpretação. Em outras palavras, quando descrevemos a cena do castelo medieval, cada indivíduo transformará as palavras “castelo”, “dragão” e “princesa” numa imagem mental de acordo com aquilo que conhece sobre tais elementos. Esse processamento de informação pode se dar nas formas de ícone, índice e símbolo

Ao compreender que cada indivíduo possui símbolos diferentes para uma mesma descrição, podemos entender como cada pessoa pode interpretar uma mesma cena de forma diferente. Da mesma forma, dentro de um jogo digital os jogadores também podem ter percepções diferentes de um mesmo ambiente

virtual. Porém, antes de prosseguir com a análise desses mundos ficcionais, precisamos delimitar o que é esse mundo ficcional.

O pesquisador Thomas Pavel os define como “coleções abstratas dos estados de coisas, distintos das afirmações que descrevem esses estados” (1986, p.50) em outras palavras, trata-se de construções feitas pelo imaginário ficcional, sem necessariamente corresponder diretamente aquilo que descreve esse imaginário. De forma simplificada, não há restrições para a criação de um mundo ficcional visto que ele parte do abstrato e assim como descrito pela semiótica, sua interpretação pode ser diferente dependendo de quem é o usuário.

Em seu livro “Half Real”, Jesper Juul faz referência a história de Hamlet (SHAKESPEARE, 1609) para exemplificar os chamados universos ficcionais. Por mais que a narrativa se passe num espaço pequeno dentro de um reino, por estar inserido em uma localidade do nosso mundo, não assumimos que aquele espaço é apenas uma ilha flutuante. Pelo contrário, assumimos que o mundo de Hamlet está inserido e tem continuidade num mundo tão grande e complexo quanto aquele em que vivemos.

Nos mundos ficcionais, existe uma distinção importante entre a descrição do mundo ficcional e o mundo ficcional como ele é realmente imaginado (...) A obra não somente deixa o leitor imaginar os estados de coisas descritos pela peça, mas também faz inferências sobre o mundo maior de Hamlet com base no texto. Assim, o leitor executa um grande trabalho para imaginar um mundo ficcional e, conseqüentemente, leitores e jogadores diversos imaginarão um mundo ficcional diferentemente (JUUL, ano, p.120).

Por mais detalhado que seja o mundo ficcional, nunca será possível que um mundo seja representado por completo. Em franquias como Star Wars (LUCAS, 1977), somos apresentados a uma aventura espacial composta pela interação de várias espécies alienígenas numa trama que aparentemente engloba todo o universo. Mas se pararmos para analisar a trama principal, são pouquíssimos os planetas efetivamente mostrados na tela comparados com as possibilidades existentes. Se limitássemos o mundo de Star Wars apenas as localidades apresentadas no filme, teríamos um espaço muito mais restrito.

Nunca somos e nunca seremos apresentados a todos os planetas possíveis, então o que nos faz pensar que o mundo de Star Wars se estende além daquilo que nos é mostrado na tela? Ainda nas palavras de Juul, “Sobre qualquer mundo ficcional sempre faltarão certas informações. Algumas serão preenchidas pelo usuário enquanto outras estarão sujeitas a controvérsia” (p. 120). Seguindo essa linha de pensamento, o contexto que nos é apresentado permite que o indivíduo entenda que existe um espaço muito maior que condiz com aquele universo ficcional, sem que ele precise fazer o esforço de pensar separadamente em cada detalhe. Uma visão generalista se faz suficiente para a ambientação do que falta.

Em jogos digitais a percepção de que o espaço é maior do que aquilo que nos é mostrado não é diferente. Se um desenvolvedor delimitar que um jogo se passará numa cidade italiana chamada Toscana, o jogador que tiver uma mínima familiaridade geográfica poderá inferir que esse lugar fica na Europa que por sua vez é parte do planeta Terra. Mesmo que o jogo nunca saia daquele espaço, é improvável que o jogador apenas pense na cidade de Toscana como a mesma ilha voadora cercada pelo nada que mencionamos no caso de Hamlet. Mesmo que ele não conheça a cidade propriamente dita, informações apresentadas no jogo e o ambiente virtual em si contribuirão para o desenvolvimento desse mundo ficcional.

Se é possível fazer que o jogador use seu conhecimento prévio para preencher tais lacunas, que outras percepções do jogador podem ser aproveitadas pelos desenvolvedores para criar a relação entre o usuário e sistema em suas produções?

Em seu livro *The Aesthetic of Play*, o autor Brian Upton cita um número de restrições extratextuais usadas em livros que, pressupondo de uma bagagem previa de conhecimentos do leitor, pode apresentar um universo sem precisar detalhá-lo por completo (2015, p.219)

Brevemente, o autor nos traz cinco tópicos que implicam esse conhecimento prévio, sendo eles:

Canon: Pressupõe nossas experiências passadas com a leitura de outros textos, criando uma série de termos, personagens e situações que podem

interagir com outras publicações. Em suas palavras, as características de uma leitura não são compreendidas em isolamento, mas ao relacionarmos com outras histórias.

Gênero: Ao comunicar o leitor que determinado texto pertence a um certo gênero literário, certas implicações podem ser assumidas. Um mistério, por exemplo, terá um quebra-cabeças para ser resolvido enquanto um romance terá pessoas se apaixonando. Independentemente de como a história se desenrolará, o leitor começará a buscar significados conhecidos e tentará fazer conexões durante sua leitura.

Apócrifas: Geralmente representam as notas de rodapé ou mesmo documentos e anotações separadas que ajudam o leitor a compreender melhor certos termos ou trechos do texto, como muitas vezes encontramos em textos acadêmicos.

Cultura: Todo ser humano está inserido em um contexto social, histórico, cultural, político e econômico. Ao conhecer o contexto no qual certa narrativa está inserida, o leitor terá mais facilidade de compreender motivações e certas situações que podem ocorrer em decorrência disso. Tirar os sapatos ao entrar em casa não é um costume ocidental, mas é comum no oriente para evitar sujar a casa. Caso um personagem realize essa ação numa narrativa, um leitor ocidental sem conhecimento de outras culturas necessitará de uma explicação acerca dessa ação incomum enquanto o leitor oriental, por sua vez, interpretará como uma situação rotineira e de pouca importância.

Vida: A experiência com a narrativa também é modelada de acordo com nossas experiências prévias em vida. Cada indivíduo possui diferentes níveis de conhecimento e memória que alteram nossas expectativas sobre o que é realista, o que é duvidoso e o que não acreditamos. Ao ler uma história sobre a Fada do Dente, por exemplo, espera-se que a reação de uma criança de seis anos seja a crença de que a entidade é real enquanto adultos costumam associar a história aos pais realizando o trabalho de trocar o dente da criança por uma moeda.

Diferente das outras mídias apresentadas até então, onde o jogador costuma ser um espectador passivo, em um jogo digital ele não apenas absorverá o que for oferecido interpretando com base em seu conhecimento prévio e aquele que está sendo apresentado, mas terá como agir, mesmo que de forma restrita, sobre um mundo virtual que sofrerá as consequências dessas ações que poderão afetar o cenário micro e macro do jogo.

A profundidade dessas ações engloba desde instruções mecânicas como o exemplo anterior de “vá do ponto A até o ponto B” até confrontar o jogador com dilemas de cunho moral como “escolha salvar personagem A ou B”. No segundo caso, passamos a trabalhar a possibilidade de inserção dos valores do jogador em uma narrativa virtual.

“Todos os jogos expressam e incorporam valores humanos. De noções de justiça às ideias profundas sobre a condição humana, os jogos oferecem uma arena atraente onde pessoas atuam suas crenças e ideias” (2014, p.19). Com esse trecho, Mary Flanagan e Helen Nissenbaum dão início a uma discussão em seu livro *“Values At Play”* sobre como os jogos, mesmo que não intencionalmente, podem trabalhar o uso de valores humanos. Mas primeiramente, o que seriam esses valores?

Valores possuem mais de uma definição dependendo do contexto que estão sendo usados, podendo causar conflitos de significados. Para esse trabalho em questão, resumimos a definição de valor com as palavras das autoras onde “são propriedades de coisas e estados de assuntos com os quais nos preocupamos e nos esforçamos para atingir.” (2014, p.21), sendo similares a objetivos, porém possuindo um maior nível de permanência. Assim, podemos entender valores como um estado que tentamos alcançar ou manter ao criarmos relações com outros indivíduos ao nosso redor.

Dizemos que elas possuem um maior nível de permanência que um objetivo por não possuírem um fim predeterminado. Por exemplo, guardar dinheiro para comprar um carro pode ser considerado um objetivo, mas assim que ele for atingido estará completo e finalizado. Já o conceito de honestidade é algo que se reflete em inúmeras atitudes individuais, mas sendo um valor não

tem uma linha que demarca o fim de seu uso, esperando-se que seja algo praticado pelo indivíduo durante toda a sua vida.

Ainda em “*Values at Play*”, as autoras definem valores em vários grupos, dando enfoque para os éticos e políticos (2014, p.21). Enquanto os éticos referem-se aos tratamentos individuais, isto é, como somos tratados e como tratamos os outros, os políticos definem relações dentro de uma sociedade, sendo considerados arranjos de poder e autoridade, onde uma série desses valores passa a ser considerado como absoluto por aquele grupo social. Enquanto podemos considerar a generosidade com o próximo um valor ético, a democracia pode ser um valor político dado seu maior escopo.

Embora pareçam surgir de um consenso, tanto valores individuais quanto aqueles que pertencem a um grupo estão sujeitos a conflitos e controvérsia. O que um considera como correto, pode ser um tabu para outro, da mesma forma que extensos conjuntos de valores políticos de uma sociedade pode ser visto como algo inaceitável para outra. Então como saber quais valores são realmente corretos? De acordo com a pesquisa etnográfica da antropóloga Ruth Benedict, valores nas sociedades são extremamente elásticos, porém não há nenhum que realmente alcance o estado de universal, ou seja, não é possível estabelecer uma lista restrita de valores que funcione para todos os indivíduos (2014, p.22).

A partir disso, entendemos que quando um jogo se propõe a fazer uso dos valores do usuário ao confrontá-lo com uma escolha de cunho moral que afeta o mundo ficcional, podemos esperar que, diferente de um comando direto que simplesmente diz “caminhe para frente e aperte o botão” ou um livro no qual seguiremos para apenas uma versão única dos fatos, jogadores com visões de mundo diferentes ou que simplesmente tenham preferências distintas tomem decisões diferentes quando confrontados com o mesmo obstáculo ou dilema.

Da mesma forma que o jogador terá seu próprio conjunto de crenças, o jogo será desenvolvido por pessoas que também os possuem. Quando a criação de um jogo tem início, os desenvolvedores trarão seus próprios valores para sua construção, mesmo que de forma não intencional.

A inserção de suas próprias crenças e conhecimento serão transpassados para inúmeros pontos daquele ambiente virtual, seja na criação dos personagens

ou simplesmente na escolha de cortes de cabelo que seu avatar poderá ter. Por conta disso, conhecer seu público alvo é um fator diferencial para compreender como seus usuários tentarão relacionar-se ao mundo virtual

Imagine que um grupo de desenvolvedores produz um jogo que se passa em uma certa era da história japonesa. Entre seus personagens, estão os guerreiros samurai que fazem uso de espadas enquanto, no mesmo espaço, existem soldados que fazem uso de arma de fogo. Ao mesmo tempo em que pessoas que se vestem com indumentárias clássicas com quimonos, outros vestem fardas ou vestimentas ocidentais. Parte da arquitetura é feita em madeira enquanto prédios públicos são construídos em cimento.

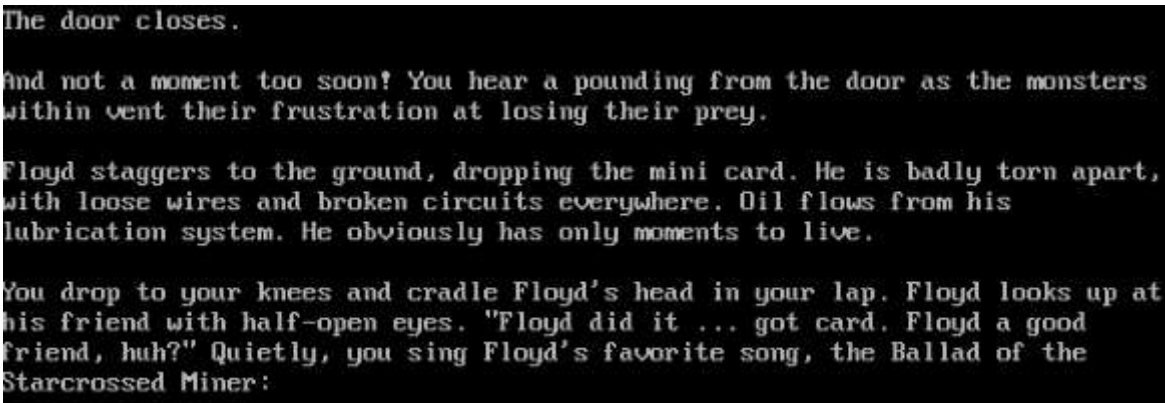
Para pessoas que não possuem conhecimento da história do país, tal combinação poderá causar estranhamento ao parecer que duas épocas diferentes estão coexistindo no mesmo espaço. Já para aqueles que tem familiaridade, provavelmente não terão dificuldade a associar a ambientação com o período Meiji, um dos períodos mais retratados na mídia e aquele onde o Japão entrou em transição em seus costumes ao abrir suas portas para o exterior.

Com essa informação em mente, se jogadores de fora do país fizerem parte do público alvo, os desenvolvedores deverão se perguntar até que nível é importante que o jogador esteja familiarizado com tais informações para o caminhar de sua experiência naquele ambiente virtual. Dependendo da resposta, os produtores deverão encontrar formas de repassar as informações necessárias dentro do jogo, de forma que todos os jogadores tenham uma base mínima de conhecimento para interagir com seus arredores.

Até o momento compreendemos que um mundo ficcional não tem restrições senão aquelas impostas pelos próprios desenvolvedores e que eles devem, dentro do jogo, encontrar formas para que seu sistema estabeleça uma comunicação clara de ação e reação com seus usuários visto que esses terão o poder de agir e tomar decisões sobre aquele espaço virtual. Uma vez que essa interação tem início, passamos a analisar quais são as consequências dessas escolhas e interações e como elas podem influenciar na tomada de decisão durante toda a *gameplay*.

Em “Hamlet no Holodeck”, Janet Murray faz comentários sobre a interação que os jogadores de *Planetfall* (Infocon, 1983) tiveram com um personagem específico chamado Floyd, um robô que se sacrifica em prol da sobrevivência do jogador que está em busca de um cartão necessário para prosseguir na aventura. Após ter seu corpo extremamente danificado por um ataque de criaturas do laboratório vemos suas últimas palavras “Floyd conseguiu...pegou cartão. Floyd é bom amigo, né?” sendo lentamente desativado com a cabeça repousando no colo de nosso avatar.

“Mesmo aqueles que relatam o fato de forma mais impessoal, deixam transparecer uma certa admiração pelo gesto inesperado e comovente do robô” comenta Janet (2003, p.62), sobre essa ter sido uma das cenas mais marcantes do jogo para todos os seus jogadores. Ao considerarmos do ponto de vista de progressão a condição de vitória do jogo, a morte de Floyd seria um bom indicativo de progresso já que conseguimos o cartão necessário, mas uma relação de afeto criada entre o jogador e o personagem durante o jogo faz com que seja um progresso pesaroso. Além disso, *Planetfall* trata-se de um *text-based game* que não nos mostra nada além de texto, ou seja, sequer possuem um estímulo visual como a aparição dos personagens, mas assim como um livro é capaz, possibilitam o desenvolvimento de laços afetivos entre os personagens.



```
The door closes .  
  
And not a moment too soon! You hear a pounding from the door as the monsters  
within vent their frustration at losing their prey.  
  
Floyd staggers to the ground, dropping the mini card. He is badly torn apart,  
with loose wires and broken circuits everywhere. Oil flows from his  
lubrication system. He obviously has only moments to live.  
  
You drop to your knees and cradle Floyd's head in your lap. Floyd looks up at  
his friend with half-open eyes. "Floyd did it ... got card. Floyd a good  
friend, huh?" Quietly, you sing Floyd's favorite song, the Ballad of the  
Starcrossed Miner:
```

Figura 1. Trecho referente a morte de Floyd em “Planetfall”

Text-based games foram um gênero voltado para o drama virtual, onde o jogador era apresentado a um contexto e a partir de comandos digitados por meio de um teclado prosseguiriam numa narrativa ramificada atingindo diferentes finais e onde suas ações poderiam acarretar o fim de jogo ou morte do protagonista. Desde esse momento, o jogador já se encontra em situações

envolvendo dilemas morais. No caso de Floyd, para que a bomba detone com ele dentro da sala para proteger o jogador é necessário que o mesmo digite “Fechar Porta”, sabendo que no momento em que o fizer, estará condenando Floyd.

O vínculo que pode ser formado entre um jogador e um personagem não é exclusivo dos vídeo games, encontrando-se também em outras formas de entretenimento. Chorar a morte do personagem Spock em *Star Trek* ou se emocionar pela partida do cão Marley no momento em que seus donos optam pela eutanásia do animal e *Marley e Eu*, são apenas de algumas das centenas de situações onde os fãs demonstraram seu afeto por um personagem fictício. Mas sabendo que se trata apenas de uma simulação, o que possibilita que um ser humano desenvolva um vínculo afetivo com um personagem de forma tão intensa?

1.2 INTERATIVIDADE E ENGAJAMENTO EMOCIONAL

Adam Williams, um dos escritores da equipe responsável por criar o jogo narrativo “Detroit: Become Human” (QUANTIC DREAMS, 2015), explica que o trabalho de um escritor em produções midiáticas e lineares como televisão e livros consiste em sentar com a equipe, promover uma narrativa e decidir o que o personagem fará em seguida quando confrontado com alguma situação. Já no caso do desenvolvimento de um drama interativo como foi o caso de Detroit, onde o jogador toma controle de três personagens diferentes com caminhos que se interpolam dependendo de suas escolhas, seu trabalho passa a ser o de criar um contexto onde o jogador poderá agir sobre e moldar aquilo a sua própria forma.

Janet Murray explica o mesmo conceito de outra forma, colocando o autor como um “coreógrafo que fornece os ritmos, o contexto e o conjunto de passos que serão executados” enquanto o jogador faz uso desse repertório ensinado para improvisar uma dança das muitas possíveis já previstas pelo autor em questão (2003, p.149) e é a possibilidade de aplicar um repertório da forma que desejar que atribui ao jogador a possibilidade de agência, de agir sobre o

ambiente virtual de forma que sinta que está realmente exercendo alguma influência livre sobre aquele espaço.

Além da interação básica que se dá pelo jogador e a plataforma, movendo os joysticks de um controle ou o mouse num computador, existem outras formas que o usuário pode interagir com um sistema.

Em “Regras do Jogo” de Eric Zimmerman e Katie Salen, somos apresentados a um modelo de interatividade polivalente que nos mostra quatro níveis de profundidade que um jogador pode ter com um sistema interativo (p.75), sendo eles:

Modo 1. Interatividade cognitiva: Participação psicológica, emocional e intelectual entre uma pessoa e um sistema.

Modo 2. Interatividade funcional: Interação estruturais e funcionais com os componentes materiais do sistema, podendo ser internos ou externos como a interface ou o joystick.

Modo 3. Interatividade explícita: a participação clara por meio de escolhas e procedimentos definidos, evento aleatórios, simulações dinâmicas e outros procedimentos pertencentes a experiência interativa.

Modo 4. Interatividade além do objeto: a interação fora do sistema, como por exemplo a cultura dos fãs onde utilizam dos sistemas como matéria prima para interagir ou criar coisas novas a partir deles.

A seguir, exemplificaremos brevemente formas que esse modelo polivalente é traduzido em jogos digitais por meio de três exemplos. Tenhamos em mente que em todos eles temos a interatividade funcional por tratarem de títulos onde há interação com uma interface ou controles, seja o computador ou o controle de um videogame.

“HELLBLADE: SENUA’S SACRIFICE”



Figura 2. Senua segurando o crânio de Dillion

Nesse jogo somos apresentados a Senua, uma guerreira celta que escuta vozes. No jogo nunca fica claro se essas vozes são um sintoma de esquizofrenia ou se tem um cunho sobrenatural, mas o jogador controlará a personagem enquanto, do ponto de vista narrativo, ele nada mais é do que uma dessas vozes que a personagem escuta.

Mesmo teoricamente acompanhada por essas vozes, Senua faz sua trajetória sozinha para Hellheim, o reino dos mortos, em busca de trazer seu amado Dillion a vida. Em diversos momentos da narrativa ela é confrontada por medos enraizados desde a sua infância enquanto em outros perde até mesmo o contato com as vozes, ficando totalmente abandonada num espaço extremamente hostil. Suas expressões, conflitos e dor são passados ao jogador conforme ele progride, mas ela persiste pois sua determinação para trazer Dillion de volta é maior do que qualquer medo de morte. Parte da sua intenção é se oferecer à deusa do submundo Hela, com o objetivo realizar uma troca para que Dillion possa voltar ao mundo dos vivos.

Um dos momentos onde há o maior envolvimento do aspecto emocional é durante a batalha final, quando o jogador descobre que não pode derrotar Hela. Senua está fadada a perder. Durante esse embate final, inimigos aparecerão sempre que os anteriores forem derrotados e como não há limite de tempo para

a batalha, ficará a cargo do jogador decidir por quanto tempo irá dar continuidade ao combate até compreender e aceitar que não há vitória. Isso cria um momento de conexão intensa entre jogador e personagem, pois, por estar controlando Senua é ele que decidirá quando ela deverá abaixar sua espada e desistir de seu objetivo que a levou por toda aquela jornada.

Acompanhando jogadores em plataformas online, percebemos um comportamento semelhante entre muitos. Depois de muito tempo derrotando inimigos sem nenhuma alteração no andamento do jogo, existe o estranhamento. Em seguida, esses jogadores começam questionar se realmente é possível vencer, seguindo do sentimento de negação porque, seria possível que depois que tudo o que eles fizeram os desenvolvedores não criaram um final onde podemos derrota-la? Não há recompensa? E quando o jogador finalmente aceita que não, se permite ser atingido e derrotado. E esses pensamentos se alinham perfeitamente com os da personagem que passa pelo mesmo processo de negação até render-se ao inevitável.

Nesse momento, os desenvolvedores não apenas conseguiram criar um ambiente imersivo, mas possibilitaram que a sensação de angústia, perda e impotência fosse representada ao mesmo tempo tanto na personagem quanto no jogador. Na experiência interna ele se sente angustiado por decidir quando Senua deve desistir, enquanto externamente tem que aceitar que todas as horas que dedicou aquela aventura não tiveram o final feliz esperado.

No caso de Senua, existe uma grande ênfase na interatividade cognitiva pelo grande apelo emocional causado pela jornada da personagem, mas também na interatividade explícita onde o jogador tem em suas mãos não somente escolhas relacionadas ao conflito com os inimigos, mas escolher quando a fará desistir de sua esperança de reencontrar Dillion.

“DETROIT: BECOME HUMAN”



Figura 3. Cena de escolha em Detroit: Become Human.

Ambientado na cidade americana de Detroit, conta a história de um futuro não tão distante em 2038 onde a tecnologia possibilitou que a empresa Cyberlife produzisse uma nova forma de robôs para realizar tarefas diárias: os androides.

Criados para realizar atividades diárias e trabalhos na cidade, notícias e boatos se espalham sobre androides estarem tornando-se *deviants*, atacando seus donos ou fugindo sem deixar rastros.

A *gameplay* é dividida em três narrativas, cada uma representando três androides diferentes: Connor, Kara e Markus e os efeitos das decisões feitas pelo jogador afetam todas as rotas. A história dos personagens está entrelaçada e acontecem ao mesmo tempo, fazendo com que o jogador não somente possua dilemas emocionais em situações dentro do jogo, mas também seja obrigado a manejar suas ações pensando em como isso afetará os outros dois personagens.

Por se tratar de um tema onde há um grupo minoritário sendo oprimido e, considerando que o jogador controle apenas membros desse grupo minoritário, o jogo deixa claro que essa opressão é feita de forma injusta. Todo o mundo ficcional e narrativa apela para que o jogador tenha um investimento emocional

e tente proteger todos os três personagens e, ao mesmo tempo, tentar alcançar um desfecho positivo.

Dois dos três personagens tem objetivos antagônicos ao início do jogo. Um deles recebe o papel de detetive enquanto o outro é o líder da rebelião androide. Jogar muito bem com o personagem detetive pode acabar com a rebelião, enquanto tomar atitudes violentas como líder pode decidir que o governo os tratará como inimigos declarando guerra. Já a terceira personagem sofre as consequências de ambos os lados.

Enquanto “Hellbade” tem um cerne voltado para um sistema de batalhas acompanhado de uma densa narrativa, é possível que o jogador complete o título sem se atentar ao andamento da história, apenas derrotando seus inimigos. Já em “Detroit: Become Human”, por mais que tenhamos um modelo com centenas de cenas de batalhas e interações que não são unicamente narrativas, toda a tomada de decisão gira em torno de uma história e das consequências feitas a partir das escolhas que o jogador toma em relação a essa narrativa. Podemos entender então que, além dos diferentes tipos de interatividade, o mundo ficcional mostra-se com maior ou menor relevância dependendo do jogo em si.

1.3 TEXT BASED GAMES E VISUAL NOVEL

Ao falarmos de jogos onde o mundo ficcional e as decisões do jogador possuem grande peso no sentido de ter consequências, é importante mencionar que existem gêneros de jogos unicamente voltados para essa interação direta de ação e reação num sistema ramificado de alternativas que levam a finais diferentes.

Os *text-based games* já foram brevemente apresentados nesse estudo sob o exemplo de “Planetfall”, mas títulos desse gênero estão presentes desde 1976 com o lançamento de “Colossal Cave Adventure” criado para o computador. Nele, o jogador controla um personagem com simples comandos de texto para navegar em uma rede de cavernas subterrâneas, recebendo pontos em função de suas ações. O objetivo é encontrar o tesouro e sair das cavernas com vida pontuando o máximo possível.

```
In Narrow Corridor
scrawled the inscription, "Fee fie foe
foo" [sic].

>s

In Narrow Corridor
You are in a long, narrow corridor
stretching out of sight to the west. At
the eastern end is a hole through which
you can see a profusion of leaves.

>n
You can't go that way.

>w
```

Figura 4. Cena do jogo "Colossal Cave Adventure"

Sem estímulo visual de cenários ou avatares se movimentando, possui apenas texto, deixando que imaginar esse espaço ficcional fique inteiramente a cargo do leitor baseando-se em informações básicas oferecidas pelo jogo ao descrever em que parte da caverna ele se encontra.

A maior premissa por trás dos *text based games* é a criação de uma narrativa onde o jogador fará um grande número de escolhas consideradas como micro que afetarão diretamente o cenário macro, possibilitando que atinja vários finais diferentes. Com o desenvolvimento dos *hardwares*, títulos como "Space Quest" passariam a projetar na tela cenários e o avatar controlado pelo jogador, onde os comandos dados por ele não eram mais respondidos apenas em texto, mas poderia ver seu avatar movendo-se na tela e realizando as ações desejadas. Agora, embora ainda existam muitas lacunas em aberto a serem preenchidas pela imaginação do jogador, já temos um espaço com maior solidez no que diz respeito a imaginação do mundo ficcional.



Figura 5. Cena do jogo Space Quest

Com o tempo, jogos considerados *text-based games* mudaram a forma de interação do jogador com o sistema. Ao invés de se ter que digitar comandos no computador, a alteração para gráficos tridimensionais e a adição de botões que já continham caixas de texto, passaram a facilitar o trabalho do jogador além de permitir que fossem criados modelos híbridos de jogos como o caso de “Papers, Please”, onde existe uma mecânica central baseada em habilidades motoras (no caso, o trabalho em permitir ou negar passaportes na fronteira) onde a narrativa se desenrola como consequência.

Já no oriente, um gênero semelhante de jogos ficou conhecido como *visual novel*. De acordo com o site Giantbomb (2020), *visual novels* são um subgênero de jogos de aventura japonês e são uma forma de ficção interativa. Nele, o foco é majoritariamente na leitura de texto, onde a apresentação é geralmente feita com imagens de personagens por cima de um cenário acompanhado de música, efeitos sonoros e as vezes até mesmo uma dublagem.

O primeiro jogo do gênero foi introduzido em 1992 com o lançamento de “Otogirisou” (CHUNSOFT, 1992) para o console Super Famicom, ganhando popularidade com “Kamaitachi no Yoru” em 1994 da mesma empresa. Na época o conceito de *visual novel* ainda não existia, sendo o termo criado apenas alguns anos depois quando esse tipo de jogo passou a integrar também computadores.

Em “Otogirisou”, o protagonista e sua namorada sofrem um acidente de carro na estrada e buscam abrigo numa mansão abandonada que encontram por perto. Todo o desenvolvimento narrativo girará em torno de explorar os diversos quartos e andares dessa mansão.

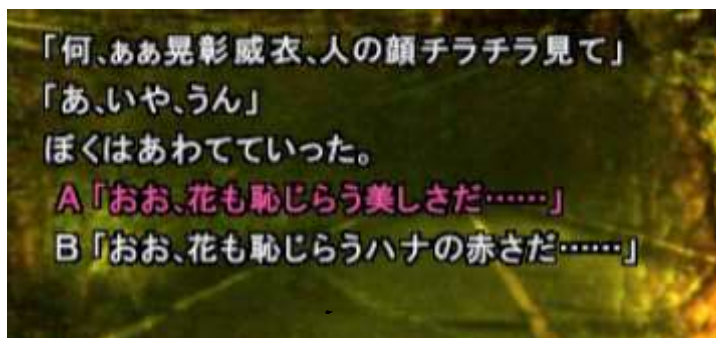


Figura 6. Cena do jogo “Otogirisou” oferecendo duas escolhas ao jogador

Já em “Kamaitachi no Yoru” um grupo de pessoas está dentro de uma casa e deverão se unir para encontrar o responsável por uma série de assassinatos. Dependendo da progressão da história, novas mortes poderão ocorrer levando o jogador para um final ruim. Durante a história, o protagonista deverá interagir e formar alianças com os personagens não jogáveis a fim de resolver o mistério. O sucesso do jogo foi tamanho em seu lançamento que possibilitou outros lançamentos que deram continuidade a franquia até 2014.

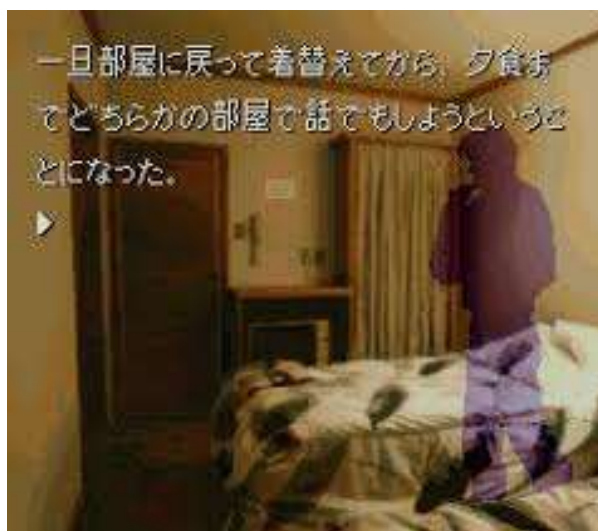


Figura 7. Cena de “Kamaitachi no Yoru”

Assim como *text-based games*, em *visual novels* o jogador é apresentado a uma narrativa que progredirá de acordo com as escolhas ramificadas onde cada caminho é conhecido como “rotas”. Cada rota levará o jogador para um

final diferente, seja ele bom ou ruim. Também é comum que jogos do gênero girem em torno de relacionamentos amorosos no qual cada rota representa um interesse amoroso.

No título “Amor Doce” (BEEMOV, 2009), enquanto progride na história, o jogador tem um medidor de afeto com cada um dos personagens que aumenta ou diminui de acordo com as respostas dadas pelo usuário. Elementos que mostram ao jogador como está sua afinidade com os personagens envolvidos é algo questionado. Ao mesmo tem que é uma grande ajuda para que o usuário saiba se suas escolhas o estão encaminhando ou não para a rota que deseja, é também um elemento que pode quebrar a imersão.



Figura 8. Cena do jogo “Amor Doce”.

Alguns títulos produzidos no Japão chegaram a atingir um grande público do ocidente. ““DRAMAtical Murder”” (NITRO+CHIRAL 2012) foi uma das *visual novel* mais conhecida por conta de sua alta qualidade gráfica e sonora. Além disso, elas possuem uma história longa onde cada rota demora um certo número de horas para ser completada, sendo uma aventura extensa que conta com quatro rotas de personagens com finais bons ou ruins, além de uma sequência em ““DRAMAtical Murder” Re:Connect” em 2013 e a produção de uma animação em 2014.



Figura 9. Cena do jogo "DRAMAtical Murder"

Geralmente *text based games* e *visual novels* não possuem um tempo limite para que o jogador faça suas escolhas, tornando possível que o indivíduo possa parar e refletir com calma em suas alternativas antes de tomar uma decisão. Por mais que essa reflexão faça parte do *gameplay*, esse retorno ao mundo real para tal dificilmente acarreta qualquer consequência no mundo virtual como a presença de um tempo limite ou ser questionado pelos personagens por sua demora em escolher.

Em títulos como *visual novel*, não costuma existir uma mecânica secundária pois o foco se dá unicamente na interação com os personagens e situações apresentadas por meio de texto e imagem, sendo necessária apenas escolhas textuais para prosseguir na sua narrativa. Também é durante o desenvolvimento por narrativa que os jogadores passam a criar os laços afetivos como seus personagens, principalmente ao considerarmos que cada rota possui diálogos diferentes e únicos daquele caminho. Com o passar do tempo, esperamos que o contato do jogador com os personagens em questão passe a influenciar sua tomada de decisão em relação ao universo ficcional em que se encontra.

Os jogos digitais com enfoque na narrativa existem desde a década de 70, e, assim, podemos analisar as progressões de complexidade realizadas nas

escolhas desde “Colossal Adventure Cave” em 1976 até o lançamento de jogos como “Detroit: Become Human” em 2018.

Até o presente momento, compreendemos que é possível produzir jogos que dão maior ou menor importância aos aspectos narrativos e, a forma como essas histórias são contadas pelo mundo ficcional. Elas podem não somente influenciar na tomada de decisão do jogador, mas também podem fazê-la de forma que o engajamento emocional o faça priorizar esses relacionamentos com o mundo ficcional do que uma vantagem do ponto de vista de jogabilidade, principalmente quando consideramos modelos híbridos onde a narrativa não necessariamente é o cerne do jogo.

Em níveis diferentes, esses jogos possibilitam que um jogador não somente interaja com esse espaço de forma linear, mas o sistema funciona de forma que suas escolhas os levem para diferentes rotas ou narrativas ramificadas de forma que sua tomada de decisão efetivamente determine um impacto no desenvolvimento do mundo sem estar atrelado a uma narrativa unicamente linear. Dessa forma, o sistema efetivamente comunica ao jogador as consequências de suas escolhas e como isso será traduzido para os personagens envolvidos na narrativa ou no próprio ambiente em si.

1.4 EMPATIA NA NEUROCIÊNCIA

Ao entendermos como jogos como foco em narrativas são construídos de forma a levar em consideração as bagagens culturais, morais e experiências prévias do jogador, verificamos que essas produções ainda tratam de simulações. Mesmo que o jogador seja apresentado a uma minoria sendo marginalizada como em “Detroit: Become Human” ou veja que a jornada de Senua foi em vão, não é uma situação real. Ainda assim, os desenvolvedores criam tais narrativas com o intuito que o jogador desenvolva um vínculo emocional com os personagens da mesma forma que poderia fazer numa situação real.

Mas o que faz com que um jogador possa desenvolver sentimentos por algo que ele sabe desde o início, se trata apenas de um mundo virtual hipotético?

Ou como disse Jesper Juul ao começo desse caso, uma série de acontecimentos abstratos. Para isso devemos entender como se dão os processos biológicos no cérebro que possibilitam a sensação de empatia em torno de personagens fictícios.

Em seu artigo “A neurociência da empatia” Christopher Bergland (2013) explica, baseado no trabalho do Instituto Max Planck “I’m ok, you’re not ok” (SINGER, 2013) que a área do nosso cérebro responsável pela empatia chama-se giro supramarginal. Quando o ser humano se relaciona ao mundo a seu redor, ele se projeta como medida para compreender o outro. Por conta de nossas experiências próprias, possuímos uma bagagem de conhecimento e situações que podem ser espelhadas por meio dos acontecimentos.

Se uma pessoa tiver que pensar no cheiro de café, não é necessário que exista um café físico para que seja feita essa ponte. Da mesma forma, se for pedido para que essa mesma pessoa imagine uma pessoa qualquer batendo o dedo mindinho no pé da mesa, não é necessário que ele veja a situação real para que possa se conectar com esse pensamento. O único requerimento é que a pessoa em questão já tenha tido contato com aquilo que lhe é pedido, então se o indivíduo já tiver batido o mindinho em algum lugar, ele poderá transportar essa sensação ao pensar numa pessoa qualquer passando pela mesma situação.

Por outro lado, existem quebras nesse reconhecimento quando somos solicitados a pensar em experiências que não temos referencial como alguém, por exemplo, descrever como é saltar de paraquedas para um outro indivíduo que nunca teve uma experiência de queda livre. Por mais que ele possa imaginar como é, não consegue replicar totalmente a sensação para compreender o que o outro sente. Outro exemplo são doenças como depressão, onde uma pessoa que não possui tal transtorno, na tentativa de compreender o que é ser depressivo, imagina-se em dias tristes ou desanimadores, pois é o único referencial mais próximo que possui. Mas mesmo que não possa compreender completamente, ainda é possível que o indivíduo que não possui depressão sinta empatia pelo outro. Mas da onde surge o conceito de empatia?

Mencionando o livro “A Neurociência da Empatia, Compaixão e Auto-Empatia” de Larry C. Stevens e C. Chad Woordruff (2018), Traynor menciona que uma das hipóteses é que a empatia tenha se desenvolvido na comunidade porque ela é mais propícia a sobrevivência da espécie por facilitar proteção e cuidados, uma vez que é mais provável que indivíduos sobrevivam em grupos do que sozinhos. Logo, o surgimento e incentivo da proteção dos seus iguais deu início a uma corrente de comportamentos onde o ser humano consegue ver além de si próprio como indivíduo, mas como um coletivo que compartilha sensações.

Em “I’m ok, you’re not ok”, Tania Singer demonstrou como a percepção de empatia pode ser alterada dependendo do estímulo oferecido. Trabalhando com dois indivíduos simultaneamente, um seria apresentado a imagens de vermes e teria uma espécie de líquido pegajoso colocado em sua mão enquanto o outro veria a foto de um filhote de cachorro e sentiria uma sensação de algo fofo em suas mãos.

Foi constatado que quando o mesmo estímulo era apresentado para os dois participantes da experiência -seja o positivo ou negativo-, quando eram indagados para descrever suas sensações em sentimentos em relação aos estímulos, percebeu-se que era muito mais fácil que os participantes compreendessem as emoções do parceiro. Já quando cada um era apresentado a um estímulo diferente, essa compreensão perdia parte de sua eficácia. Aquele que recebia o estímulo que simulava vermes não descrevia a experiência do companheiro como algo tão positivo enquanto aquele que recebia o estímulo do filhote não vi a situação do outro como tão ruim.

Como esses aspectos em mente, concluiu-se que o indivíduo usa seus próprios sentimentos para que sejam espelhados no outro na hora de gerar empatia, mas caso esteja num estado diferente daquele pelo qual deveria sentir empatia, o cérebro precisa ativar o funcionamento do giro supramarginal para balancear a tendência egocêntrica do ser humano.

Mas quando essa parte do cérebro falha em ser ativada ou o indivíduo está numa situação onde tem que tomar uma decisão muito rapidamente, dificilmente haverá uma projeção de empatia pelo outro, priorizando apenas a si

mesmo. No caso de pessoas que possuem transtornos mentais -como psicopatia - quando são apresentados a ideia de receber dor física, reagem normalmente, mas ao serem indagados em relação a dor de um terceiro, as áreas responsáveis pela empatia não são ativadas. Pelo contrário, é possível que áreas responsáveis por sensações de prazer fiquem ainda mais pronunciadas (DECETY et al, 2013). Já pessoas empáticas podem ter uma reação emocional exacerbada quando confrontadas com quaisquer situações que possam gerar projeções num outro.

Ao perceber que o corpo presidiário demonstra 23% de presença de psicopatia sendo que é um traço presente em cerca de apenas 1% da população, a Universidade de Chicago realizou um experimento onde 124 presidiários de 18 a 50 anos se voluntariaram para um experimento que analisaria como eles reagem a sentimentos desconfortáveis para si e para o outro.

Os participantes eram apresentados a imagens de dor como fechar um dedo no vão da porta e imagens de controle que não apresentavam nenhuma situação relacionada a dor. Quando pedidos para imaginar que tais situações estariam acontecendo com eles próprios, as áreas responsáveis pelo desconforto funcionavam normalmente. Mas quando era pedido que imaginassem essas situações acontecendo com outra pessoa, não somente a área responsável pela empatia não demonstrava nenhuma reação, mas partes que lidam com o sistema de recompensa e prazer respondiam em seu lugar.

A partir disso, podemos compreender que o funcionamento distinto das áreas do cérebro para os mesmos estímulos muda como o indivíduo reage com seu redor. No caso dos presidiários, o ponto do estudo era mostrar que, por terem traços de psicopatia que impedem ou diminuem a capacidade de empatia, os indivíduos eram mais propensos a cometer crimes por não se importarem e não conseguirem se colocar no lugar do outro.

De acordo com o estudo “I’m ok, you’re not ok (SINGER, 2013)” o cérebro humano tende a ser naturalmente egocêntrico, não sendo possível treiná-lo para ser unicamente empático, mas é o estímulo contínuo que se torna responsável por reforçar tais comportamentos para a vivência em grupos. Expressões como “não fazer ao próximo o que não deseja para si mesmo”, são inclusive uma forma

de incentivar que o indivíduo transporte a situação para si próprio e a avalia a partir do seu próprio ego ao invés de diretamente imaginar qual é a implicação do acontecimento em questão na vida do outro.

Num aspecto biológico, a empatia tem efeitos até mesmo em áreas fora do cérebro. Um outro estudo realizado pela Universidade Britânica de Columbia em 2013 chamado “Doing Good is Good for You”, analisou os efeitos do trabalho voluntário de mais de 100 estudantes que foram divididos em grupos que realizavam trabalhos voluntários e aqueles que ficavam na lista de espera. Ao final de três meses foi constatado que os grupos que participaram das atividades tiveram uma diminuição significativa em níveis de inflamação e colesterol em relação aos que ficaram em espera. Esse pequeno estudo demonstra que exercer algo como empatia pode ter reflexos em outras áreas de funcionamento do organismo.

No jogo “Undertale” (TOBY FOX, 2015) o jogador controla uma criança que por acidente cai no subterrâneo, lugar onde monstros vivem desde que perderam sua guerra contra humanos. Logo no início do jogo somos ameaçados por um personagem chamado Flowey que diz que naquele mundo é “matar ou morrer”. Visto que o objetivo do nosso avatar é sair do subterrâneo, entende-se que será necessário confrontar as criaturas e abrir caminho em busca de uma saída.

Mas “Undertale” implementa uma mecânica chamada Mercy (Misericórdia) onde a segunda personagem que encontramos, Toriel, nos incentiva a nunca lutar, mas procurar uma forma amigável de lidar com todos os monstros que encontramos. A narrativa de “Undertale” é construída de forma a sempre incentivar o jogador a optar pelo caminho pacífico de forma que não precisa tirar a opção de combate para que o jogador opte pela misericórdia. As únicas situações onde jogadores que estão tendo contato como jogo pela primeira vez optam pela violência é para testar o funcionamento daquele universo.

Um fator interessante em “Undertale” é que reagir de forma violenta em telas de combate sempre foi algo comum em jogos que apresentam tal setup, ou seja, considerando que o usuário que está tendo contato com “Undertale” seja

um indivíduo que tem contato constante com outros títulos, seguir o caminho violento seria algo natural e as vezes até instintivo dado sua bagagem prévia de videogames.



Figura 10. Tela de combate em “Undertale”

Nisso, “Undertale” é um exemplo de como a narrativa de um universo ficcional pode alterar a forma com que o jogador faz uso das mecânicas disponíveis. Cada monstro possui uma estratégia diferente, opções diferentes e diálogos distintos que podem ser interagidos pelo jogador. Mesmo que a qualquer momento ele tenha possibilidade de atacar, o mundo é construído de forma que essa saída não se torna tão interessante quanto explorar o contato com os monstros durante as cenas de batalha procurando qual a fórmula para poder usar o botão de misericórdia.

1.5 O QUE CAUSA A EMPATIA POR PERSONAGENS FICTÍCIOS?

Agora, de forma breve, saindo da área de jogos e nos voltando a realidade, não é incomum que naturalmente o ser humano tente atribuir conceitos ou comportamentos antropomorfizado para objetos inanimados. Crianças podem olhar para bonecos ou animais de pelúcia e rapidamente atribuir-lhes uma personalidade. Mesmo na idade adulta ainda podemos apresentar essa inserção de comportamentos e expectativas humanas quando

um software trava ou um vídeo online está demorando para carregar. Dizer algo como “vamos, funciona, você consegue” não terá nenhum efeito prático, mas fazemos mesmo assim na esperança que a máquina complete sua tarefa. Ou mesmo em casos onde esbarramos ou derrubamos um objeto no chão e pedimos desculpas. Novamente não há nenhum efeito prático, mas ainda assim projetamos sentimentos e comportamentos que seriam aplicados no convívio de situações com outros humanos.

Retornando ao jogo, por mais que “Detroit: Become Human” trate de dilemas e conflitos que não são fáceis de serem resolvidos na vida real e que seja mecanicamente estruturado de forma que o jogador tenha um enorme agenciamento, as decisões proporcionam consequências diretas a vida dos personagens. Não há perigo real, não há uma aposta real e nem vidas reais em jogo, mesmo quando falamos dos personagens humanos, mas ainda assim é possível desenvolver afeto por eles.

Então o que faz com que o jogador não apenas se sinta pressionado em suas escolhas, mas também consiga absorver a tensão de cada cena proposta se nada daquilo é real? Isso se dá pela possibilidade que o ser humano tem de desenvolver um engajamento emocional mesmo quando é apresentado a uma ficção, pela capacidade de interpretar simulações da mesma forma que interpretaria uma situação real. Claro que podemos diferenciar a realidade da ficção quando interagimos com um jogo e é por isso que elementos que aumentem ainda mais a imersão e impeçam a quebra da mesma são cruciais para que esse engajamento pela simulação seja ainda maior.

Primeiramente, precisamos compreender do que se trata o engajamento emocional com o mundo ficcional. O que faz com que as pessoas se interessem por personagens que nada mais são que personagens de ficção? Em um curto artigo de 2019, Cullen Traynor (2019) faz uso do texto de Keith Oatley (2016) para definir o mundo ficcional como uma simulação, uma forma de testarmos o cenário de “e se?” sem que os caminhos possam oferecer situações de perigo reais para os indivíduos.

Para isso, ele nos exemplifica a situação envolvendo uma pessoa A e B. Se a pessoa A estiver caminhando na rua e ver a pessoa B encolhida e chorando

histericamente no chão, espera-se que a pessoa A sinta-se mal pela pessoa B. Mas para que isso ocorra, é necessário que A reconheça o comportamento que está sendo expresso por B e suas implicações, de que o choro e sua posição encolhida sinalizem algo negativo. Caso o indivíduo A não consiga fazer essa conexão com alguma bagagem de informação prévia que associe esses elementos, ele não terá como sentir empatia por B.

Assim como o ser humano reage sentimentalmente em situações reais, simulações provenientes da ficção podem ativar as mesmas regiões do cérebro responsáveis por prover a reação se o sistema digital obtiver sucesso em comunicar tal mensagem a seu usuário. Mesmo sabendo que a história de Edmond Dantes e sua vingança contra aqueles que lhe fizeram mal é apenas parte da ficção “O Conde de Montecristo” de Alexandre Dumas, cabe perguntar qual seria o motivo de, ainda assim, nos compadecermos de todas as injustiças feitas contra o nosso protagonista?

Assim como foi demonstrado na seção anterior que a empatia é parte da evolução humana e é ativada quando conseguimos nos projetar na situação do outro, percebemos que o cérebro humano pode interpretar simulações ativando as mesmas áreas do cérebro que seriam responsáveis por responder em uma situação real. No caso do estudo feito com presidiários, todas as imagens apresentadas a eles eram apenas uma simulação, mas isso não impediu que seus cérebros fossem ativados de forma semelhante a situação normal, diferente do trabalho voluntário onde os indivíduos ativamente participaram de uma atividade.

O artigo “Ficção como ponte para Ação” produzido por Melanie C. Green e Kaitlin Fitzgerald em 2017, conta sobre um experimento feito com dois grupos de pessoas. Ambas eram apresentadas a um vídeo de um homem que teria perdido tudo após se tornar um sobrevivente de um tornado.

Para o grupo A, o vídeo terminou com ele conseguindo um novo emprego e recomeçando sua vida. Para o grupo B, ele perderia seu emprego por conta do estresse pós traumático do tornado. Resultados indicam que o grupo que assistiu a um final feliz apresentaram maiores índices de se voluntariarem em grupos de resgate a vítimas desse tipo de desastre natural do que aqueles que

receberam um final triste, demonstrando que histórias de superação tendem a ser mais interessantes para o público do que aquelas que não trazem um final positivo. E dessa forma, podemos até mesmo observar como uma ficção pode ter uma influência direta em como lidamos com a realidade.

No artigo “Avatar are (sometimes) people too” de Nicholas Bowman e Jamie Banks somos lembrados que, diferente de outras formas de mídias onde consumimos passivamente como um espectador, num jogo digital nós somos os responsáveis por instigar comportamentos dos personagens e sofreremos as consequências disso (p.5), fazendo com que a consciência do avatar e do jogador tornem-se uma mescla de forma que fiquem interligados. Nessa situação o jogador decidirá suas ações enquanto seu avatar sofrerá o resultado das mesmas, fazendo com que o usuário continue sem sofrer nenhuma consequência real senão apenas o mundo de possibilidades “e se?” enquanto sua agência controla o andamento do mundo ficcional. A seguir, estão quatro quesitos que devem ser levados em consideração para imersão de acordo com os autores:

- A primeira trata-se da **identificação**, onde o jogador ou se vê como o personagem da tela ou como alguém que pode se relacionar de alguma forma;
- A segunda é o **controle**, isto é, a sensação de que está sob controle das ações exercidas pelo avatar em questão;
- A terceira é a **suspensão da descrença**, ou seja, durante o tempo em que estiver jogando o jogador aceitará aquele mundo ficcional como realidade;
- E, por fim, temos o **senso de responsabilidade** que depende unicamente do jogador, ele deve zelar pelo bem estar daquele avatar dentro do mundo ficcional

Quando o autor define uma interação social como uma conexão entre duas pessoas onde uma exerce influência sobre a outra, podemos compreender como que a troca dessas pessoas pelo conceito de “agentes” possibilita que uma simulação seja tão próxima de uma situação real.

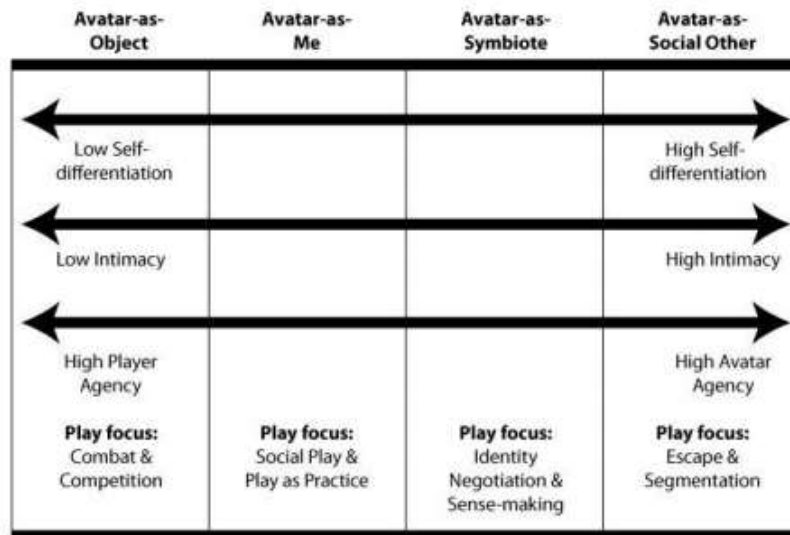


Figura 11. Tipos de relação entre jogador e avatar

Em “Avatars are (sometimes) people too”, o autor também nos apresenta aos diferentes tipos de relação entre jogador e avatar e como isso influencia a sua relação com o mundo ficcional. Quando temos um “Avatar como Objeto” (Avatar as object), não existe grande diferenciação entre ambos sendo uma unidade mais mesclada onde o jogador tem uma maior agência ao ser ver como o personagem que está sendo apresentado.

No jogo Fall Guys (MEDIATONIC, 2020), o jogador está em controle de um avatar com o objetivo de percorrer uma pista de obstáculos -entre outros minigames possíveis- enquanto compete com outros jogadores por melhores colocações. Por mais que o avatar tenha suas peculiaridades e possa ser customizado, não há uma conexão emocional intensa entre ele e o jogador. O avatar serve apenas como um meio naquele meio virtual para atingir um objetivo competitivo.



Figura 12. Cena de gameplay do jogo Fall Guys

Por outro lado, em jogos como “Detroit: Become Human”, temos o “Avatar como um outro social” uma vez que por mais que o usuário ainda esteja no controle, ele está tendo uma agência sobre um alguém que está dentro do mundo ficcional com sua própria história. Quando controlamos Connor, Kara ou Markus, a ideia não é que nos vejamos como nós mesmos, mas que os vejamos como outros indivíduos e os protejamos. Nesse caso, a agência maior é do avatar e não do usuário, uma vez que tomamos as decisões, mas elas são realizadas pelos específicos personagens inseridos na narrativa. Numa linguagem do usuário, podemos ver essa diferenciação quando ele usa pronomes em primeira ou terceira pessoa. Quando ele se refere ao avatar como “eu” possivelmente trata-se de um “Avatar como Objeto” ou “Avatar como eu”, mas quando falamos dos personagens que controlamos em “Detroit: Become Human”, usamos a terceira pessoa como “O Connor” ou “Ela protegeu Alice” visualizando o personagem como um outro indivíduo.

Como mencionado na seção anterior, é mais fácil para um indivíduo desenvolver empatia quando está sendo colocado na mesma situação que o outro. Se pensarmos num jogo digital, de fato não há nenhum perigo real quando fazemos um personagem saltar de um penhasco para testar se ele morre ou propositalmente perdemos para um inimigo para praticar. Porém, a diferença é exatamente a suspensão da descrença e imersão na qual o jogador se propõe antes de iniciar um jogo. Por mais que na realidade não estejamos igualmente envolvidos, naquele momento de jogo, por controlarmos os personagens

podemos equivaler a estarmos sendo expostos pela mesma situação, facilitando o desenvolvimento da empatia pelo personagem fictício.

Em outro ponto, também foi mencionado que quando o ser humano tem que tomar decisões rápidas, é possível que o giro supramarginal falhe em ser ativado corretamente fazendo com que o jogador tome decisões mais egocêntricas ou voltadas para a preservação do próprio personagem do que para auxiliar os outros ao redor. Nesse caso, a presença dos chamados *quick time events*, ou seja, cenários onde o jogador tem um tempo extremamente curto e limitado para tomar uma decisão, podem influenciar negativamente na escolha do jogador, fazendo com que ele escolha por impulso e acaba se arrependendo posteriormente. Ao contrário das *visual novel* onde o jogador não possui um limite de tempo para tomar uma decisão, jogos que possuem *quick time events* podem ser muito mais imersivos ao projetar a situação de tensão e necessidade de respostas rápidas por parte do jogador, impedindo que ele possa retornar ao mundo real para pensar com calma.

Mas se certas áreas do cérebro respondem a uma simulação como se fosse um acontecimento real, o que faria com que um jogador propositalmente tome decisões erradas ou, por assim dizer, propositalmente descarte ou não siga a premissa construída pelo mundo ficcional como por exemplo seguir uma rota genocida em suas primeira vez jogando “Undertale”? Teria ele traços de psicopatia como os presidiários entrevistados? O ponto crucial que diferencia tais comportamentos se dá a dois fatores: tratar-se de uma simulação sem efeitos na vida real e depender do jogador abrir mão de seu senso de descrença.

Por mais que no caso dos presidiários eles também estejam reagindo a uma simulação como imaginar que alguém ficou com o dedo preso na porta, em jogos digitais, a maior ou menor imersão e incentivo a empatia se dá quando o jogador aceita aquele mundo ficcional como real durante sua partida. Se um jogador começa o jogo tendo em mente que propositalmente fará o contrário do que lhe for dito, ele não está abdicando seu senso de descrença, impedindo que seja imerso na narrativa e nas expectativas criadas pela mesma, usando da possibilidade de “e se?” simplesmente para ver o que pode acontecer se ele não seguir a proposta.

Um exemplo disso é quando descobrimos que um certo acontecimento que acreditávamos ser realidade se apresenta como falso. Se uma criança finge que se machucou, seus pais podem ficar preocupados, mas assim que perceberem que é apenas uma brincadeira, não sentirão mais a preocupação. Quando um jogador decide jogar apenas para testar as consequências de seus atos, ele vê toda a narrativa apenas como uma construção fictícia sem peso algum, sem a necessidade de aplicar seus reais valores quando confrontado com um dilema de cunho moral, podendo, inclusive, escolher a opção oposta ao que normalmente escolheria.

Outro exemplo é quando conhecemos um ator e os vemos atuar. Quando vemos a clássica cena de “O Exorcista” (William Friedkin 1973) onde Linda começa a ser possuída por um demônio, sabemos que não se trata de uma possessão real, mas apenas uma atuação junto de efeitos especiais. Quando somos apresentados a personagem também não a vemos naquele momento como a atriz Regan MacNeil, mas como uma criança pertencente aquele espaço fictício. Temos a capacidade de, mesmo vendo rostos conhecidos, abstrair a realidade a aceitar um mundo ficcional por um determinado período.



Figura 13. Bastidores do filme 'O Exorcista'

A capacidade de delimitarmos o que é real e o que é ficção é trazida dentro de jogos pelo conceito de círculo mágico ou um “quadro”. Em Regras do Jogo, os autores Katie Salen e Eric Zimmerman fazem referência ao trabalho de Steve Sniderman em “The Life of Games”, que define esse quadro como o ato do indivíduo observar seus arredores continuamente para determinar se o jogo ainda está ou não em andamento (2004, p.110). Se crianças estão brincando de

faz de conta, passando-se por piratas, haverá uma série de premissas e comportamentos que devem ser analisados constantemente pelos indivíduos para eles saberem até onde e quando esse jogo acontecerá, visto que não é um estado permanente. Essas delimitações também comunicam aos participantes que, durante o momento do jogo, aquele espaço está separado do mundo real por uma convenção criada pelos próprios envolvidos.

De acordo com Zimmerman, um jogo “tem um começo, um meio e um resultado quantificável no final (...) As crianças estão jogando o Jogo da Velha ou não estão. Não há ambiguidade quanto à sua ação”. Os limites impostos para delimitar o espaço de jogo também podem ser separados por elementos físicos. Um jogo de damas, por exemplo, estará restrito aquele tabuleiro e suas peças. Já um jogo de esconde-esconde terá uma área delimitada previamente por seus jogadores.

Fazendo uso das palavras de Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens* (1955) que define o mundo dos jogos de “mundos temporários dentro do mundo comum”, Salen e Zimmerman sugerem que o que acontece dentro daquele espaço delimitado pelos jogadores ou o jogo é, durante o momento do jogo, um espaço que não possui conexão com o mundo real (2004, p.112),. Já Littlejohn (1989) oferece a definição de dois tipos de sistema: abertos e fechados, ou seja, podendo ou não ter uma fronteira com o mundo real. Enquanto mundos abertos recebem algo de seu ambiente, sistemas fechados não tem nenhum intercâmbio com o mesmo.

Um jogo de esconde-esconde pode ser considerado um sistema aberto por fazer uso do espaço em que os jogadores se encontram para poderem definir seus esconderijos enquanto um jogo online pode estar restrito apenas ao computador ou ferramenta eletrônica na qual é projetado, não dependendo do ambiente onde o jogador se encontra.

A partir de então há o conceito já mencionado anteriormente da suspensão da descrença por parte dos envolvidos. Durante o momento que o jogo permear, os participantes aceitarão aquele mundo paralelo e suas regras e propostas como reais até que a experiência seja interrompida, seja por chegar ao fim ou por uma decisão consciente do jogador. A capacidade de se projetar

dentro de um mundo temporário também não é exclusiva dos jogos. Ao assistirmos um filme ou lermos um livro, também estamos sujeitos a nos envolver com a trama e é por isso que podemos sentir tristeza ao vermos um personagem que gostamos morrer ou ficarmos eufóricos quando eles alcançam um objetivo ou um final feliz.

Em suma, a capacidade que o cérebro humano tem de processar simulações da mesma forma que processa situações reais é aproveitada em jogos para a criação de mundos temporários. Assim como o jogador pode imaginar e projetar situações pelas quais compreende sem a necessidade de um estímulo físico, como por exemplo imaginar o cheiro de café ou ler o choro de alguém como tristeza, esses padrões podem ser igualmente utilizados em narrativas digitais para evocar os mesmos sentimentos no jogador, atribuindo assim a importância da narrativa e da relação do indivíduo com o mundo virtual proposto.

2.0 JOGOS DE GACHA

Colecionar itens não é uma peculiaridade única aos jogos. Acumular livros, tampas de garrafa, adesivos ou cartões postais são apenas alguns dos inúmeros itens que um indivíduo pode ter como passatempo.

Jogos nos apresentam recursos que, por vezes, podem ser usados ou não pelo jogador durante a *gameplay*. Enquanto alguns gastarão tudo sem planejamento, outros os guardarão o máximo possível para uma “hora que precisem”, muitas vezes finalizando o jogo ainda com aqueles itens acumulados.

Com isso em mente, em 2010 popularizou-se um gênero de jogo chamados *gacha*, referência a palavra *gachapon*, máquina de cápsulas onde um indivíduo coloca dinheiro, gira uma espécie de válvula e recebe um prêmio aleatório dentre aqueles existentes na máquina.

Seu nome vem da junção de duas onomatopeias “gacha” que é o barulho da válvula girando e o “pon” que é o som da cápsula caindo. Também inspirado no *gachapon*, a comunidade de jogadores digitais se refere ao uso do sistema

como “rodar” ou “rolar” o *gacha*, em referência ao movimento de rodar a válvula ou o rolar da cápsula na máquina.



Figura 14. Corredor de máquinas gachapon no Japão

Principalmente no Japão, a existência de *gachapons* tem bastante sucesso, contando com prêmios dos mais diferentes temas quando não patrocinados por empresas de grande porte. No Japão, o *gachapon* é comumente retratado como um corredor extenso fechado apenas com as máquinas, tamanha sua popularidade.

Em 2010 esse conceito passou a integrar jogos digitais por meio do título *Dragon Collection* (2010). Nele, o objetivo do jogador era acumular um número de personagens que serviriam como unidades de batalha e a cada parte da história completada ele recebia um baú que daria ainda mais personagens, podendo ser novos ou repetidos. Caso ele quisesse abrir ainda mais baús, teria que usar o sistema de *gacha*.

Nesse sistema, era necessário que o jogador pagasse com dinheiro real para obter mais baús. Diferente de uma loja dentro de um jogo onde o jogador pode escolher aquilo onde gastará suas moedas, o que define o funcionamento do *gacha* é um sistema de loteria igual ao *gachapon* real. Ao colocar dinheiro, receberá itens de forma aleatória não tendo controle sobre o resultado.

Isso resulta em três possibilidades: o jogador receberá o personagem desejado; tentará novamente até conseguir ou desistirá seja por falta de recursos ou por simplesmente desejar investir em outra coisa. Quanto mais o jogador

gasta e se frustra por não conseguir o personagem, mais comum é que ele pare apenas quando não possuir mais recursos visto que desistir no meio do caminho pode significar que tudo o que foi gasto até então foi em vão, sem retorno.



Figura 15. Menu central do jogo Dragon Collection

Esse gênero de jogo se popularizou no oriente e o único requerimento para fazer parte do gênero é possuir um sistema de *gacha* para se obter recursos e unidades de combate enquanto todas as outras mecânicas podem ser diferentes, sendo comumente um modelo híbrido entre esse sistema e algum jogo de estratégia com combate.

Com o passar dos anos essa jogabilidade também tem sido usada no ocidente. Empresas como Blizzard Entertainment adotaram o uso de *Mystery Boxes* em títulos como “Overwatch” onde o jogador pode ou comprar os *loot boxes* de forma lenta ou obtê-las com dinheiro real. Independente de sua forma de obtenção, os itens sempre serão aleatórios.



Figura 16. Tela de compra de loot boxes em Overwatch

Jogos de *gacha* podem se tornar extremamente frustrantes visto que o jogador, por mais que invista recursos, nunca terá garantia de obtenção de um personagem a não ser que o sistema assim o permita, como é feito em jogos como “Arknights” e “Fire Emblem Heroes”. Porém, assim como os *gachapon* continuam populares no oriente mesmo sem uma garantia de se obter aquilo que quer, os jogos de *gacha* são igualmente atrativos exatamente porque a satisfação que o jogador sente ao conseguir aquele personagem específico ou de maior raridade traz a sensação de recompensa, de que o investimento de recursos valeu a pena.

Essa sensação de recompensa não somente faz com que o jogador continue investido no jogo, mas também faz com que aqueles que não conseguiram determinado personagem tentem se esforçar ainda mais para obter algo de valor da próxima vez, principalmente ao verem que pessoas ao seu redor obtiveram sucesso. Esse é o grande objetivo dos jogos do gênero: criar personagens que sejam atrativos aos jogadores, mas deixá-los ao alcance apenas por meio de um sistema aleatório, na tentativa de incentivar o uso de dinheiro real.

Em certos títulos, existe até uma brincadeira de ter um objeto ou algo que remeta ao personagem que você quer antes de usar o *gacha*, na esperança que aquele objeto funcione como uma espécie de amuleto da sorte. Existem páginas que fazem listagens de coisas que podem ser usadas como tais catalisadores. Embora elas o façam como um alívio cômico, tornou-se uma espécie de costume na comunidade.

Atualmente jogos de *gacha* tem trabalhado com um sistema de *banners*. Isso significa que cada *banner* tem uma porcentagem diferente para certos personagens podendo aumentar sua chance de obtenção. Além disso, também podem trabalhar com personagens exclusivos que só estão disponíveis quando certos *banners* estão ativos, o que é comum em eventos sazonais como Natal ou Halloween, onde surgem aqueles tematizados para as festividades. Eventos que contam com personagens limitados costumam ser mais disputados entre os jogadores. Por exemplo, em “Fate/Grand Order” a personagem Tamamo no Mae pode ser obtida em sua versão comum, mas quando acontece o evento de verão ela pode ser obtida em sua roupa de praia. A segunda forma fica disponível no *gacha* apenas enquanto durar tal evento.



Figura 17. Personagem Tamamo no Mae do jogo Fate/Grand Order em sua versão comum (esq.) e sua versão de verão (dir.)

“Arknights” (HYPERGRYPH, 2015), é um jogo chinês em estilo *tower defense*¹ onde o jogador obtém unidades para proteger um mapa da invasão inimiga. Nele, o sistema de *gacha* possui tanto um *roll*² individual quanto um múltiplo que vem com 10 itens que variam de raridade 1 a 6, sendo 6 a mais rara.

¹ Tower Defense: um gênero de vídeo games de estratégia cujo objetivo é impedir que os inimigos atravessem um mapa chegando até sua base usando de armadilhas ou unidades de combate que impedem seu avanço.

² Roll: se refere ao uso do sistema. Quando um jogador deposita a moeda virtual para obter um item, isso equivale a um roll. Certos jogos permitem rolls múltiplos (geralmente múltiplos de 10) e podem oferecer uma recompensa maior ou garantida quando se faz um múltiplo.

Alguns banners possuem garantias que após um certo número de rolls ele obrigatoriamente obterá um personagem de ranking alto, mas também existe uma mecânica fixa de porcentagem por insistência.

Na visão geral de “Arknights”, um personagem de ranking 6 tem chances de 2% de aparecer quando o jogador faz um *roll*. Se em 50 *rolls* (ou 5 múltiplos) o jogador não obtiver um ranking 5 ou mais estrelas, a porcentagem passará a aumentar em 2% para cada novo *roll*, ou seja, 4%, 6%, 8% e assim por diante até 100%. Caso o *banner* acabe e ele não tenha obtido nada, essa porcentagem acumulada se manterá para os próximos *banners* comuns e retornará para 2% assim que algum personagem de tal raridade for obtido.

Embora ainda seja um grande uso de recursos, dificilmente será necessário que o jogador chegue na porcentagem de 100% para obter um ranking 6. Essa mecânica só não funciona em certos *banners* especiais onde, se o jogador não obtiver um personagem de raridade 6, a porcentagem não se acumulará e voltará para 2%.



Figura 18. Banner de gacha do jogo “Arknights”. No canto inferior direito vemos quantos rolls faltam para que se obtenha um personagem de 5 estrelas.

Nesses sistemas também existe o conceito de *rate up*. Ele significa que em certos banners, certos personagens terão uma porcentagem ainda mais alta de aparecer. No caso do exemplo dado de personagens de raridade 6, ao invés de ter 2% de chance de aparição eles terão 5%. Já personagens de raridade mais baixa terão porcentagens muito maiores.

“Fire Emblem Heroes” (NINTENDO, 2017) foi desenvolvido pela Nintendo, uma das maiores empresas atuais no mercado. Aproveitando outros títulos da franquia “Fire Emblem” que vieram antes de “Fire Emblem Heroes”, o jogo simula um tabuleiro onde as unidades do jogador e inimigas percorrem as casas batalhando entre si. O sistema de *gacha* permite que ele obtenha personagens de todas as franquias e use-os em combate.

Quando o jogador entra nesse sistema de *gacha*, além de escolher um *banner*, ele será apresentado a uma tela com cinco círculos de cores diferentes representando pedras mágicas, onde cada cor representa tipos de personagem que ele pode obter. Apenas isso já possibilita que o jogador possa ser mais estratégico em relação a suas invocações, podendo focar naqueles que tem as cores que deseja.

Além disso, o custo por invocação diminui quanto mais o jogador usa aquele mesmo banner, recompensando-o pelo seu investimento de recursos. Considerando que a primeira invocação consumiria 5 orbes³, a segunda consome apenas 4 e assim por diante até que o jogador tenha realizado todas as invocações possíveis naquele espaço. Em suma, o que custaria 25 orbes para ser realizado passa a custar apenas 15 se feito sucessivamente, poupando 10 orbes.

³ Orbes: nome do recurso usado para rolar o *gacha* de “Fire Emblem Heroes”.



Figura 19. Exemplo de banner em “Fire Emblem Heroes” (esq.) e a tela de invocação do gacha (dir.)

Já “Fate/Grand Order” não possui um sistema que recompense um jogador pelo investimento. Nele, personagens variam num *ranking* que vai de 1 a 5 e o máximo que o sistema oferece é que, ao realizar um *roll* múltiplo de 10 itens, ele tenha a garantida de um recurso de 4 ou mais estrelas e um personagem de 3 estrelas.



Figura 20. Exemplo de banner em “Fate/Grand Order”, mostrando recursos e personagens que podem ser obtidos

Em “Fate/Grand Order”, são considerados raros apenas personagens de 4 ou 5 estrelas. Com isso em mente e sabendo que o *gacha* sempre garante algo de 4 estrelas numa rolagem múltipla, sempre seria vantajoso fazer um roll múltiplo, correto? Porém, diferente do *gacha* de “Arknights” e “Fire Emblem Heroes”, personagens não são o único recurso que pode ser obtido no *gacha*, fazendo com que a garantia de algo de 4 estrelas não necessariamente se refira a obtenção de um personagem.

A única forma de se garantir um personagem de maior raridade é usando dinheiro real e participando de um banner que acontece anualmente chamado GSSR (*Guarantee SSR*) que garante pelo menos um personagem de ranking 5. Mas nesse ponto, o jogador ainda não tem controle sobre qual personagem obterá, podendo até mesmo receber uma unidade repetida.

Como mencionado anteriormente, o único requerimento para um jogo de *gacha* é que ele possua esse sistema de loteria integrado em sua jogabilidade, mas todo o resto do desenvolvimento não possui restrições. Não importa se ele será um *tower defense* ou um jogo de ritmo e música, desde que possua a função de obtenção de recursos de forma aleatória.

Em suma, o *gacha* é um sistema imprevisível e incontrolável por parte do jogador, mesmo que os desenvolvedores criem sistemas que ainda possam sofrer certa agência do indivíduo como a redução de custos em “Fire Emblem Heroes” e um personagem raro garantido em “Arknights”. Por mais que possa ser considerado injusto pela restrição imposta, é um tipo de jogo extremamente popular não somente pela sensação de recompensa ao obter algo de grande raridade, mas pelo possível engajamento emocional que o jogador pode ter em relação a certos personagens que pode obter.

O objetivo de jogos desse gênero não é apenas atrair o público com sua mecânica central, mas criar unidades dentro do sistema de loteria de forma que despertem interesse do jogador e o incentivem a gastar seus recursos gratuitos e, se possível, fazê-lo gastar dinheiro real para tentar novamente caso falhe. O maior objetivo de um jogo de *gacha* é incentivar a coleção de personagens por parte do jogador e, por isso, precisa fazer unidades que sejam atraentes de

alguma forma, sejam num quesito visual, por sua raridade ou personalidade por meio da narrativa e sua agência na história.

Então, a questão é como os desenvolvedores podem trabalhar para que esse jogo mantenha os jogadores engajados no sistema de *gacha* e quais são essas formas de engajamento. Seria o trabalho num design de personagem? Sua aparição prévia em algum momento do jogo como um personagem não jogável? A divulgação de suas habilidades dentro do jogo de estratégia? E, visto que existem tantos jogos desse gênero no mercado, qual o motivo de trabalhar com “Fate/Grand Order”?

Esse jogo foi escolhido não somente por ser o maior do mercado atualmente, contando com mais de 30 milhões de downloads ao redor do mundo e, de acordo com o site Gamerant (2020), ultrapassou a marca de 4 bilhões de dólares em 2019 superando franquias clássicas como Metal Gear (KONAMI), mas por trabalhar elementos de uma franquia em diversas mídias investindo massivamente no engajamento emocional entre jogador e mundo ficcional. Também se trata de um título que pessoalmente possuo grande afinidade, podendo ter um contato mais próximo com a comunidade de jogadores para analisar seu comportamento em relação ao engajamento emocional e tomada de decisões a partir de tal.

3.0 A FRANQUIA “FATE”



Figura 21. Arte oficial do jogo “Fate/Grand Order” Arcade

“Fate/Grand Order” é um jogo mobile produzido pela empresa Delight Works desde 2015 no servidor japonês e tendo início em 2017 no ocidente por meio de um servidor americano.

Trata-se de um jogo de *gacha* cuja mecânica central é voltada para batalhas de turno, onde as unidades do jogador batalham contra unidades inimigas fornecidas pelo sistema para avançar na história e coletar recursos que, por sua vez, serão revertidos para otimizar seus próprios personagens.

Diferente de “Arknights”, “Fate/Grand Order” não foi o primeiro título de sua franquia que teve início em 2004 com o surgimento do título “Fate/Stay Night”. Desde então, surgem diversas ramificações da franquia com jogos, animações, livros, quadrinhos e até mesmo apresentações de teatro, tornando a linha do tempo complexa e muitas vezes confusa pelas intersecções entre histórias e universos.

Para fundamentar e reforçar o comportamento apontado durante nossa análise em relação a forma como os jogadores interagem com “Fate/Grand Order”, mais de 1200 jogadores se voluntariaram a responder um questionário relacionado ao estudo que será apresentado no decorrer do trabalho. Questionários feitos pelos desenvolvedores com o público japonês, o maior servidor existente atualmente, também serão utilizadas para complementar o raciocínio.

A franquia “Fate” é extensa e o jogo em si também é complexo. Desse modo, o trabalho será dividido em algumas etapas. Como o ponto central da pesquisa é o engajamento emocional dos jogadores ao ponto de que o mesmo pode influenciar em suas tomadas decisões, sacrificando vantagens mecânicas em prol desse laço afetivo, é preciso analisar onde nasce tal relação e como ela se desenvolve para o jogo “Grand Order” em si.

Primeiramente será explicada a linha temporal da franquia “Fate”, a fim de contextualizar o contato prévio que os jogadores tiveram antes de começar a jogar “Fate/Grand Order”. Em seguida, será contextualizado o jogo em si, do ponto de vista mecânico e narrativo. Ao analisarmos as mecânicas compreenderemos onde está o poder de escolha do jogador em relação ao sistema de batalha de turnos, obtenção e gerenciamento de recursos. Já do ponto de vista narrativo analisaremos um espaço onde o jogador não possui agência sobre o jogo, mas que é responsável não apenas por contextualizar a narrativa daquele mundo ficcional, mas propiciar a maior parte do contato entre jogador e personagens. Por fim, analisaremos brevemente como a comunidade e os desenvolvedores podem contribuir para aumentar ainda mais o engajamento num espaço fora do jogo por meio da produção de fãs e eventos.

Durante a apresentação do questionário, é importante comentar que as perguntas estão dispostas na ordem que foram feitas para os jogadores, ou seja, não estão dispostas linearmente de 1 a 15, mas se apresentam conforme a informação obtida se faz relevante para o que está sendo analisado no momento. Além das perguntas estarem fora da ordem linear pelo texto, o questionário por completo estará anexado ao final do trabalho para poder ser consultado a qualquer momento.

3.1 O CONTATO PRÉVIO

A franquia “Fate” teve início em 2004 com seu primeiro jogo em estilo *visual novel* chamado “Fate/Stay Night”, produzido por Kinoko Nasu. Desde então o universo ficcional foi expandido para um número de histórias conectadas ou não com a narrativa principal, com diversas linhas temporais até o lançamento de Grand Order em 2017.

Atualmente a extensão da franquia é tamanha que, ao invés de possuir estandes em eventos de grande porte, realiza um evento dedicado unicamente à ela no Japão. Fate FES ocorre anualmente e é realizado no Tokyo Dome durante dois dias. De acordo com o site Otakumode, cerca de 24 mil fãs compareceram em 2019 e o espaço contou com 8 espaços temáticos.



Figura 22. Mapa do Fate FES 2019 (cima), tematizado com o tema "Chaldea Park" (baixo) para comemorar o quarto aniversário do jogo.

Embora a primeira produção de "Fate" também tenha sido um jogo, ela já foi expandida para outras formas de mídia. Visto que a maior parte das produções relacionadas a "Fate" pertencem a um nicho, serão explicados a seguir os termos usados para sua produção. Essa parte poderá ser consultada como uma espécie de glossário conforme o andamento do estudo, caso o leitor já não esteja familiarizado com os mesmos.

VISUAL NOVEL

Como mencionado anteriormente, até 1994 o nome para esse gênero não existia, sendo criado apenas quando essa forma de jogo passou a integrar computadores com o título “Shizuku” (LEAF, 1996), voltado para o público adulto. O próprio criador da franquia “Fate”, Kinoko Nasu, também desenvolveu uma *visual novel* anterior ao início da franquia “Fate”, recebendo o título “Tsukihime” em 2000, sendo seu primeiro trabalho na indústria de jogos.

Embora as mecânicas de um jogo visual novel sejam simples, necessitando apenas que o jogador escolha entre algumas opções que dão continuidade a história, com o passar dos anos não somente foram implementados designs mais complexos de som, mecânicas e visuais, como ““DRAMAtical Murder””, mas também implementados modelos híbridos onde mecânicas comuns a outros jogos eram inseridas como a resolução de quebra cabeças ou mesmo lutas contra inimigos. Jogos da franquia Fire Emblem possuem a possibilidade de escolhas que alteram sua relação com personagens e podem afetar o final de história, mas seu cerne também é baseado num sistema de batalhas contra inimigos.



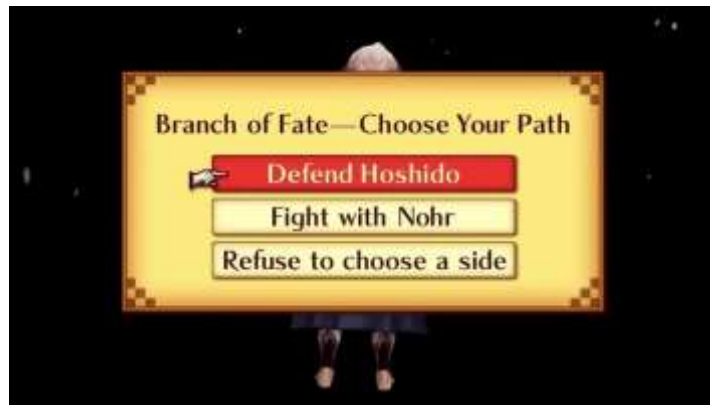


Figura 23. Exemplo de escolhas e gameplay do jogo Fire Emblem Fates

LIGHT NOVEL

Light novel (Novela Leve) teve início por volta de 1970 e de acordo com o site Comicbook (2017) é uma história escrita como um pequeno livro, geralmente não passando de 50 mil palavras e possuindo algumas imagens durante a narrativa para ilustrar os acontecimentos principais. Podem ser divididas em volumes ou ser um “*one shot*”, termo dado para histórias que tem seu início e fim em apenas uma edição. Por conta das ilustrações que comumente seguirem o estilo mangá, que será explicado a seguir, muitas vezes as duas mídias são confundidas.

Por não ser totalmente ilustradas, as *light novel* possuem um ritmo mais lento dando mais espaço para descrições, seja do cenário, personagens ou acontecimentos.



Figura 24. Light Novel da série Sword Art Online criado por Reiki Kawahara.

MANGÁS

Conhecidos no ocidente como os quadrinhos japoneses, os mangás são produções de quadrinhos ou novelas gráficas de origem japonesa. De acordo com o site Biblioteca Pública de Nova Iorque, é um “termo guarda-chuva para uma variedade de quadrinhos originalmente produzidos e publicados no Japão” (PAGAN, 2018) Diferente dos quadrinhos ocidentais que muitas vezes são impressos em cor, mangás são conhecidos por serem feitos, em sua maioria, em preto e branco com exceção de capas ou páginas especiais. No Japão, o mangá é algo amplamente consumido tendo revistas dedicadas à sua produção como a Shonen Jump que desde 1968 traz atualizações mensais dos capítulos novos, sendo responsável por franquias clássicas como Dragon Ball (TORIYAMA, 1989) e Naruto (KISHIMOTO, 1999).

Dado o tamanho da indústria no país, alguns títulos ultrapassam a marca de 1 milhão de unidades vendidas no mês, existindo um top 10 que cria o ranking de volumes mais vendidos naquele período. A marca de um milhão não significa o número exato de demanda, mas o número máximo que foi impresso antes de estar considerado como fora de estoque.



Figura 25. Quadro do mangá *Boku no Hero Academia (My Hero Academia)*, produzido por Horikoshi Kohei.

ANIMES

Devido ao alto consumo de mangás no Japão, certas franquias recebem versões animadas conhecidas como anime (da palavra *animation*). O mais

comum é que uma produção prévia seja ela um jogo, mangá ou *light novel*, torne-se um anime uma vez que o último é a produção mais cara por demandar equipes com muito mais pessoas para desenvolver não só a animação em si, mas pesquisa de campo, atuação de voz e publicação, mas também é possível que o inverso aconteça e uma animação receba sua versão impressa posteriormente.



Figura 26. Cena do anime *Kimetsu no Yaiba (Demon Slayer)* criado por Koyoharu Gotouge e animado pelo estúdio Ufotable.

Animes costumavam ser exibidos apenas na televisão e eram consumidas pelo ocidente por meio do trabalho de *fansubs*, grupos de fãs que obtinham o episódio em japonês e produziam as legendas para consumo do público online visto que apenas alguns títulos eram licenciados oficialmente para televisão.

Os *fansubs* trabalhavam por meio de doações feitas pela comunidade para apoiar a continuidade da tradução. Atualmente eles tiveram uma diminuição significativa pelo surgimento de plataformas como Crunchyroll e Funimation que adquirem legalmente o direito de exibição de vários títulos de anime e fazem uma dublagem ou legenda de forma oficial. Plataformas de *streaming* tem gerado uma grande injeção de dinheiro na indústria de animes, sendo uma opção cada vez mais priorizada entre os consumidores.

OUTRAS PRODUÇÕES

Além das produções citadas anteriormente, ainda existem algumas de menor tamanho como *stage plays*, que são performances teatrais exibidas por tempo limitado ou *CD dramas*, narrativas curtas onde os dubladores dos animes

interpretam certas cenas que são produzidas apenas com áudio. A franquia Fate possui ambos, mas eles sempre são extensões dos títulos principais, não possuindo uma história única que tenha se originado dos *stage plays* ou *CD dramas* em si.



Figura 27. Stage Play de “Fate/Grand Order”: Camelot

3.2 A LINHA DO TEMPO

Tendo as nomenclaturas definidas, podemos contextualizar a trajetória da franquia Fate desde seu surgimento em 2004. Por conta de trabalhar com diversas linhas temporais não relacionadas e tendo um número extenso de títulos, não é incomum que haja confusão para explicá-la, uma vez que eles podem requerer ou não que o espectador ou leitor tenha conhecimento prévio de outra história.

De forma resumida, existem cinco linhas principais de história na franquia sendo elas “Fate/Stay Night”, “Fate Zero”, “Fate Extra”, “Fate Apocrypha” e “Fate/Grand Order”, estando algumas relacionadas e outras não.

Embora possuam títulos e narrativas distintas, existe sempre um ponto comum a todas essas histórias que são a relação *master* e *servant*. Nesse universo, algumas pessoas possuem a capacidade de usar magia sendo conhecidas como magos, mas isso não é algo comum ao mundo então aqueles que estudam magia dificilmente mostram isso abertamente, tornando-se uma sociedade invisível aos olhos comuns.

De tempos em tempos ocorre um conflito entre sete famílias de mago chamado de *Holy Grail War* (Guerra do Santo Graal) onde um dos representantes de cada família invocará um espírito heroico que é a manifestação de alguma personalidade que possuiu relevância histórica. Ao final do conflito, a dupla restante de mestre e servo será considerada vencedora e poderá fazer um pedido praticamente ilimitado para um artefato de imenso poder chamado Santo Graal.

Os títulos *master* e *servant* são usados apenas para esconder suas identidades, uma vez que descobrir qual personalidade histórica seu adversário tem pode gerar grande vantagem em batalha. Os personagens são comumente divididos entre sete classes que lembram jogos de RPG, sendo elas *Saber* (Sabre), *Lancer* (Lanceiro), *Archer* (Arqueiro), *Rider* (Cavaleiro), *Caster* (Conjurador), *Assassin* (Assassino) e *Berserker*. Posteriormente outras classes são adicionadas, mas tem uma aparição mais rara.



Figura 28. Peças de tabuleiro que representam as classes básicas de espíritos heroicos.

Independente do universo e da narrativa contada nas divisões da franquia, o conceito da invocação de espíritos heroicos ancorados pela presença de um mago sempre existirão e farão parte ativamente daquela história, seja de forma séria ou cômica.

No levantamento feito com os jogadores, foi perguntando há quanto tempo eles jogam e qual teria sido o primeiro contato deles com a franquia Fate, a fim de compreender se já eram consumidores ou se passaram a consumir apenas após o contato com “Fate/Grand Order”.

Pergunta 01. Há quanto tempo você joga no servidor americano?

Menos de um ano	9,2% (113)
Mais de um ano	21% (257)
Mais de dois anos	27,8% (357)
Por volta de três anos	41,9% (513)

Não somente a maior alternativa mostra que boa parte dos participantes está presente desde o início do servidor americano, mas que continuaram ativos durante esses três anos.

Estipulando-se que os jogadores possam ter desenvolvido um engajamento emocional com os personagens a partir do consumo de outra franquia, perguntamos aos entrevistados:

Pergunta 02. “Fate/Grand Order” foi seu primeiro consumo da franquia Fate?

Sim, conheci a franquia por meio de FGO	5% (61)
Não, já era um fã antes	74,2% (907)
Sabia que Fate existia, mas só comecei a me interessar após jogar FGO	20,9% (255)

Nesse momento, dados mostram que quase 75% dos jogadores já eram consumidores de outros títulos da franquia “Fate” enquanto apenas 5% a conheceu por meio do jogo. Isso reforça a possibilidade de que exista um engajamento emocional prévio em relação a certas partes daquele universo ficcional proveniente de outros espaços da franquia.

Esse é um dado interessante porque numa entrevista paralela feita pelos desenvolvedores em 2020, dos 6698 jogadores orientais entrevistados, 42,5% também passaram a jogar por já serem fãs de outros títulos da franquia.

“FATE/STAY NIGHT”



Figura 29. Arte oficial de Fate/Stay Night

O primeiro título da franquia, “Fate/Stay Night” começou como *visual novel* em 2004. Seguindo a premissa mostrada anteriormente, contava a história de uma desses conflitos pelo Santo Graal onde o jogador controlaria o personagem Shirou, o protagonista que sem querer invoca um desses espíritos heroicos sem querer, por possuir uma relíquia antiga deixada por seu pai adotivo, que participou do conflito anterior mas nunca contou ao filho. Sendo o primeiro título da franquia, personagens que participaram de “Fate/Stay Night” tendiam a ser os mais conhecidos, mesmo para pessoas que nunca consumiram a franquia Fate.

A primeira *visual novel*, assim como vários títulos do gênero, possuía um cunho romântico e mesmo com os conflitos os finais possíveis, fossem eles bons ou ruins, giravam em torno de três personagens femininas que tinham participação na história: Sakura, amiga de infância do protagonista, Saber, espírito heroico invocado por ele ou Rin, que começa como inimiga mas pode acabar por tornar-se sua aliada. Podemos ver que até então a premissa de guerra era presente, porém, não era o foco da história.

O jogo fez muito sucesso e recebeu uma versão animada para televisão em 2006 que deu início a uma maior comunidade de fãs, dado que o alcance da animação era maior que o do jogo.

Como o jogo original possuía finais diferentes com cada uma das personagens femininas e a série animada contava apenas uma dessas rotas, posteriormente foram produzidas mais duas séries animadas para contar a história das que faltavam. Em 2011 foi criado “Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works” e entre 2017 e 2020 houve o lançamento de três filmes chamados “Fate/Stay Night: Heaven’s Feel.”

Posteriormente foram feitos mais jogos e séries animadas de menor duração. Em relação aos jogos houve “Fate Stay Night: Hollow Ataraxia” em 2005 que era outra *visual novel* no mesmo local em que se passou a trama principal, só que seis meses depois, contando a história de dois novos personagens, enquanto em 2007 foi lançado “Fate Stay Night: Réalta Nua” onde todas as cenas que continham cunho sexual foram censuradas para que pudessem ser consumidos por um público menor de idade. “Réalta Nua” é uma versão pouco comentada do jogo, porque mesmo com as alterações, o público ainda consumia massivamente o material original.

Durante as produções maiores também existiram outros subtítulos como “Fate Carnival” em 2004 sendo uma série de paródias cômicas onde os personagens eram inseridos em situações rotineiras ou gincanas. Isso gerou uma nova percepção da franquia sobre o que aconteceria se os participantes do conflito pudessem interagir amigavelmente ao invés de batalhar. “Fate Carnival” recebeu uma versão animada em 2006.

Por fim, ainda na série de “Fate/Stay Night”, existiu a ramificação chamada “Kaleid Prism” onde a protagonista passa a ser uma personagem secundária da trama principal. Afastando-se totalmente da guerra do santo graal, nessa trama Illya pode usar magia para se transformar numa heroína estando ao lado de alguns novos personagens ou variações daqueles já existentes, como o Rei Gilgamesh que passa a ser uma figura feminina nessa série.

Além desses eventos conectados pela linha temporal, também existiu, em 2011 um curta chamado Fate/Prototype, que conta a história que era a ideia original do criador Kinoko Nasu para Fate/Stay Night, mas que até hoje não foi desenvolvida além do curta.

“FATE ZERO”



Figura 30. Imagem oficial de Fate Zero

“Fate Zero” é a segunda ramificação da franquia Fate que recebe um nome próprio. Relacionada com a história de “Fate/Stay Night”, “Fate Zero” conta a história da Guerra do Santo Graal anterior onde personagens como o pai do protagonista Shirou participam.

Diferente do enredo de “Night” onde sempre existe algum desenvolvimento amoroso, dessa vez os produtores optaram por focar no conflito em si, tornando a narrativa mais interessante para o público acostumado a consumir o gênero chamado *shonen*, geralmente focado em batalhas. Optar por atribuir o foco ao conflito ao invés de um único protagonista possibilitou que a história mostrasse desenvolvimento de diferentes grupos de personagens.

A série que começou como uma *light novel* em 2006, recebeu sua versão animada em 2011 e um mangá em 2010. Posteriormente foi lançada uma *light novel* em 2014 e uma adaptação em mangá em 2017 chamada “The Case Files of Lord El-Melloi II” que conta uma história curta de um dos participantes que participou da guerra de Zero. A *novel* ganhou uma série animada em 2019 sob o mesmo nome com 12 episódios.

“FATE EXTRA”



Figura 31. Arte oficial de Fate Extra Record

Tendo seu início em 2010, onde a franquia já estava melhor estabelecida, “Fate/Extra” é jogo para o console portátil. Ainda sobre a premissa de guerra do Santo Graal, o protagonista poderia escolher entre três espíritos heroicos para acompanhá-lo na jornada de derrotar seus inimigos e progredir num mundo isolado, ao mesmo tempo que tentava descobrir o que era aquele local.

Usando um ambiente 3D, possibilitava movimentações de personagens e animações mais trabalhadas do que apenas imagens bidimensionais na tela como eram as *visual novel* até então. Já o conflito era feito por meio de batalhas de turno, como um jogo de pedra, papel e tesoura, inclusive, semelhante ao que vemos atualmente em “Fate/Grand Order”.

Nesse jogo, personagens e outras partes da franquia são reaproveitados, o que passa a ser recorrente na franquia “Fate”. Quando personagens são reaproveitados, possuem apenas uma semelhança física ou são, de fato, a mesma pessoa, mas num universo paralelo geralmente não tendo relação direta com seus correspondentes de outras linhas temporais. Ou seja, a Rin que aparece em “Fate Extra” possui as mesmas habilidades e aparência física, mas não é a mesma que vemos em “Fate/Stay Night”.

Em 2014 foi lançado “Fate Extra CCC” que, ao invés de ser uma continuação de “Extra”, apresentou-se como uma rota alternativa aos mesmos acontecimentos, recebendo um mangá em 2011 e outro em 2015. Em 2018, essa

variação recebeu uma adaptação animada sob o nome de “Fate Extra: Last Encore” que chegou a ser exibida em grandes plataformas de *streaming* como Netflix.

Em 2016 foi lançado um novo jogo dessa parte da franquia chamado “Fate Extella: The Umbral Star”, que ao invés de táticas de turno, entrava no gênero *hack’n slash*, onde o jogador luta contra grandes ondas de inimigos, possibilitando uma movimentação mais fluída com o objetivo de conquistar territórios. Uma característica interessante introduzida em “Extella” foi a “*form change*”, onde, aplicando recursos em suas unidades o jogador poderia mudar sua aparência. Posteriormente essa alteração será adotada em diversos outros títulos da franquia sob o nome de *ascension* e será inserida na franquia de forma permanente sendo um elemento chave de “Grand Order”.

Enfim em 2018 foi lançado “Fate Extella Links”, um novo jogo seguindo o estilo *hack’n slash*, também contando uma história que acontece após os acontecimentos de “Extra”. Foram adicionados mais 10 personagens aos primeiros 16 usados no jogo anterior.

A franquia de “Extra” e “Extella” não se relacionam em nenhum grau aos acontecimentos de “Night” ou “Zero”, sendo uma história completamente paralela que ocorre numa base lunar. Por conta disso, são uma parte da franquia menos consumida não somente por terem uma história paralela e não relacionada ao título principal, mas por se concentrar em jogos e só ter recebido uma versão animada em 2018, diminuindo o acesso do público.

Em Julho de 2020 os desenvolvedores anunciaram um remake do primeiro jogo, mas até o momento não existem muitas informações sobre, além de um trailer.

“FATE APOCRYPHA”



Figura 32. Arte oficial de Fate/Apocrypha

Após analisar toda a parte de “Extra” e “Extella”, “Fate Apocrypha” acaba sendo muito mais simples por contar apenas com uma *light novel*, um anime e um mangá que são apenas a mesma história contada por mídias diferentes.

“Apocrypha” trouxe uma visão diferente para a história, já que dessa vez ao invés de 7 magos e 7 servos, 2 facções entram em conflito pelo Graal. Diferente de outras guerras onde o maior foco é apenas encontrar e matar o lado inimigo, a existência de dois grupos possibilita que exista uma interação maior entre os personagens de cada um.

Por ter o anime lançado após o início de “Fate/Grand Order”, possibilitou que o jogo produzisse um evento temático colaborativo lançando alguns personagens novos que teriam sua primeira aparição na animação. A série televisiva e o evento ocorrendo de forma simultânea incentivavam que os jogadores usassem ainda mais o sistema de *gacha* nessa época para obter esses personagens novos e aqueles já existentes que apareciam no anime.



Figura 33. Cena do jogo "Fate/Grand Order" utilizando a metalinguagem para recomendar que o jogador assista "Fate Apocrypha" no serviço de streaming Netflix.

Todas as franquias anteriores foram mencionadas aqui, porque um dos trabalhos que "Fate/Grand Order" faz é possibilitar a mistura de muitos elementos e personagens de títulos passados e por se tratar de um jogo que possui atualizações periódicas, eventos que misturam esses universos são possíveis e aguardados pela comunidade de fãs.

Também foi por meio dos trabalhos anteriores que já existia uma comunidade de fãs gigantesca posterior ao lançamento de "Fate/Grand Order". Até o momento vale analisar que durante toda a trajetória de "Fate", mesmo que o indivíduo não atenha consumido por completo, ele foi apresentado e interagiu com inúmeros personagens sejam eles os espíritos heroicos, outros magos ou mesmo NPCs⁴ de personagens envolvidos apenas superficialmente. Num levantamento que será mostrado adiante, veremos como esse contato primário possui relevância para a forma que os jogadores lidam com seus personagens em "Fate/Grand Order".

Voltando aos elementos que nos foram apresentados por Eric Zimmerman em "Regras do Jogo" relacionados ao conhecimento prévio do jogador, quanto mais conhecimento ele tiver sobre aquele universo ficcional, menos lacunas precisarão ser preenchidas pelo mesmo a partir de sua própria imaginação. Em suas palavras "as características de uma leitura não são compreendidas em isolamento, mas ao relacionarmos com outras histórias.". No caso dessa franquia, a história de "Fate/Grand Order", seja por reaproveitar personagens ou

⁴ Non Playable Characters: refere-se aos personagens que estão presentes num jogo, mas não podem ser controlados pelo jogador.

fazer menções a outros títulos, criou uma rede de relações com outras partes da sua franquia. Nesse caso, temos um exemplo do conhecimento prévio do jogador por meio do canon e cultura mencionados por Zimmerman anteriormente.

O canon está presente no consumo dessas inúmeras mídias que foram desenvolvidas desde 2004, enquanto a cultura é inserida nos elementos históricos que são aproveitados pelos desenvolvedores na representação dos espíritos heroicos, visto que, salvo algumas exceções, todos são baseados em pessoas, mitos ou entidades inanimadas que fazem parte da história humana real.

Da parte dos desenvolvedores, o contato prévio permite que eles tenham maior conhecimento sobre como sua comunidade de fãs vê e se relaciona com personagens da série apresentados em outras mídias, possibilitando, por exemplo, que os personagens favoritos sejam colocados com uma raridade mais alta dentro do jogo para que seja mais difíceis de se obter dentro do sistema de *gacha*. E a partir dessa relação também podem decidir quais personagens aparecerão nos eventos temáticos ou no desenrolar da narrativa principal.

O contato prévio também permite o desenvolvimento de eventos e diálogos que remetam a outras partes da franquia de forma a complementar a experiência de quem já as consumiu e incentivar o consumo daqueles que ainda não o fizeram.

A terceira pergunta feita no questionário aos jogadores foi em relação a sentirem se esse contato anterior com as franquias possuía um reflexo ou não na forma em que jogam “Fate/Grand Order”:

Pergunta 03. Caso você tenha conhecido a franquia Fate antes de “Fate/Grand Order”, você considera que isso teve alguma influência na sua jogabilidade em FGO? Como, por exemplo, gostar de um personagem em um anime e, por conta disso, desejar tê-lo ou até mesmo usar um Graal se o obtiver em FGO.

Teve grande influência. Eu até mesmo considerei usar um Graal em personagens que conheci antes.	37,9% (463)
---	-------------

Teve média influência. Quis ter personagens em FGO por gostar deles em outros títulos da franquia	41,9% (513)
Não teve influência na minha <i>gameplay</i>	13,2% (161)
Eu conheci a franquia por meio de FGO, então não tinha experiência previa	7% (86)

Em “Fate/Grand Order” o Santo Graal é um recurso e o mais limitado do jogo, podendo ser usado pelo jogador pouquíssimas vezes quando comparado com o grande número de personagens disponíveis. Ainda assim, vemos que 37.9% dos jogadores já haviam formado um laço emocional com algum deles pelo consumo prévio a ponto de imediatamente considerarem gastar esse recurso raro dentro unicamente por gostarem do personagem. Mesmo aqueles que não necessariamente usariam aquele material raro, dizem que desejariam ter certos personagens unicamente pelo fato de conhecerem e gostarem dele previamente.

Mesmo aqueles que não estariam prontamente dispostos a gastar um material raro disseram que consideraram obter certos personagens por conta desse contato, o que implica o gasto de recursos em *banners* específicos do *gacha* para tentar obter aquele personagem.

3.3 “FATE/GRAND ORDER”

Lançado em 2015 no servidor japonês e em 2017 no servidor americano, “Fate/Grand Order” é um jogo voltado para aparelhos mobile que possui 5 anos de existência com um faturamento ultrapassando os 4 bilhões de dólares, sendo 370 milhões apenas em seu primeiro semestre. Conta, em Agosto de 2020, com mais de 20 milhões de downloads no servidor japonês contra 10 milhões de downloads no servidor americano.

Gratuito para baixar e jogar, sua renda vem unicamente do sistema de *gacha* usado para conseguir personagens e certos recursos. Em 2018 o jogo recebeu uma versão *arcade* voltada para máquinas de jogos no Japão já tendo mais de 300 mil jogadores adeptos desde seu lançamento.

3.3.1 INTRODUÇÃO AO JOGO

“Fate/Grand Order” conta a história da Organização de Segurança Chaldea, um instituto de magos cujo propósito é analisar alterações na linha temporal da humanidade em seu passado e futuro afim de prever e evitar catástrofes que possam ameaçar o mundo. Até 2015 não havia nenhuma interrupção no curso da história humana, até que o alarme soa e visão do futuro pela primeira vez é alterada, propondo o final da humanidade ao fim de 2016 (considerando o servidor original japonês. Caso a pessoa jogue no servidor americano, todas as datas estão 2 anos à frente).

Ao tomarem conhecimento da situação, inúmeros magos candidatos aos papéis de mestre se reúnem, mas uma traição interna faz com que todos acabem gravemente feridos, mortos ou incapacitados, deixando que o protagonista da história controlado pelo jogador seja o único disponível para levar adiante a missão de reverter a situação, acompanhado da personagem Mash que se torna seu primeiro espírito heroico.

No lado antagonista está o rei bíblico Solomon, também conhecido como rei dos magos, que acredita que a humanidade falhou e está além de recuperação. Usando seu próprio poder junto a vários artefatos Santo Graals, ele cria sete distorções na linha do tempo que serão responsáveis pela extinção prevista no sistema. É trabalho do jogador ser enviado para esses sete pontos de distorção para corrigir a história de volta ao seu curso comum. Durante esse caminho ele será acompanhado de Mash e espíritos heroicos que encontrará durante a jornada, podendo estes serem invocados dentro da associação no futuro. Cada distorção no tempo é chamada de Singularidade e é sustentada por um Santo Graal que deve ser recuperado pelo jogador, sendo cada lugar um capítulo da história.

Em cada capítulo existe o desenrolar de uma narrativa junto com a progressão de missões num mapa que se expande conforme a história progride.



Figura 34. Mapa do capítulo 'Shinjuku'.

No capítulo sobre as interações narrativas será explicado com mais profundidade o desenrolar da narrativa e seus capítulos sendo esta apenas uma introdução resumida ao objetivo do jogo.

3.3.1 MECÂNICAS BÁSICAS E ESCOLHAS

No começo desse estudo mencionamos a importância de que uma escolha feita pelo jogador seja absorvida, cause uma reação e que esta seja comunicada para o jogador. Em Regras do Jogo somos apresentados ao conceito de interação lúdica significativa, ou seja, quando uma interação feita pelo jogador sobre o sistema gera um significado. Ela pode ser tanto discernível, quando “o resultado de uma ação do jogo é comunicado ao jogador de uma forma perceptível” possibilitando que ele saiba o que está acontecendo e a integrada onde a “relação entre a ação e o resultado seja integrado no contexto maior do jogo” sinalizando que aquela interação não tem importância apenas imediata, mas afetando outros momentos do jogo (2004, p.50). Juntando isso ao modelo de interatividade polivalente apresentado pelos mesmos anteriormente,

podemos compreender como e se esses pontos estão presentes dentro desse jogo.

Mesmo que “Fate/Grand Order” trate de um jogo que envolve narrativa, diferente de *visual novel* ou mesmo *text-based games*, essa narrativa é linear e não sofre nenhuma alteração por parte do jogador. Algumas partes dos diálogos possibilitam que o jogador escolha dar uma resposta A ou B, mas elas apenas rendem uma resposta diferente, não tendo influência sobre o andamento da história. A possibilidade de responder A ou B está lá para que o jogador não seja apenas um espectador enquanto lê a história, podendo ter alguma interação com os personagens visto que o avatar que nós controlamos está presente naquela cena, contribuindo para uma imersão dentro do cenário.

Sabemos até o momento que escolhas são tudo aquilo que o jogador pode realizar dentro do jogo gerando uma reação no sistema. Dentro de “Fate/Grand Order”, as escolhas do jogador não estão na interação com a narrativa, que ocorrerá de forma igual para todos os jogadores, mas na batalha de turnos e na forma que ele irá obter e distribuir seus recursos entre suas unidades.

Visto que a história apenas progride conforme o jogador completa missões, o que decidirá a vitória ou derrota de cada fase é a estratégia do jogador para montar um time que tenha vantagem sobre os inimigos e que suas unidades sejam fortes o suficiente para derrotá-los, além da estratégia durante o combate em si para fazer os movimentos corretos. Para tal, o jogador precisará usar recursos tanto para adquirir personagens novos, quanto para otimizar aqueles que obtiver.

Nem todos os recursos necessários para que uma unidade atinja seu potencial máximo são encontrados em abundância, sendo alguns deles extremamente limitados como o Santo Graal. Por conta disso, o jogador precisará fazer escolhas em certos momentos do jogo e, veremos que mesmo essas escolhas possuindo uma consequência unicamente mecânica, grande parte delas é tomada pelo cunho emocional de cada usuário.

Primeiramente, para compreender a conversão de recursos, será explicado como o núcleo de combate funciona e como podem ser melhoradas

as unidades de combate do jogador, afim de compreender como o jogo progride e para quais recursos devem ser feitas as escolhas.

SISTEMA DE TURNOS

“Fate/Grand Order” possui inúmeras mecânicas diferentes com uma lista extensa de menus, mas seu núcleo gira em torno de um sistema de batalhas por turnos. Tudo que é feito em questão de jogabilidade gira em torno da fortificação e uso estratégico dos personagens escolhidos pelo jogador para cada diferente missão.

Primeiramente complementaremos o que já foi falado anteriormente sobre o funcionamento de seu sistema de *gacha*. No capítulo anterior, mencionamos que qualquer *gacha* requer um certo tipo de moedas que são trocadas aleatoriamente por recursos presentes no jogo e que certos banners podem aumentar a porcentagem de aparição de certos personagens.

Em “Fate/Grand Order” existem dois tipos de moedas que podem ser utilizados no *gacha*: *saint quartz* e *friend points*. *Saint quartz* são recursos que podem ser obtidos de forma lenta dentro do jogo e são também o único item que pode ser comprado com dinheiro real. Ele é usado em todos os *banners* com exceção daquele que necessita *friend points*.



Figura 35. Saint Quartz (esq.) e Friend Points (dir.)

Duas vezes por ano também existe um *banner* que só pode ser usado se o jogador depositar nele *saint quartz* comprados por meio de uma transação de dinheiro real. Todos os *banners* que fazem uso de *saint quartz* contém apenas recursos de raridade 3 a 5.



Figura 36. Exemplo de banner comum para gacha de saint quartz

Já o gacha de *friend points* disponibiliza recursos de nível 1 a 3 e sua moeda pode ser obtida de forma muito mais rápida. Como o nome sugere, você precisa de pontos obtidos por meio de seus amigos e será explicado adiante como funciona o sistema que permite que os jogadores usem personagens pertencentes a outros jogadores em suas equipes. No caso desse gacha, sempre que um jogador fizer uso de um personagem seu, você recebe pontos que pode ser gastos no banner de *friend points*. Por isso, é uma espécie de moeda que pode ser obtida todo o dia e, dependendo da sua lista de amigos, em grande quantidade. Ambos sistemas permitem que o jogador faça um roll de 1 item ou de 10 itens.



Figura 37. Exemplo de itens obtidos no gacha ao se realizar um roll múltiplo (10 itens)

O sistema de batalhas de turno consiste em cada jogador ter sua vez para poder realizar um movimento. Um jogo de xadrez é um tipo de jogo de turno onde, enquanto um jogador move suas peças, o outro não pode mexer no tabuleiro.

Anteriormente mencionamos que jogos *visual novel* não possuem um tempo limite para que o jogador faça sua escolha e que isso pode momentaneamente quebrar a imersão por possibilitar que o jogador retorne ao mundo real e reflita sobre suas possibilidades antes de prosseguir. Considerando que “Fate/Grand Order” é um jogo que trabalha o engajamento emocional de seu jogador, qual o motivo de se usar um sistema que permite tal distanciamento ao invés de optar por um sistema de *quick time events* como “Detroit: Become Human”, por exemplo?

Em seu livro “The Aesthetic of Play”, Brian Upton explica que mesmo jogos de turno são uma experiência contínua, porque pensar no nosso próximo movimento, a antecipação, também faz parte do jogar. Em suas palavras “Quando não é nosso turno, não ficamos apenas esperando; nós estamos peneirando através das potencialidades.” ou seja, após realizamos nosso movimento, é parte do jogar pensar na estratégia para o turno seguinte.” (2015, p.73). Fazendo uso de nosso conhecimento sobre as regras e possibilidades que o outro jogador fará para contra atacar nosso movimento torna-se parte dessa antecipação.

Porém, essa linha de estratégia pode ser quebrada quando somos colocados contra um jogador que demora muito tempo para decidir o que fazer ou existem muitos jogadores envolvidos, já que assim que decidimos quais as possibilidades de nossos próximos movimentos, não há mais nada a fazer senão esperar. Mas isso nunca é um problema em “Fate/Grand Order” pois não há combates contra pessoas reais. Os inimigos em tela sempre serão parte do sistema do jogo, respondendo automaticamente em seu turno, sem necessitar um tempo para decidir.

Cada jogador possui uma barra de energia chamada AP (*Action Points*). Para iniciar uma batalha, o jogador deverá entrar em algum dos mapas e escolher uma missão que consumirá parte desses pontos que se regenerarão

com o tempo. Quando a barra de AP é consumida, o jogador ou deverá esperar para que ela se regenere sozinha com 1 ponto de AP sendo restituído a cada 5 minutos ou poderá usar itens para que ela seja reposta.



Figura 38. Exemplo de mapa e missão. No canto inferior direito podemos ver a barra de AP.

Ao entrar na batalha, o jogador deverá montar seu time de até seis personagens para compor sua equipe. Em todas as situações deverá existir pelo menos um personagem chamado *support*, que nada mais é que um personagem disponibilizado por outro jogador para ser usado como ajudante. Quando um jogador entra numa missão ele pode tanto escolher um *support* de sua lista de amigos quanto pegar algum de uma lista aleatória pelo sistema. A diferença é que apenas aqueles na lista de amigos podem usar sua habilidade especial em batalha.

A estratégia do jogador deve começar nesse ponto, visto que certos personagens possuem vantagens ou desvantagens contra tipos diferentes de inimigos. Além disso, há uma restrição de custo de acordo com o nível do jogador. No canto inferior direito da Figura 29 podemos ver um *total cost*. Cada recurso selecionado na equipe tem um custo que varia de 0 a 16 somado a partir da raridade dos personagens e das *craft essences* que serão explicadas adiante, não podendo ultrapassar esse custo total. Isso impede que jogadores possam fazer times apenas com unidades de raridade mais alta e tenham que ser mais estratégicos em relação a essa construção de time.



Figura 39. Tela de seleção de equipe. As imagens maiores representam os personagens, enquanto os retângulos horizontais são as *craft essences* equipadas. No canto inferior esquerdo temos uma miniatura de uma roupa indicando o *mystic code*.

Além dos personagens que farão parte da sua equipe, o jogador poderá configurar *craft essences* e seu *mystic code*.

Craft Essence: itens equipados a um personagem oferecendo alguma espécie de bônus a seus atributos, seja um aumento de ataque, defesa, ou algum outro efeito especial. Assim como os personagens, sua raridade pode ir de 1 até 5. Além do efeito dentro do jogo, cada carta possui uma ilustração exclusiva e um *flavor text*⁵ contextualizando a ilustração seja num âmbito sério ou cômico. Mesmo sendo um item cujo propósito é auxiliar em batalhas, possui tanto uma ilustração quanto um breve texto, atrelados a narrativa daquele universo ficcional.

⁵ Termo popularizado em 1980 para descrever trechos extra de texto que complementam um personagem ou contexto de um jogo ou história, com objetivo unicamente de adicionar profundidade aquele assunto.



Figura 40. Exemplo de Craft Essense. No primeiro painel temos as informações técnicas, enquanto no painel inferior temos o flavor text.

Mystic Code: São vestimentas que nosso avatar usa e que oferece três habilidades diferentes dependendo do conjunto equipado. Quanto mais vezes o jogador usar um certo *mystic code*, maior o nível que este chegará, potencializando o efeito das habilidades. Assim como as *craft essences*, também estão acompanhados de elementos narrativos, pois todas as roupas estão ligadas a algum elemento da série ou podem ser vestimentas usadas por certos personagens em outros títulos da franquia.



Figura 41. Exemplo de Mystic Code indicando o nível, flavor text (meio) e as habilidades.

As batalhas do jogo são baseadas num sistema de vantagens e desvantagens. As sete classes apresentadas no começo da franquia (*Saber*, *Archer*, *Lancer*, *Caster*, *Assassin*, *Rider* e *Berserker*) junto de classes extras (*Shielder*, *Ruler*, *Avenger*, *Alter Ego*, *Foreigner*, *Beast* e *Moon Cancer*) exercem efeitos diferentes de dano entre si, de acordo com as tabela a seguir. Isso possibilita que certas combinações de classes se mostrem mais vantajosas dependendo do tipo dos inimigos.



Figura 42 Tabela de vantagens e desvantagens entre classes.

Após montar sua equipe, a batalha tem início e o jogador entra em combate. O jogo pode oferecer entre 1 a 3 ondas de inimigos a serem derrotados para que aquela missão seja completada.

Além de tudo que foi configurado anteriormente, cada personagem também possui seu próprio kit de ataques e habilidades. É esse kit que faz a diferença em batalha pois as ações de todos os personagens são escolhidas de uma só vez, diferente de outros jogos de batalhas de turno onde a ação de cada personagem é configurada separadamente.

O kit de cada personagem é composto por cartas de comando, habilidades e sua habilidade especial, o *noble phantasm*.

Cartas de Comando: Representam os comandos dados pelo jogador a seus personagens. Cada espírito heroico possui um kit com 5 cartas e, considerando que inicialmente teremos três personagens em campo, ao todo serão 15 cartas de comando que podem ser usadas pelo jogador.

A cada turno serão distribuídas 5 das 15 cartas disponíveis, das quais o jogador poderá escolher três para comandar seus personagens, como visto na figura 33. Após o terceiro turno, elas serão embaralhadas novamente e redistribuídas até a missão terminar. Essas cartas são divididas em três tipos: *quick*, *buster* e *arts* e dependendo da combinação feita podem intensificar os efeitos do ataque.



Figura 43. Exemplo de tela de combate com as 5 cartas de comando distribuídas naquele turno. Na linha superior está a carta de Noble Phantasm.

Buster: As cartas vermelhas que dão mais dano ao inimigo. Caso as três cartas escolhidas naquele turno sejam *Buster*, o dano do ataque aumentará ainda mais.

Quick: Cartas verdes que geram *critical stars* que serão distribuídas entre as cartas no turno seguinte, indicando a porcentagem que aquela carta tem de realizar um ataque chamado “crítico”. Caso ele consiga desferir um ataque crítico, tanto o dano quanto o efeito da carta será intensificado. Caso três cartas *Quick* sejam escolhidas naquele turno, o jogador receberá automaticamente 10 *critical stars*.

Arts: Carta azul que, ao atingir o inimigo, gera uma carga para a habilidade especial do personagem, o *noble phantasm*. Quando as três cartas escolhidas são Arts, todos os personagens as quais aquelas cartas pertencem recebem 20% de carga em seu *noble phantasm*. Quando a barra do ataque especial chegar em 100%, o personagem poderá consumi-la e usar sua habilidade especial.



Figura 44. Imagem do tutorial do jogo explicando os efeitos de quick, buster e arts.

Extra/Brave Chain: Ocorre quando as três cartas selecionadas naquele turno pertencem ao mesmo personagem, gerando uma quarta carta chamada Extra, possibilitando que ele desfira mais um ataque naquele turno.



Figura 45. Uso de uma Brave Chain, onde o jogador escolheu três cartas do mesmo personagem, habilitando a quarta carta chamada de Extra Attack.

O kit de cartas de cada personagem implica na variabilidade e sinergia da equipe, mas também está relacionado a sua função na narrativa e design. Por exemplo, um personagem que tenha mais força física provavelmente terá mais cartas do tipo *buster*, que representam força. Personagens relacionados a magia costumam ter mais cartas do tipo *arts* já que elas representam poder mágico e aqueles que tem ataques mais rápidos e ágeis possuem mais cartas do tipo *quick*.

Noble Phantasm: Um ataque especial que cada personagem possui representando algum feito que aquele espírito heroico teve em vida e pode ser utilizado sempre que sua barra de energia atinge 100%. Seus efeitos são extremamente diversos podendo ser um ataque, um bônus para sua equipe ou causar um demérito para o time inimigo. Cada *noble phantasm* tem um nome e uma animação única.



Figura 46. Exemplo de animação de noble phantasm do personagem Iskandar (Alexandre o Grande).

Habilidades dos Personagens: Cada personagem possui três habilidades que podem ser ativadas a qualquer momento de seu turno. Assim como as cartas de comando, as habilidades de cada personagem também estão relacionadas as características daquela personalidade histórica. Por exemplo, personagens que são figuras de liderança como reis ou generais podem ter uma habilidade chamada “carisma” que aumenta o ataque de todo o time, referência a seus feitos quando personalidades históricas liderando seu povo.



Figura 47. Exemplo das três habilidades de cada personagem, representadas por ícones.

Existem outros elementos presentes na batalha, mas visto que são usados com menor frequência, não serão mencionados nesse trabalho.

Toda a jogabilidade de “Fate/Grand Order” gira em torno dessa batalha de turnos. Mesmo que a um primeiro olhar possa parecer que são mecânicas complexas, por serem a única forma de *gameplay* presentes no jogo não leva muito para que o jogador se acostume. Elas também são introduzidas por meio de tutoriais nas fases iniciais, estimulando que o jogador aprenda uma de cada vez.

Mesmo que apenas como uma explicação básica não seja possível entender por completo o andamento do jogo, o mais importante é compreender que, diferente de títulos onde o jogador tem agência sobre o mundo ficcional tomando decisões que afetem seu andamento, “Fate/Grand Order” possui uma narrativa linear e o único ponto em que o jogador pode tomar decisões efetivas é na forma que utiliza e otimiza suas unidades de batalha. Isso demonstra até então que ainda assim é possível trabalhar um mundo ficcional onde o jogador crie laços afetivos com tal mundo mesmo que não tenha uma agência direta sobre sua narrativa.

OTIMIZAÇÃO DE UNIDADES

Por mais que “Fate/Grand Order” possua uma história, ela é linear e não sofrerá alterações independente do que o jogador faça. Mesmo com uma direção de arte muito similar a uma *visual novel* em suas cenas de diálogo, o fato de que o usuário pode interagir com os personagens não lhe dá nenhuma agência no universo ficcional do ponto de vista narrativo, sendo o mesmo para todos os jogadores.

Até então já possuímos a interação explícita, cognitiva e funcional trazidas por Zimmerman e Salem em Regras do Jogo. Temos a participação psicológica e intelectual no sistema dentro das batalhas, a interação com os componentes do sistema por meio da interface e a explícita por meio das escolhas e procedimentos definidos, os eventos aleatórios propostos pelas unidades

inimigas e as simulações dinâmicas de uma batalha de turnos. Estaria então o agenciamento do jogador presente apenas no momento do combate?

Cada personagem que o jogador possui é obtido através do sistema de *gacha* já explicado anteriormente, sendo divididos por classe e por raridade que, por sua vez, vai de 1 a 5 estrelas, sendo 5 o mais raro. Além dessa raridade, cada um possui uma lista de atributos que podem ser otimizados para melhoria de seu desempenho em jogo. Para tal, é necessário que o jogador invista uma grande quantidade recursos em cada um desses atributos a fim de fortalecer aquela unidade. Afinal, de nada adiantará ter vantagem estratégica se os personagens não tiverem força o suficiente para derrotar seus inimigos pela falta de nível. A seguir vemos parte das informações de um personagem, mostrando algum dos muitos atributos que podem ser trabalhados pelo jogador.



Figura 48. Menu do personagem, mostrando parte de seus atributos.

Nível (Lv.): é o nível básico do personagem. A partir do uso de um recurso chamado *embers* ou usando outros personagens como material, podemos subir o nível de um personagem até um limite máximo que varia de acordo com a raridade do personagem. *Embers* podem ser obtidos pelo *gacha* e em missões.

Ascension: sempre que um personagem chega em certos níveis ele deve realizar uma *ascension*, representada pelos quatro diamantes dourados que ficam embaixo do nível na figura 38. Sistema introduzido e mencionado em “Fate

Extella”, pode trazer uma mudança no visual do personagem e o jogador poderá escolher qual figurino usará quando o personagem estiver em batalha. Por exemplo, um personagem de raridade 5 chegar aos níveis 60, 70, 80 e 90. ele deverá realizar uma *ascension*. Cada uma consome uma quantidade diferente de materiais que podem ser obtidos sempre que o jogador completa alguma missão no jogo. A repetição de uma mesma missão para se obter um certo item pode ser chamada de *farm*⁶ ou *grind*⁷.



Figura 49. Mudanças visuais causadas por uma ascension no personagem Okada Izo.

Além das *ascension*, certos personagens também recebem as chamadas *costume dress*, que são visuais alternativos além daqueles obtidos por meio da ascensão de nível. O personagem Robin Hood, por exemplo, possui uma versão temática de verão. Essas versões não fazem uso do *gacha*, então os únicos requerimentos são que o jogador possua tal personagem e complete os requisitos dentro do jogo para obter um novo visual.

⁶ Referência ao ato de cultivar, é um termo usado em jogos para indicar que o jogador está direcionando sua gameplay para a obtenção de um recurso específico.

⁷ Referente ao ato de esforço para se obter um recurso, geralmente relacionado a algo exaustivo. Por exemplo, se um jogador precisa de 100 unidades de um certo item e cada vez que ele completa uma missão recebe apenas 1 unidade, deverá repetir aquela mesma missão 100 vezes para completar seu objetivo, podendo tornar-se algo cansativo mas necessário.



Figura 50. Comparação entre a versão padrão do personagem Robin Hood (esq.) e sua Costume Dress de verão (dir)

Ataque e pontos de vida: atributos que aumentam com o uso de um recurso chamado Fou. Podem ser obtidas por meio do *gacha* e numa loja específica do jogo. Ambos podem ser elevados até o nível 1000. Após atingir essa barreira, pode continuar aumentando até 2000 com uso de outro tipo de um tipo especial e extremamente raro do recurso Fou, obtido apenas em eventos especiais.

Noble Phantasm: Habilidade especial mencionada anteriormente, pode ser fortalecida quando um jogador usa cópias repetidas do mesmo personagem para fortalecer uma única unidade. Esse método pode ser aplicado até quatro vezes, fazendo que o personagem chegue ao NP5 (*noble phantasm* nível 5). Visto que para fortalecer a habilidade especial precisamos de cópias repetidas do mesmo personagem, é um recurso que só pode ser obtido por meio do sistema de *gacha*.

Habilidades: Cada personagem possui três e elas podem ser otimizadas até o nível 10 cada por meio do investimento de materiais.

QP: uma espécie de moeda que é necessária para realizar qualquer tipo de melhoria em suas unidades. Pode ser obtida ao completar qualquer missão.

Palingenesis: quando um personagem atinge seu nível máximo após passar por todas as *ascensions* disponíveis -o que pode variar do nível máximo

65 a 90- dependendo da raridade do personagem, ainda é possível continuar aumentando seu nível até chegar em 100. Para isso o jogador deve gastar o item chamado Santo Graal, que só é obtido em quantidades extremamente limitadas ao fim de certos pontos chave da história, sendo o recurso mais escasso de todo o jogo. Quanto menor o nível máximo do personagem, mais de recurso será utilizado caso o jogador deseje chegar ao nível 100.



Figura 51. Palingenesis máxima ao chegar no nível 100

Existem alguns outros recursos e elementos que não serão explicados por envolverem outras mecânicas, assim como não serão mencionadas certas ocasiões singulares onde o jogador pode obter materiais de forma especial.

Resumidamente, diferentes tipos de otimização requerem diferentes tipos de recursos que são obtidos em diferentes partes do jogo. Por isso, otimizar uma unidade requer não somente uma série de escolhas, mas dedicação por meio do *farm* para se obter tais recursos.

Até o momento entendemos que além de poder escolher como otimizar suas unidades, essa manutenção de personagens é algo essencial para que o jogador possa progredir dentro do jogo.

Considerando que estamos falando de um jogo de estratégia, não seria incorreto assumir que o jogador então fará essa distribuição optando por usar a maior parte dos itens raros em suas unidades mais fortes e raras deixando

personagens mecanicamente mais fracos em segundo plano. Porém, o levantamento feito com os jogadores mostra uma visão contrária.

Pergunta 04. Sei que até o momento temos mais de cem personagens disponíveis no jogo, mas seguindo o modelo “Nome do Servo/Classe – motivo” liste até 5 dos seus personagens favoritos e conte o motivo de gostar deles, desde uma perspectiva de *gameplay* até considerar um *waifu/husbando*⁸. Essa pergunta é aberta para Servants que existem fora do servidor NA. Exemplo: “Heracles/Berserker – foi meu primeiro servo dourado” ou “Medusa/Rider – gosto dela no anime”

Essa pergunta foi uma das primeiras do questionário para que o jogador pudesse responder sobre suas unidades favoritas sem que já tenha feito nenhum processo de reflexão que provém das perguntas seguintes. A ideia da pergunta é que fossem listados os personagens junto de uma justificativa para que pudéssemos analisar os motivos que fazem ele gostar de um personagem dentro de “Fate/Grand Order”. Seria o desempenho daquela unidade? Ou apenas um gosto pessoal pelo contato prévio?

Dado o grande número de respostas, temos cerca de 6mil menções de personagens, impedindo que todos sejam descritos aqui, mas ao final da pesquisa há um link de acesso caso o leitor deseje acessar as respostas individuais.

Um aspecto que pode ser observado nas respostas de forma generalista é que ao serem pedidos para contarem sobre seus personagens favoritos, raras são as ocasiões onde essa justificativa tem a ver unicamente com o desempenho naquele personagem do jogo. Se falamos de um jogo de estratégia, qual seria o motivo da maior parte dos jogadores não ter mencionado o quanto gosta de seus personagens mais fortes em sua conta?

⁸ Termo usado principalmente pela comunidade que consome animes e mangás, referente a uma forma alternativa de se falar as palavras inglesas husband (marido) e wife (esposa). Ela é geralmente usada para indicar um personagem que se tem grande afinidade com, as vezes ao ponto de considera-lo um interesse amoroso se existisse na vida real.

Mesmo em respostas que continham elementos de *gameplay*, geralmente eram acompanhadas de motivos adicionais não relacionados. A seguir, veremos alguns exemplos de resposta:

James Moriarty/Archer - Husbando stylish material
Shakespeare/Caster- Loved him in Fate Apocrypha
Edmond Dantes/ Avenger - Started liking him afte some chapters into FGO
Antonio Salieri/Avenger- Caught my eyes since first appearance, love his ingame music Dis Irae
Hector/Lancer- Husbando material even though he is super weak ingame

Cu Chulain/Lancer - He was my first fate love and he was also quite useful in the beginning of the game.
Musashi/Saber - I just loved her event and her design. Arturia/Archer - I already loved her as a saber from the anime, but I loved the summer version outfit. Jeanne Alter/Avenger - Shes super OP in game and I loved her on Shinjuku too. Ishtar/Rider - Best summer event and design ever!

Elizabeth/Lancer - waifu(+ i i like that she got divided into two servants, a more idol one, with the vain ego, and a version with the consequences of her acts)
Mordred/Saber - first saber and first 5 star that i got
Nitocris/Caster - First caster that i got + she is adorable
Emiya/Archer - Liked him from the anime
Cu Chulainn/Lancer - Liked him from the anime

Astolfo/Rider - Loved him in Fate/Apocrypha and loved his NP effect.
Cleopatra/assassin - My first golden servant from my very first 10x pull
Lancelot/Berzerker - Even though its a glass cannon, carried me throughout the beginning of the game
Medusa/Avenger - The most powerful servant I have and inspired me to make more cosplays.
Sessyoin Kiara/Alter Ego - My most powerful Alter Ego, helped me a lot in really long battles.

Tamamo no mae i like kitsunes and i spend so much and never take one,
Irisviel and Raiko love these mothers, Tamamo Lancer same as no mae but i have 2 of them, Kiara the bit...
nun and the best to final HOKUSAI the GREATEST.

Musashi/Saber - Was the servant that makes me stay in the game.
Ishtar/Archer - Riface. Waifu purpose, but the gameplay is surprisely good.
Nitocris/Caster - The most beautiful female servant, but as time went by I started to appreciate more than its appearance.
Nero/Any - UMU! Memes.
BB/Moon Cancer - Welfare of the best event I ever played in FGO.

Marie/Rider - she's cute and lovely, also a great rider; Suzuka/Saber - was my first golden servant; Hijikata/Berserker - was my first 5 stars servant and a excelent berserker; Arthur/Saber - I love King Arthur's history; Gilgamesh/Caster - I liked him in anime, so have him in this wise form is amazing.

Nikola Tesla - I like the historical figure.
Ereshkigal - I like the fictional figure
Arthur Pendragon (Prototype) - I like the historical figure
Romulus-Quirinus - I like the mythical character and the references
Sasaki Kojiro - One of my favorite figures overall.

Astrea/Ruler- I like Luvia's personality a lot

Tamamo no mae/Caster- I love blue and arts cards

Lancelot/Saber -I'm a big fan of arthurian legends and Lancelot it my favorite Knight on them

Ganesha/Moon cancer-I love Jinako a lot and find her really funny

Ivan the terrible/Rider -Russian and cathedrals

Entre os comentários, vemos que cada jogador tem personagens diferentes e motivos diferentes para ter um espírito heroico como favorito. Alguns comentam que conheciam o personagem antes de jogar “Fate/Grand Order”, outros usam o termo *husbando* e *waifu*, alguns certos personagens unidades fortes enquanto também temos aqueles que o jogador tem apego emocional por ter sido o primeiro personagem raro que apareceu em seu *gacha*. Entre os comentários, também podemos perceber que algumas das conexões são feitas pelo jogador conhecer aquela personalidade histórica fora do universo de Fate, influenciando que o tenha como personagem favorito.

Em suma, por mais que os motivos sejam diversos, em nenhum momento vemos uma unanimidade sobre o único motivo ser o poder daquele personagem dentro do jogo. Mesmo jogadores que citam essa característica costumam mencionar outros personagens que tem afinidade por outros motivos.

Pergunta 05. Num âmbito geral, como você maneja suas unidades em FGO? Você escolhe baseado nas forças que aqueles personagens tem dentro do jogo ou dá preferência aqueles que pessoalmente gosta? (Tenha em mente que essa questão é geral, então não precisa se preocupar caso já tenha feito algumas exceções)

A personalidade de design dos personagens não tem relevância para mim. Eu me preocupo com sua força dentro do jogo.	8.8% (105)
Eu mantenho e otimizoo qualquer personagem que goste, independentemente de ser por sua força ou seu design/personalidade	74.4% (910)
Eu levo todos os personagens ao nível máximo, descartando apenas aqueles que estão em NP5.	37,4% (458)

Essa foi uma questão que possibilitava mais de uma resposta, totalizando mais que 100%, mas ainda assim podemos ver que a porcentagem representativa de jogadores que alegam se importar apenas com a força do personagem dentro do jogo sequer chega a 10% dos entrevistados. Isso reforça a ideia de que jogadores envolvidos em jogos como “Fate/Grand Order” priorizam o engajamento emocional sobre decisões puramente estratégicas, mesmo ao se tratar de um jogo de batalha de turnos.

Como adendo, NP5 significa *noble phantasm 5*, indicando que cópias extras do personagem já não tem nenhum uso como recurso de otimização. Essa resposta significa que personagens repetidos só são descartados quando já se possui uma cópia dele em nível máximo em sua conta.

Pergunta 06. O Santo Graal é um item que possibilita aumentar o *level cap* de um servo até 100 e é o recurso mais limitado em FGO. Em linhas gerais, como você decide quais de seus servos os receberão?

Eu priorizo unidades que tem status ou usabilidade melhores dentro do jogo, independente de quem são.	15,3% (187)
---	-------------

Eu os gasto em personagens que gosto, independentemente de sua raridade ou <i>gameplay</i>	84,6% (1033)
--	--------------

Santo Graal foi um item explicado anteriormente, mas recapitulando, é o item mais raro do jogo que possibilita que um personagem possa aumentar ainda mais seu nível até atingir 100 e, quanto menor o ranking do personagem, mais Graals são necessários para que ele atinja esse nível.

Do ponto de vista mecânico, há maior valor em investir o uso desse item limitado em personagens de raridade 5, do que investir em raridades mais baixas visto que eles necessitarão de mais unidades de Santo Graal para atingir o nível 100. Mas a porcentagem de jogadores mostra que 85% deles abre mão do uso em unidades especificamente fortes para direcioná-los para os personagens que gostam, por motivos não unicamente relacionados a sua força como unidade de batalha.

Pergunta 07. Em quais servos você gastou Graals? Não apenas aqueles que elevou até o nível 100, mas todos aqueles que receberam pelo menos um. Também sinta-se livre para explicar brevemente o motivo. Eles são fortes e mereceram um bônus? Você já era um fã dele por conta de animes ou jogos? Eles são um *'husbando'* ou *'waifu'*?

Essa também foi uma pergunta em texto visto que existem muitos personagens para serem elencados em múltipla escolha. Novamente, será disponibilizado um link para o leitor que desejar checar respostas individuais, mas seu fim era apenas complementar o que foi levantado em números na questão anterior.

Zhuge Liang/Caster (5 grails) awesome support
Elisabeth Bathory/Lancer (1 grail) first lancer I ever got so buffed her up
Edmond Dantes (1 grail) only avenger I got

Medusa/Avenger (7 grails) most powerful servant
Lancelot/Berzerker (1 grail) needed extra strength

I just like Iri in fate zero then I just grail max. About Hokusai I just love the design, charisma and all the other things in her. I just use grail in lu bu just for buster meme. Now my next servant I will use the grail is Kiara and w8 to Hokusai saber.

Musashi/Saber (5 grails) Ultimate waifu.
Ishtar/Archer (5 grails) Second in the list.

Cú Chullain/Lancer (3 grails, for a while) - my #1 husband, and for gameplay, again, he's my first option when I go solo quests

Bedivere/Saber (3 grails) - he was my first golden single target (seriously, my saber summons was a disaster), and well.... I learned to like him a lot

Tamamo/Caster (5 grails) - Waifu
Katsushika Hokusai (5 grails) - Waifu
Jeanne D'arc/Ruler (5 grails) - Waifu
Artoria Pendragon/Archer (5 grails) - Waifu
Ereshkigal/Lancer (5 grails) - Waifu

None until now

Hijikata/Berserker, Arthur/Saber, Suzuka/Saber, Marie/Rider - I used in all of them because they are my favorites and strong ones.

Sasaki Kojiro, Bedivere, Giorgios, Tesla and Arthur Proto.

All of them are because of the same reason. I like them and gave them grails

Tamamo no Mae 5
Antonio Salieri 13
Robin hood 2
Astrea 2

Carmila (2 Grails) she helped me get through the early game a lot
Jeanne D'arc Alter (5 Grails) she spooked me when I rolled for her by accident so I decided to max her level since she is OP... it's not like I love her or anything
Kiyohime Lancer (7 Grails), Kiyohime Berserker (8 Grails) I maxed both cuz they were my favorite servants... until I met Tomoe.
Tomoe Gozen (2 Grails), she is my favorite servant, no questions asked.

Iskandar - lvl 100 (of course, my favorite servant);
Fuuma Kotarou- 1 grail (one of my husbandos)
Emiya Archer- 2 grail(gameplay);
King Hassan- lvl 100(he is badass);
Waver- 1 grail(gameplay).

Ishtar/Archer - bc she's a Rinface, and I love Rin
Ishtar/Rider - same as Ishtar/Archer
Ereshkigal/Lancer - same as Ishtar/Archer
Hans Christian Andersen/Caster - overall good unit and need some help to get stats to be more tanky, really fun to use too, my first lvl 100
BB/Mooncancer - similar to Andersen, like the character and is a really good character with a very lim class

Em linhas gerais, a maior parte das respostas é baseada em justificativas envolvendo gostar ou não de certo personagem, dificilmente se relacionando unicamente a seu desempenho dentro do jogo.

Um comportamento interessante é que nem todos os usuários usam Graal em personagens com o intuito de levá-los ao nível 100, ou seja, certos personagens acabam recebendo apenas um ou dois Graals como uma espécie recompensa ou medalha porque, de acordo com os jogadores, 'merecem'. Isso possibilita que mais Graals sejam distribuídos entre personagens e que o jogador ainda possa fazer alguns chegarem ao nível 100 por conta da distribuição desigual.

Quando vemos a tela de suporte onde jogadores disponibilizam suas próprias unidades para que outros jogadores do servidor as usem em combate, vendo a quantidade de Graals usados nos personagens podemos facilmente identificar qual o perfil daquele jogador. Se vemos um personagem de ranking baixo no nível 100, sabemos que, por algum motivo, aquele personagem é um dos favoritos daquele jogador.

Mas é importante destacar que não é por um personagem não ter recebido um Graal que ele não é um personagem que o jogador gosta, mas, novamente, o Graal é um recurso extremamente limitado, usado apenas para os favoritos. Algumas vezes é preciso tempo para que um jogador escolha usá-lo ou não, principalmente considerando que temos lançamentos constantes de personagens novos e que não é possível remover um Graal depois de usado.

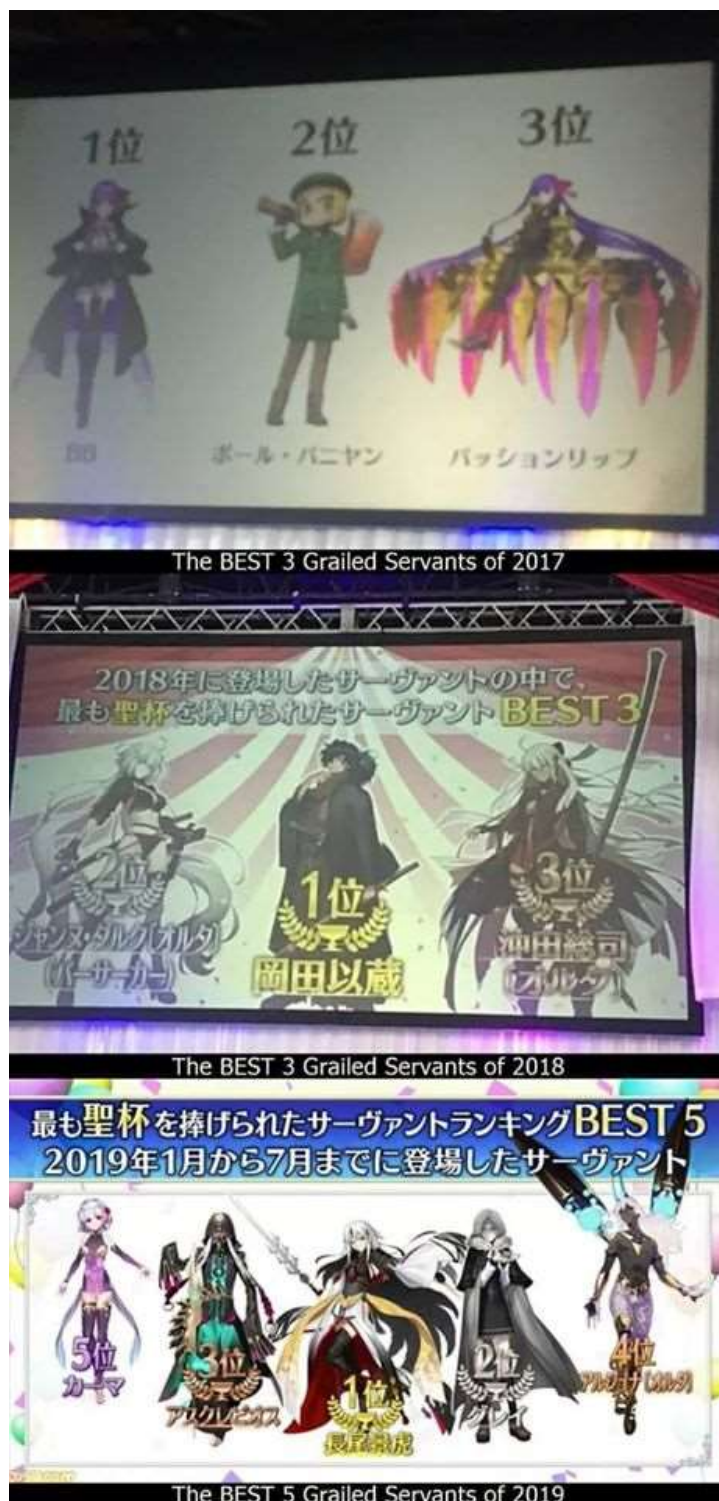


Figura 52. Top 3 e Top 5 dos personagens que mais receberam graals em 2017, 2018 e 2019 no servidor japonês.

Visto o valor que o Santo Graal possui no jogo, os desenvolvedores No painel acima, disponibilizado durante um dos eventos online de “Fate/Grand Order”, vemos os Top 3 servos que receberam Santo Graal no servidor japonês em 2017, 2018 e 2019, apoiando o que nos foi levantado pelos mil voluntários

da pesquisa, mesmo jogando em servidores distintos. Em 2017, o primeiro e terceiros lugares ficaram para personagens de ranking 4 estrelas, sendo um deles um personagem gratuito obtido em evento, já no primeiro lugar ficou um dos personagens mais fracos do jogo, Paul Bunyan de apenas uma estrela, o qual posteriormente será analisado o evento do qual faz parte justificando essa escolha.

Em 2018, o segundo lugar ficou novamente para um personagem gratuito, o terceiro lugar para um personagem ranking 5 estrelas e o primeiro ficou com um personagem de ranking 3 estrelas.

Já em 2019, a colocação foi feita em 5 posições. O primeiro e segundo lugar ficaram para duas personagens gratuitas obtidas em eventos, enquanto o terceiro lugar ficou para um personagem de 3 estrelas. Quarto e quinto foram para personagens limitados de 5 estrelas. Vemos assim, que mesmo no servidor japonês, o pódio de personagens favoritos não favorece unidades de maior raridade e que não há repetições de personagens favoritos durante dois anos seguidos.

Quando Janet Murray nos fala do jogador como interator, ou seja, aquele que terá agenciamento sobre o jogo, primeiramente pensamos num avatar que exerce influência sobre aquele mundo ficcional. Em “Fate/Grand Order”, essa interação e agenciamento por sua vez parece muito mais restrita visto que as ações do jogador não trarão nenhuma consequência para o andamento da narrativa daquele espaço virtual, mas isso não significa que ele não possui agência dentro do jogo.

Embora não possa alterar o decorrer da história, as escolhas do jogador aparecem tanto no momento de batalhar quanto no gerenciamento de suas unidades. O conceito de antecipação mencionado por Brian Upton pode também ser aplicado aqui. Além da antecipação entre cada turno do jogador, os momentos fora de batalha otimizando suas unidades por meio do gerenciamento de recursos, por mais que pareça algo secundário, também é uma parte da ação de jogar tão importante quanto o combate.

Além disso, também podemos retornar ao conceito de interação lúdica significativa no aspecto discernível, sempre que um personagem sobe de nível ou passa por uma *ascension* ele oferece uma linha de diálogo exclusiva sobre esse investimento de recursos, podendo comentar sobre estar se sentindo mais forte ou agradecer ao jogador por ter sido escolhido para receber os recursos. Essa interação por diálogo não somente se junta a interface para oferecer ao jogador um feedback imediato sobre sua ação, mas também funciona como um reforço positivo e incentiva o engajamento emocional, já que a unidade que recebeu os recursos mostra-se, na maioria das vezes, grata pelo esforço.

Por meio da análise das mecânicas e recursos podemos observar que mesmo nesses pontos há a presença de elementos que tentam, de forma extremamente sutil, engajar o jogador com os espíritos heroicos que possui. Do ponto de vista unicamente mecânico, não há razão para mudar a roupa de um personagem pela *ascension* visto que isso não reflete em suas habilidades, nem do personagem agradecer por estar sendo fortificado. Esses elementos são usados para que a intensificação do relacionamento entre personagem e mundo ficcional aconteça em todos os aspectos do jogo e não somente quando o jogador está participando de uma cena narrativa na história.

Considerando que, salvo raras exceções, todos os personagens são obtidos através do sistema de gacha onde o jogador ou deve acumular recursos ou usar dinheiro real para obter as moedas chamadas *saint quartz*, também foi perguntado aos jogadores como eles gerenciam o uso do sistema.

Pergunta 12. Agora sobre o Gacha Hell. Você se programa com antecedência para os banners seguintes para guardar *saint quartz* para servos específicos?

Não, eu só vejo o banner e decido na hora se rolarei ou não.	18,4% (225)
Sim, eu me planejo com antecedência para que eu tenha o suficiente para os personagens que quero	42,8% (524)

Eu tento me programar, mas geralmente falho em guardar a tempo	38,8% (474)
--	-------------

Independentemente de ser por motivos de jogabilidade ou afinidade com o personagem, vemos que cerca de 80% dos jogadores pelo menos tenta guardar o suficiente para poder usar em banners específicos. Sabendo que só se pode gastar saint quartz no banner do gacha, quando 38,8% dos participantes diz que tenta guardar, mas não consegue, isso se refere a acabar não conseguindo se conter quando um banner novo aparece e acabar usando saint quartz que não deveria. Isso acontece principalmente quando existem banners entre o momento atual em que o jogador se encontra e aquele pelo qual deseja rolar.

Não nos esqueçamos que o sistema de gacha é como uma loteria, então mesmo para aqueles jogadores que dizem guardar, não há um número exato de saint quartz que devem ser guardados que garantam que o personagem será obtido. No máximo é possível fazer uma estimativa. E é exatamente a frustração de guardar e ainda assim não conseguir nada que faz com que jogadores gastem além do que se propuseram

13. De uma forma geral, como você decide quais servos rolar?

Eu sigo a hype e conselhos da comunidade sobre os novos lançamentos	16,2% (198)
Eu tento rolar por qualquer papel que eu esteja faltando	37% (452)
Faço um esforço maior para rolar personagens limitados por conta de sua raridade	29% (355)

Eu simplesmente rolo por personagens que, de alguma forma, acho legais.	78,7% (962)
---	-------------

Enquanto a última questão só falava de planejamento, a questão 13 aborda qual a estratégia usada pelo jogador para decidir que personagens quer. Como observado em outras questões, a maior parte dos participantes valoriza mais personagens que o cativam de alguma forma, seja ela *gameplay* ou outras formas de afinidade.

Certos personagens só podem ser obtidos quando certos banners estão disponíveis, ficando inacessíveis fora dessas situações. Isso faz com que seu valor entre a comunidade aumente, não por seu valor dentro do jogo ou pelo personagem em si, mas simplesmente pela sua dificuldade de obtenção.

Também observamos que uma parte considerável dos jogadores se planeja para tentar obter personagens que ocupem espaços faltantes dentro do jogo, como um certo tipo de vantagem ou que possua alguma habilidade específica.

Seguir os conselhos da comunidade é algo facilmente acessível mesmo para quem não participa de grupos de discussão sobre o jogo, uma vez que existe uma comunidade relativamente grande de produtores de conteúdo relacionado ao jogo “Fate/Grand Order”, acessível em plataformas como YouTube. Nele, os produtores falam em profundidade sobre personagens novos que chegarão ao servidor americano com suas forças e fraquezas. Certos personagens acabam sendo unidade ou muito raras ou muito fortes, sendo antecipados na comunidade meses ou semestres antes de seu lançamento.

Em certas campanhas de banners, jogadores seguem a ideia mencionada anteriormente de que para invocar um certo servo é necessário ter algo relacionado a ele, visto que é assim que os magos invocam as personalidades históricas na franquia. Quando a personagem Scathatch-Skadi estava para ser lançada, muitos produtores de conteúdo fizeram o uso do *gacha* estando perto

de algo relacionado a sorvete, visto que a personagem diz em certo momento que gosta muito desse doce.

BOND POINTS

Além de todas as escolhas relacionadas a otimização de unidades para batalha, também existe uma que tem como função atribuir ainda mais investimento por parte do usuário em seus personagens favoritos. De um ponto de vista narrativo, o *bond* indicaria os laços que você criou com aquele personagem, obtido sempre que você o utiliza em sua equipe, ou seja, quanto mais você usar um certo personagem, maior seu nível de *bond*.

Dentro do jogo eles são pontos que o jogador recebe sempre que usa um personagem em sua equipe, podendo ir do nível 1 ao 10 sendo que:

Nível 1 a 5 – O jogador é recompensado com falas de conversação de seus personagens que serão analisadas com maior profundidade no capítulo de narrativa.

Nível 6 a 9 – Recompensam o jogador com alguns *saint quartz*, o item que é gasto para se rolar o *gacha*.

Nível 10 – O jogador recebe uma *craft essence* única daquele personagem que só funciona quando equipada com o mesmo. Essa *craft essence* por sua vez possui efeitos dentro do jogo, mas também funciona como um troféu, visto que atingir o nível 10 é algo que demanda muito tempo, mesmo para jogadores experientes.



Figura 53 Tela ao final da missão mostrando quantos Bond Points os personagens receberam

Para um personagem de *ranking* alto precisa de 1.640.000 pontos totais. Enquanto os níveis 1 a 5 requerem muito menos pontos, o caminho do 6 ao 10 é extremamente extenso. Para se ter um parâmetro, missões comuns oferecem até 900 *bond points* por vez. Se o jogador tentasse alcançar o nível 10 realizando apenas missões diárias, seria necessário que fizesse mais de 1800 missões com um mesmo personagem.

Visto que a única forma de se obter essa *craft essence* é chegando ao nível 10, é comum que jogadores a exponham como troféu para os outros verem, seja dentro do próprio jogo ou pelas redes sociais. Um fator interessante é que os efeitos dessas *craft essences*, de um ponto de vista geral, são extremamente medianos salvo algumas exceções, além de terem a limitação de só funcionarem quando equipados naquele personagem específico. Por conta disso, sua função realmente está mais relacionada a um símbolo de status entre os membros da comunidade.



Figura 54. Obtenção do Bond 10 e a Craft Essence entregue como recompensa para o personagem Robin Hood, remetendo a sua lenda como figura sem nome.

Visto que essa mecânica além de não ter quase nenhuma função em combate, além de ser extremamente difícil de se obter num jogo onde o jogador já possui uma extensa lista de atributos para se preocupar em otimizar, perguntamos aos jogadores se eles atribuem alguma relevância para o sistema de *bond points*.

Pergunta 09. Bond Points são uma mecânica que recompensa pontos sempre que você usa um certo servo na sua equipe até atingir o nível 10, presenteando o jogador com falas de personagem, saint quartz e uma Craft Essence única para aquele servo. Como você lida com esse sistema?

Bond Points não tem relevância para mim	9,1% (111)
---	------------

Bond Points tem grande valor para mim. Eu tento farmá-los constantemente nos melhores mapas.	10,1% (124)
Eu tento montar minha equipe ao redor de personagens que quero chegar ao Bond 10 (talvez até com Bond+ CE) para que eu consiga continuar fazendo o que preciso enquanto trabalho para chegar ao Bond 10	62,5% (764)
Eu só farmo Bond Points para personagens que eu acredito terem uma boa Craft Essence no nível 10 (como Heracles)	8% (98)
Eu sinto satisfação ao atingir um Bond10, mas acontece apenas por usar um personagem demais, sem planejamento.	42,4% (519)

Como esperado, são poucos os jogadores que tem seu foco unicamente voltado para essa mecânica, mas também temos uma porcentagem extremamente próxima de jogadores que dizem não se importar com ela ou a usam apenas para obter *craft essences* fortes. Por outro lado, a maior parte dos jogadores demonstrou que tem como objetivo atingir o nível 10, mas faz de forma balanceada a sua procura por outros itens e recursos ou simplesmente os recebe por uso contínuo de um personagem em sua conta. Como *bond points* são entregues sempre que um personagem é usado, ao longo de três anos é possível chegar ao nível máximo apenas por acaso, sem planejamento.

Outro fator interessante sobre essa mecânica é que no momento que se atinge Bond 10, é provável que o personagem em questão seja praticamente

aposentado da equipe, já que, se continuar nela, estará ocupando o lugar de outro personagem que poderia estar recebendo os pontos.

Por fim, otimizar suas unidades também pode desbloquear missões especiais chamadas de Rank Up ou Interludes. Enquanto Rank ups são apenas missões que, quando completadas, aumentam alguns atributos do personagem, *Interludes* contam com a presença de cenas narrativas onde o jogador pode conhecer mais os personagens envolvidos visto que a história daquela missão terá foco no personagem que está sendo otimizado. Essa é uma forma dos desenvolvedores unirem uma função mecânica de jogabilidade com mais exploração do mundo ficcional por meio da narrativa.

Com isso em mente, podemos concluir que em nenhum momento os jogadores deixarão de se focar no investimento de recursos afinal, ter unidades que estejam com seus atributos otimizados é um requerimento para poder prosseguir. Mas a variedade gigantesca de personagens com diversos kits de usabilidade, o contato prévio e o contato dentro da história, além de mecânicas que por si só ainda estão interligadas com a narrativa, o jogador de “Fate/Grand Order” não precisa abrir mão de um aspecto do jogo em prol de outro.

Cada jogador atribuirá diferentes níveis de importância para cada um desses elementos e isso influenciará como ele fará o gerenciamento de suas unidades. Enquanto a parte mecânica é um desafio pelo qual ele deve prosseguir, a forma que ele fará isso estará unicamente a cargo do jogador por meio de suas escolhas. Como demonstrado ao começo do trabalho, o desenvolvedor delimitará o espaço, mas a forma com que o jogador fará sua interação nesse espaço virtual será por meio de suas próprias escolhas de forma subjetiva, mesmo que exista um elemento de aleatoriedade atribuído pela presença do *gacha* já que ele não terá controle sobre quais unidades receberá.

3.4 A NARRATIVA

Agora que analisamos como funciona o jogo em si, podemos passar a interpretar como é feita a construção do mundo ficcional e como ele se apresenta ao jogador além das mecânicas.

3.4.1 A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS EM “FATE/GRAND ORDER”

No momento dessa pesquisa, o jogo no servidor japonês conta com 288 personagens enquanto o servidor americano possui 222. Baseados em figuras históricas, é possível que o jogador já tenha um conhecimento prévio de algumas delas, principalmente ao considerar que “Fate/Grand Order” trabalha não somente com personalidades japonesas, mas com figuras espalhadas ao redor de todo o globo em diferentes épocas. Por mais que sejam chamadas de espíritos heroicos, nem todas as personalidades são boas. O escopo de espíritos heroicos também engloba vilões e personagens antagônicos como demônios.

Mesmo quando falamos da franquia Fate em outras mídias, sabemos que a premissa é sempre um combate entre os espíritos heroicos. Pensando por esse ponto, pode não parecer um cenário justo imaginar o figuras acadêmicas como William Shakespeare⁹ sendo colocado numa posição de combate contra guerreiros como Átila, o huno¹⁰ e conquistador mongol.

Para isso, todos os personagens são reimaginados pelos desenvolvedores de forma a não somente encaixar num mundo onde existe magia, mas de forma a torna-los mais interessantes aos olhos de um público que consome a cultura de animes e mangás, conhecida por personagens extremamente expressivos e com designs que claramente os diferenciam de personagens secundários. Embora a luta de Shakespeare contra Átila ainda não seja justa dentro do universo de Fate, ela se torna mais balanceada quando inserida nesse universo ficcional.

⁹ Poeta, dramaturgo e ator inglês, conhecido como o maior escritor da língua inglesa. Viveu entre os períodos de 1564-1616 na Inglaterra.

¹⁰ Conhecido como rei dos hunos, foi um conquistador mongol que reinou entre 434-453.

Em questões narrativas, a justificativa para a forma como os personagens são apresentados é que a forma como aquela personalidade histórica foi gravada na história pode alterar como ela é traduzida num personagem.

Por exemplo, na história da música existiram boatos que o músico Antonio Salieri¹¹ invejava tanto o talento do compositor Amadeus Mozart ¹²que, mesmo sendo amigos próximos que nunca apresentaram nada senão elogios um pelo outro, foi o responsável por sua morte prematura que, na verdade, foi diagnosticada como febre reumática-inflamatória. Embora isso tenha sido comprovado historicamente, Salieri acabou deixando uma marca mais forte na história por ter possivelmente envenenado Mozart ao ponto desse acontecimento ter virado uma ópera nas mãos de outros compositores, mesmo tendo uma carreira extraordinária na música, sendo até mesmo mais sucesso que Mozart em boa parte de sua vida. Em Fate isso faz com que ele seja invocado como um homem que tem como seu objetivo de vida matá-lo se o encontrar novamente, sempre colocando-se abaixo do compositor austríaco, nunca reconhecendo seu próprio potencial. Não importa se ele não foi o culpado, mas é assim que o mundo o vê, logo, é assim que ele será representado.

Por outro lado, o pirata Barba Negra ¹³quando invocado descobre que não quer se manter ligado ao passado e quer se adaptar as novas culturas. Por passar muito tempo na internet, passa a fazer uso constante e gírias e linguagem de conversas online, além de passar a consumir produtos que o próprio público de “Fate/Grand Order” consome, como quadrinhos de artistas autorais e bonecos de ação de personagens. Ele acaba tornando-se a representação de um otaku¹⁴.

Mas por conta dessa grande liberdade para recriar personagens, existe uma grande elasticidade do quanto é efetivamente utilizado das referências históricas na construção de cada um, além de se levar em consideração que

¹¹ Compositor italiano que viveu entre 1750-1825, empregado pela corte e compositor de inúmeras óperas que eram performadas em Milão.

¹² Compositor austríaco que viveu 1756-1791, conhecido por composições como

¹³ Edward Teach viveu entre 1680-1718 e ficou marcado na história como um dos mais famosos piratas, liderando uma aliança com outras tripulações pelo Caribe.

¹⁴ Termo que significa viciado em algo, é comumente usado para pessoas que consomem em quantidade animes e mangás no Japão.

vários desses personagens estão conectados em termos históricos e por isso devem estar alinhados até certo ponto.

Além da construção do personagem em si, é perceptível a variação do estilo artístico entre um personagem e outro. Durante a batalha em si, os sprites, ou seja, os avatares presentes na tela, tem um estilo de arte uniforme, mas as ilustrações dos personagens em si mostradas nas *ascensions* e em suas ilustrações durante a história são diferentes.

Takashi Takeuchi é o artista principal que ilustra a franquia desde a primeira *visual novel* “Fate/Stay Night” em 2004 e o trabalho antecessor do criador da franquia, Tsukihime em 2000. De acordo com a *wikia*¹⁵ do jogo Grand Order, temos mais de 209 ilustradores diferentes envolvidos, seja para o cenário, criação de personagens, itens ou as *craft essences*.

Essa variação proposital entre estilos de ilustração que continuam alinhadas pelo gênero mangá, enriquecem o jogo pela variedade obtida quando você consegue um novo personagem ou *craft essence*, além de vários artistas serem facilmente acessíveis pela comunidade, impulsionando ainda mais a propagação da franquia, visto que a produção e venda de produtos autorais independentes em baixa escala é comum entre ilustradores oficiais e não oficiais, como será discutido no capítulo de eventos.



¹⁵ Site criado de forma colaborativa como uma enciclopédia sobre a franquia em questão. A wikia de Fate/Grand Order pode ser acessada em fategrandorder.fandom.com/wiki/Fate/Grand_Order_Wikia

Figura 55. Diferentes estilos de arte em Grand Order. Takashi Takeuchi (esq.) Ryota-H (meio) e Hidari (dir.)

De acordo com uma entrevista feita com os desenvolvedores, leva cerca de um mês entre a criação do design do personagem até fazerem sua primeira sprite dentro do jogo. A seguir, demonstraremos em quatro exemplos resumidos as extremidades e o centro do espectro dessa elasticidade na recriação e adaptação de cada personalidade histórica.

YAGYU TAJIMA-NO-KAMI MUNENORI



Figura 56. Yagyū Tajima no Kami Munenori em "Fate/Grand Order"

Yagyū Munenori foi um samurai de extrema importância ao servir como conselheiro para três shoguns¹⁶ diferentes, guiando o Japão em sigilo por cerca de trinta anos, além de ser um instrutor de espada com um estilo próprio chamado Shinkage-ryū. Durante sua vida ficou conhecido por nunca perder a calma e compostura, assim como carregava qualquer ordem dada por seus superiores sem questioná-las. Durante o cerco de Osaka em 1615, surgem rumores de que ao proteger seu senhor ele cortou sete inimigos de uma vez só, alimentando a lenda de sua maestria com espada.

¹⁶ Título militar dado pelo imperador japonês aos generais que comandavam exércitos durante o Japão Feudal.



Figura 57. Estátua de Yagyū Munenori

Em “Fate/Grand Order”, Yagyū Munenori muda fisicamente em comparação as referências que temos dele em sua estátua, mas num âmbito geral ele mantém o semblante de um homem de idade, com roupas tradicionais e com o semblante sereno.

Embora os *artbooks* do jogo estejam disponíveis apenas em japonês, a comunidade americana do Reddit realizou um trabalho colaborativo para traduzir todos textos dos 9 *artbooks*, que possuem cerca de 300 páginas cada. Em “Fate/Grand Order” Materials V”, seu ilustrador comenta que o intuito de sua arte mesmo com as diversas expressões foi sempre deixar transparecer o mínimo possível, construindo as ilustrações de forma que pequenos detalhes em seu rosto fossem o suficiente para expressar diversos sentimentos. Em uma das suas artes ele está acompanhado de um gavião, visto que isso está relacionado ao acontecimento histórico onde seu filho foi gravemente ferido durante um treino de falcoaria.

Todas as conversas acessíveis pelo jogador mostram um personagem que não possui grandes ambições senão servir ao seu senhor (no caso, o mago que o invocou), mas raras vezes comenta sobre seu passado. Outro detalhe interessante é que todas as suas animações de ataque dentro do jogo não foram feitas a esmo, mas são inspiradas nos movimentos reais usados no estilo que Yagyū desenvolveu durante a vida. Sua habilidade especial também é igualmente baseada nas técnicas criadas por ele mesmo, fazendo com que

Yagyu Tajima-no-Kami Munenori seja um dos personagens mais fiéis a sua real representação história.

LEONARDO DA VINCI



Figura 58 Personagem Leonardo Da Vinci em "Fate/Grand Order".

Leonardo da Vinci foi uma das figuras mais importantes na época do Renascimento. Conhecido tanto por sua arte quanto seus experimentos, Da Vinci marcou seu lugar na história como um dos maiores gênios da sua geração, sendo o quadro da Monalisa sua peça mais conhecida.

Como mencionado anteriormente, a forma como a humanidade enxerga certos atributos de uma personalidade histórica podem exercer influência sobre como ele é representado como espírito heroico e, pensando na fama de Monalisa sobre a fama do próprio criador, Da Vinci é representado baseado na mulher que inspirou o quadro.



Figura 59. Retrato de Leonardo da Vinci

Durante o jogo, muitos personagens que encontram Da Vinci ficam confusos pela troca de gênero ao ponto que o personagem diz não se importar de ser tratado no masculino ou no feminino. Em certo ponto da história, brinca que seu gênero é simplesmente Da Vinci. Assim como o original, o personagem é considerado um gênio e é o responsável por administrar toda a base do instituto Chaldea, criando os equipamentos que serão usados pelo protagonista e liderando todo o time tecnológico. Passa a maioria do tempo dentro de sua oficina e acaba estando sempre exausto pelo trabalho excessivo. Diferente do original, Da Vinci do mundo de Fate sempre conheceu e era adepto de magia, fazendo com que suas criações não sejam puramente mecânicas.

Várias referências são feitas durante a história sobre momentos de sua vida como o fato de que ele exumava corpos do necrotério para estudo e que muitas vezes se envolveu em problemas por isso, possuindo um mini evento inteiramente dedicado a suas criações.

Uma das *craft essences* feitas em referência ao original chama-se Monalisa e mostra o personagem na clássica pose de sua pintura mais conhecida. Da Vinci também possui uma oficina dentro da base do jogo onde podemos ver inúmeros experimentos feitos pela figura histórica real.



Figura 60. Comparação entre o quadro Monalisa e uma arte baseada no mesmo em "Fate/Grand Order".



Figura 61. Estúdio e atelier de Da Vinci dentro do jogo "Fate/Grand Order", sendo algumas das peças baseadas em projetos reais do criador.

Da Vinci é apenas um dos personagens que tem seu gênero trocado em "Fate/Grand Order", mas dado que isso é a única grande mudança em seu espírito heroico em relação a personalidade histórica real, ainda podemos considerar que a interpretação feita pelos desenvolvedores não é tão distante da figura real. Por mais que seja uma mulher, ainda é considerado um gênio em suas muitas áreas de atuação mantendo os mesmos atributos, além de representar o papel de inventor chefe dentro da história.

ELIZABETH BATHORY E CARMILLA



Figura 62. Comparação entre Elizabeth Bathory (esq.) e Carmilla (dir.)

Provavelmente a construção de personagem mais distante de sua versão histórica. Carmilla é uma personagem literária inspirada na história real da condessa Elizabeth Bathory que ficou conhecida após dar início a uma série de torturas e consumo de sangue de jovens mulheres em sua terra que, de acordo com a lenda, usava em banhos na esperança de obter juventude eterna por conta de sua obsessão estética. Em “Fate/Grand Order” temos acesso tanto a sua versão fiel a história quanto uma ruptura em sua narrativa, num mundo onde Elizabeth Bathory nunca sucumbiu a seus desejos e teve uma vida relativamente normal, querendo apenas tornar-se uma cantora famosa.

Comparando suas artes, é até difícil dizer que são baseadas na mesma personagem. Enquanto Carmilla é a personificação de sua lenda, desenhada num calabouço com o aparelho de tortura conhecido como dama de ferro, a versão infantil é uma garota com elementos de dragão como chifres e cauda, mas criada de uma forma mais fantasiosa. Ainda assim podemos ver alguns elementos de sua história como a poça de sangue no chão e a ambientação dentro do castelo.

Por querer se tornar uma cantora, a versão jovem é uma personagem com várias variações dentro do jogo e responsável pelos eventos de Halloween. Como reminiscência de sua lenda que envolvia tortura, dentro do jogo o canto de Elizabeth Bathory é extremamente nocivo para todos que o escutam mesmo que ela possua boas intenções, tornando-se um costume que o jogador por várias vezes tente fugir do concerto para o qual é constantemente convidado.

Visto que a personalidade histórica é descendente de Vlad Tepes, personagem que também está presente na obra, comumente sua versão criança se refere a ele como “tio Vlad”.

O caso de Elizabeth Bathory deixa claro que um personagem pode tanto ser trabalhado de acordo com suas referências históricas ou com apenas pequenos e singelos elementos da mesma. Embora a versão jovem mal se relacione com sua lenda, é uma das personagens mais conhecidas da franquia.

Ela também não é o único caso onde temos dois espíritos heroicos baseados na mesma imagem. Personagens como o conquistador Alexandre, o

Grande e o rei sumério Gilgamesh possuem versões adultas e criança que podem ser obtidas separadamente.

JACK THE RIPPER, NUSERY RHYME E VOYAGER



Figura 63. Jack o Estripador (esq.) Nursery Rhyme (meio) e Voyager (dir.)

Além de personagens históricos, também existem as manifestações baseadas em fenômenos ou objetos inanimados.

Embora exista uma versão do assassino Jack o Estripador no universo Fate, sua forma mais conhecida é de uma criança. Isso acontece pela junção dos fatores de ninguém saber quem realmente foi o assassino e, naquela época, as ruas de Londres estarem cheias de crianças pobres e abandonadas igualmente sem nome, devido aos efeitos da revolução industrial. Isso culmina que todas elas se unam e tornem-se a manifestação inusitada Jack Estripador.

Nusery Rhyme por sua vez é a manifestação dos contos infantis. Como alguns deles tornam-se clássicos passados de geração em geração, são gravados na história assim como qualquer outro espírito heroico. Referindo-se a si mesma como Alice em algumas vezes, Nursery é uma criança que sempre anda com um grande livro e pode até mesmo se transformar em um, usando como ataques elementos das narrativas.

Por fim, Voyager é uma referência a sonda especial Voyager lançada em 1977 para o espaço. Assim como seu propósito real de explorar e estudar o

universo, o personagem é curioso por natureza e sempre tenta conhecer coisas novas, principalmente se relacionadas com estrelas. Sua habilidade especial é baseada no nome da primeira foto tirada pela sonda e ele possui uma referência a série *sci-fi* Star Trek quando diz “*Beam me Up*” em uma de suas falas de combate. Ele também possui uma versão baseada na história O Pequeno Príncipe, uma vez que no começo desse conto o príncipe sai de seu planeta natal para conhecer a Terra, relacionando-se ao tema de curiosidade e espaço.

A recriação dos personagens não serve unicamente por uma escolha estética, mas trazer os personagens com uma perspectiva nova dada tal elasticidade do uso de elementos também possibilita que os desenvolvedores descartem ou se apeguem a características específicas que exaltem ou não o personagem como um companheiro que o jogador desejará ter a seu lado ou não. Podemos fazer essa comparação rapidamente entre os personagens Ozymandias e Cristovão Colombo.

Ozymandias é um faraó, também conhecido como Ramsés II. Em textos bíblicos e mesmo em representações animadas como o Príncipe do Egito, ele é apresentado como uma figura autoritária que não somente escraviza os hebreus, mas só os liberta após a intervenção de seu meio irmão, o profeta Moisés sobre a intervenção divina de um deus cristão.



Figura 64. Representação de Ramsés II no filme *Os Dez Mandamentos* (esq.) e na animação *O Príncipe do Egito* (dir.)

Já em “Fate/Grand Order”, nunca somos apresentados a essas informações, inclusive sendo uma possibilidade que não se tenham usado seu nome comum de Ramsés para evitar conexões com a escravidão e autoritarismo do mesmo. No jogo, ele é apenas um faraó egocêntrico (assim como muitos

outros personagens que representam reis ou imperadores) com monólogos longos.



Figura 65. Representação de Ozymandias/Ramsés II em "Fate/Grand Order"

Por outro lado, durante a construção do personagem Cristóvão Colombo, ele aparece como um grande antagonista. A personalidade real é o navegador que ficou conhecido por alcançar a costa do continente americano, sendo creditado como o primeiro explorador a documentar rotas comerciais para a América. Porém, também teve certa fama por ter aumentado exponencialmente o tráfico de escravos negros além de escravizar e destruir populações indígenas.



Figura 66. Pintura de Cristóvão Colombo

Dentro do jogo, Cristóvão aparece como um personagem que a princípio se mostra como aliado e depois tenta tomar o controle do lugar onde estão, tendo seu foco principalmente na possibilidade de escravizar toda a população e vendê-los, mesmo aqueles que eram seus aliados. Durante essa cena, o semblante em seu rosto que até então era amigável muda drasticamente mesmo num quesito artístico, tornando-se exagerado de forma a ficar desfigurado e despertar repulsão, mencionando que realmente ficou triste pela morte de seus

companheiros, simplesmente por não ter tido a oportunidade de vendê-los como escravos antes disso. Nesse caso, os desenvolvedores optaram por manter as características negativas relacionadas aquela personalidade histórica, tanto por motivos de narrativa quanto em decisões relacionadas ao seu design.



Figura 67. Representações com diferentes semblantes de Cristóvão Colombo em “Fate/Grand Order”

Em suma, a elasticidade na qual os desenvolvedores recriam personagens históricos também influencia em como eles serão percebidos pelos jogadores. Mas qual o propósito de fazer com que personagens sejam mais ou menos interessantes num jogo de estratégia?

Sabemos que o objetivo de um jogo de gacha é fazer com que os jogadores se interessem e vejam como vantajoso o investimento em certos personagens e, como visto anteriormente no levantamento, os jogadores estão sim propensos a fazerem escolhas baseadas majoritariamente em seu engajamento emocional ao invés de optar unicamente por unidades fortes.

Com isso em mente, foi perguntando no questionário se algum momento a forma como os personagens foram apresentados na história teve alguma relevância para seu engajamento emocional com os mesmos.

Pergunta 11. Em algum momento a história (seja a central, eventos ou interludes) alterou seu engajamento emocional com certos personagens?

Eu pulo cutscenes, então não sei	7,7% (94)
Não, história não foi relevante	7,8% (96)

Sim, eu comecei a gostar mais ou menos de certos personagens por baseado no que fizeram na história	58% (709)
Sim, e até me fez reverter recursos (como Graal) para eles.	26,5% (324)

Além das preferências que o jogador tinha previamente caso fosse um consumidor de outras partes da franquia Fate, as histórias e cutscenes em “Fate/Grand Order” que serão percorridas em maior profundidade adiante, tendem a ser diversas envolvendo personagens diferentes a cada novo capítulo ou evento. Alguns personagens são recorrentes como Elizabeth Bathory estar envolvida em todos os eventos de Halloween por sua temática vampiresca, mas histórias novas também podem reaproveitar personagens antigos.

Como visto no levantamento, uma grande porcentagem acredita que foi influenciada pelas atitudes de espíritos heroicos durante o avanço da história, então mesmo que não tenha sido o suficiente para que revertissem um recurso extremamente raro para os mesmos, isso pode aumentar o interesse do jogador para investir recursos no sistema de gacha para obter o personagem que passou a gostar unicamente por meio da narrativa.

O fato de que estamos envolvendo personagens que tem relevância histórica, também leva em consideração que certos jogadores podem ter um conhecimento prévio sobre certas personalidades, aumentando a percepção de certos detalhes relacionados a sua narrativa ou design sem que o jogo necessariamente precise explicá-los. Não é incomum que personagens de origem japonesa façam algumas referências que dificilmente são entendidas por jogadores do ocidente sem conhecimento prévio, uma vez que o público alvo do jogo é primariamente japonês, fazendo com que os grupos de jogadores tenham entendimentos diferentes de contextualização.

Como mencionado anteriormente em *The Aesthetic of Play*, quanto maior o conhecimento prévio, menos o desenvolvedor precisa detalhar o mundo. E a forma como os desenvolvedores fazem uso dos diversos níveis de conhecimento

entre seus jogadores é o trabalho coletivo da comunidade para descobrir pequenos detalhes específicos de cada personagem.

No evento de verão de 2020, o personagem Hans Christian Andersen que já fazia parte do jogo recebeu uma versão mais velha e um detalhe chamou a atenção dos jogadores: um pequeno coração verde com um rosto na parte de trás de sua camisa. Entre hipóteses do que poderia significar aquele coração, um jogador que tinha um PhD na área de literatura nos trouxe um detalhe extremamente específico de uma época na vida do autor onde o mesmo produziu a mão um livro de 160 páginas como presente de aniversário para uma criança, onde um dos protagonistas era o mesmo coração verde mostrado na arte. Um detalhe irrelevante até mesmo para a narrativa central e ainda menos para a batalha de turnos, mas ao mesmo tempo uma escolha de design que demonstra o escopo do conhecimento dos criadores sobre as figuras históricas que trabalham.



Figura 68. Comparação entre o coração verde com rosto na camisa do personagem e no livro real do autor

Até o momento analisamos as mecânicas e como se dá a criação de personagens. A partir de agora analisaremos como o caminhar da narrativa intensifica o engajamento emocional com o jogador.

3.3.2 HISTÓRIA CENTRAL

A história de “Fate/Grand Order” acontece em dois eixos que, embora se conectem, de certa forma são paralelos. De um lado temos a história central em

torno da proteção e recuperação da humanidade, enquanto do lado temos os eventos temáticos. Enquanto a primeira tem um tom mais sério, unicamente relacionados aos conflitos e resoluções de casos que colocam o destino da humanidade em jogo, os eventos são a outra extremidade onde os desenvolvedores tem maior liberdade para trabalhar com qualquer ideia de forma descontraída e cômica, as vezes criando temas de metalinguagem para dialogar com seus jogadores.

O jogo é atualmente dividido nos arcos 1, 1.5 e 2, marcando três momentos totalmente distintos. Ao analisarmos a história, veremos como um ambiente que trazia o jogador como herói da humanidade de forma glorificada tem uma mudança drástica passando a mostra-lo como um destruidor de universos, de forma que a vitória passa a ser extremamente pesada quando comparada ao começo da história.

Como já explicado na sinopse, "Fate/Grand Order" conta a história de uma instituição chamada Chaldea. Localizada em algum lugar da Antártida escondida do resto do mundo, ela faz uso de um artefato chamado Lente Shebas que permite olhar ao futuro. Até o momento não há nenhuma anomalia, até que o sistema dispara e prevê o final da humanidade em menos de um ano.

Para evitar essa previsão, diversos magos são recrutados ao redor do mundo para um processo de invocação de espíritos heroicos a fim de proteger o mundo do que possa causar esse fim. Nosso avatar é uma dessas pessoas.

Por conta de uma traição interna, há uma grande explosão na sala em que os candidatos estão reunidos de forma que você e a personagem Mash são os únicos remanescentes que estão em condições de dar continuidade a missão, enquanto todos os outros estão em estado crítico.

Analisando o ocorrido, são identificadas sete anomalias na linha temporal da humanidade que seriam responsáveis pelo seu fim, fazendo necessário que o jogador seja transportado a essas eras a fim de retornar o curso da humanidade e recuperar os sete Santo Graals que estão sendo usados para causar essas anomalias. Como antagonista, uma figura que se apresenta como o rei bíblico Solomon diz ter criado todas essas distorções pois não vê mais

salvação para a humanidade, dadas todas as guerras e ganância entre os indivíduos, acreditando que exterminar todos seja necessário.

Durante esses primeiros capítulos, a história começa com conflitos que introduzem o mundo ficcional de “Fate/Grand Order”. Sempre que um jogador acessa um mapa e percorre as novas missões, há uma breve *cutscene*¹⁷ que ambienta o que está acontecendo em questão de narrativa.

Todo o diálogo é apresentado no mesmo formato de uma *visual novel*, com um fundo, a imagem dos personagens que dialogam na cena e o uso de texto, música e ruídos para ambientação. Em alguma dessas cenas também é possível escolher possibilidades de diálogo (figura 55). Como já mencionado, ao contrário da *visual novel*, as escolhas de texto do jogador não possuem nenhuma influência sobre o andamento dos acontecimentos em “Fate/Grand Order”, mas escolher a opção A ou B pode desencadear um pouco mais de texto em resposta a sua escolha. Em certos momentos também haverá apenas uma escolha de diálogo, apenas para oferecer ao jogador uma participação na conversa em questão.



Figura 69. Exemplo de *cutscene* em “Fate/Grand Order”, remetendo ao estilo visual de uma *visual novel*

Visto que todas as cenas de diálogo podem ser ignoradas com o botão de “pular”, perguntamos aos jogadores se eles tem costume de fazer isso ou se

¹⁷ Uma cena que desenvolve a história de um jogo, geralmente alcançada quando o jogador alcança certos objetivos.

optam por ler a história, principalmente ao considerar que o tempo dedicado apenas a leitura de texto pode variar de 2 a 12¹⁸ dependendo do capítulo.

Pergunta 08. Sobre *cutscenes* para história principal, eventos e *interludes*, você geralmente as lê ou pula? Tenha em mente que estamos apenas considerando *cutscenes* novas e não aquelas de eventos repetidos.

Eu geralmente as leio	75,5% (923)
Eu geralmente as pulo	24,5% (300)

Por mais que a maioria as leia, o número de pessoas que pula é consideravelmente alto considerando as outras respostas do questionário. Porém, dada a questão anterior onde apenas 7% dos jogadores disseram que pulavam as partes narrativas, vemos que há uma discrepância entre os números.

Isso acontece porque o fato do jogador não ler o diálogo em si não o impede de procurar sobre a história e conhecê-la por outros meios como acompanhando sites como YouTube ou os oficiais do jogo. Isso permite que ele saiba toda a história sem ter dedicar de as 2 ou 12 horas necessárias para ler todos os textos daquele capítulo.

Como o jogador também pode escolher o nome pelo qual será chamado, esse nome será dito pelos personagens durante as conversações.

¹⁸ Acessando compilações apenas da parte da história no site YouTube, vemos que o capítulo de Orleans (segundo da história) possui cerca de 2h20 minutos apenas de diálogo enquanto Lostbelt 1, capítulo pertencente ao segundo arco da história, conta com 12 horas de duração.



Figura 70 Exemplo de diálogo com opções de resposta.

Cada capítulo da história do primeiro arco remete a um período histórico como a era dos piratas ou a época da independência americana, possibilitando a aparição de personagens diferentes. A narrativa se alinha de forma que o jogador possa conhecer e interagir com todos eles, seja como aliado ou inimigo. Como mostrado no levantamento, os jogadores acreditam que o contato com a narrativa de “Fate/Grand Order” influencia na forma que eles interagem e até passam a desejar aquele personagem no sistema de *gacha*.

Isso também é intensificado do ponto de vista mecânico uma vez que o jogo permite que, em certas partes do jogo, o usuário faça uso de suportes “convidados”, ou seja, os personagens que estão presentes naquele momento da narrativa podem preencher a vaga de ajudante na hora das batalhas. Isso possibilita que o jogador teste o personagem e veja seu desempenho dentro do combate, incentivando ainda mais que deseje obtê-lo.

Conforme os capítulos passam, o teor das histórias fica mais intenso e pesado. Enquanto nos primeiros capítulos a história era mais fechada tanto em relação ao número de envolvidos quanto em relação ao espaço, os dois capítulos finais englobam espaços muito mais extensos e as consequências dos combates passam a atingir comunidades inteiras, muitas vezes exterminando-as.

Em 2019 foi feita uma votação para que os jogadores escolhessem quais dos capítulos lançados até o momento eram seus favoritos a fim de criar uma produção para televisão. Como esperado, esses dois últimos que tiveram uma

narrativa com muito mais consequências e momentos de tensão receberam 38% e 15% votos enquanto o terceiro colocado em diante tinham menos de 3% (tenhamos em mente que a votação envolvia outros capítulos posteriores ao primeiro arco, mas mesmo eles não obtiveram a mesma porcentagem desses dois capítulos mencionados). Dada a fama de ambos, foram criadas séries animadas e um filme.



Figura 71. Arte promocional para a animação de Camelot.

Embora “Fate/Grand Order” promova que cada jogador experiencie sua história individualmente, nos momentos finais do primeiro arco os inimigos são espalhados pelo mapa com barras de vida gigantescas e todo o servidor deve se unir para derrotá-los coletivamente. No âmbito narrativo, esse esforço coletivo ocorre pois todos os espíritos heroicos que auxiliaram o jogador durante os sete capítulos aparecem para cumprir seu papel como protetores da humanidade. Na *gameplay*, isso é representado pela união dos jogadores.

Ao final da batalha há a primeira perda permanente de um companheiro que tem efeito até hoje sobre a comunidade, mas o objetivo é cumprido. Todas as singularidades são reparadas e o antagonista é derrotado, colocando a história da humanidade de volta em seus eixos originais. O jogador e Mash retornam em segurança, esperando a continuação da história.



Figura 72. Diálogo final do primeiro arco da história, com o retorno do protagonista após salvar a humanidade da incineração.

ARCO 1.5

Após a derrota do primeiro antagonista, existem quatro capítulos adicionais chamados de Epic of Remnant (Épico do Remanescente) que, como o nome implica, são fragmentos que sobraram de nosso combate final.

Esses fragmentos criam quatro singularidades que também devem ser resolvidas. Diferente do primeiro arco, elas abordam narrativas diferentes em relação a seus antagonistas e motivações, sendo seu único ponto comum os inimigos que escaparam da batalha contra o antagonista do primeiro arco.

As histórias desse arco também ficaram consideravelmente mais extensas para poder explorar o âmbito narrativo, visto que os jogadores se mostraram engajados com o mesmo durante a primeira parte do jogo. O quarto e último capítulo dessa série chamado Salem e considerando apenas as cenas narrativas o capítulo já soma quase 9 horas apenas de diálogo. Ainda assim, é um dos mais aclamados pela comunidade por sua tensão narrativa envolvendo o período de caça as bruxas de Salem, pautado no fanatismo religioso dos moradores da época em enforcar todos aqueles acusados de bruxaria, o que torna-se um perigo constante visto que forasteiros não são bem vindos.

Em certos momentos do capítulo alguns de nossos companheiros efetivamente são enviados a força além de quase sempre estarmos presentes

para presenciar as execuções. Com comunicações cortadas com a instituição Chaldea e tendo que performar peças bíblicas como uma trupe de artistas para não atrair atenção indevida, o jogador nunca sabe quando os moradores verão uma de suas atitudes como blasfêmia e o acusarão de bruxaria, principalmente com o aumento da atividade paranormal no local que deixam seus comportamentos cada vez mais imprevisíveis. Mesmo que o jogador não tenha agência sobre o andamento da narrativa, a presença do círculo mágico unido a forma como a história é contada tem um efeito tão grande quanto assistir um filme.

Num geral o arco 1.5 como o próprio nome implica, é apenas uma ponte entre o primeiro e segundo arco da história.



Figura 73, Cena de uma das execuções feitas durante o capítulo Salem.

SEGUNDO ARCO

Após o final das pseudo-singularidades, o trabalho da instituição Chaldea termina e ela é comprada por uma família influente na comunidade de magos para ser desmantelada. Todos os espíritos heroicos que ajudaram até então são liberados de seus contratos e chega a hora do jogador também partir.

Mas durante a troca de donos um ataque é feito vindo de fora daquela dimensão. Isso faz com que os membros restantes junto do novo dono tenham que fugir dentro de um veículo que funciona como uma fortaleza móvel. Ao olhar para fora, o mundo todo foi tomado por uma névoa branca e destruído, dando início a segundo e último capítulo da história: Cosmos in the Lostbelt. Logo ao

início desse ataque também sofreremos a segunda perda permanente de um personagem que estava presente desde o início do capítulo 1, demonstrando não somente o teor mais sério que será atribuído a esse segundo arco, mas lembrando o jogador que ele, assim como o personagem na cena, não tem poder para impedir tal acontecimento já que não possui agência na história.



Figura 74. Morte da personagem Da Vinci, dando início ao segundo arco da história

Diferente do primeiro arco onde eram criadas sete distorções na história da humanidade, agora, possibilidades que foram descartadas por essa história retornam para tentar tomar o lugar como verdade sendo chamadas de Lostbelts. Cada Lostbelt é uma dimensão onde algo aconteceu de forma diferente e assim prosseguiu. Por exemplo, no primeiro Lostbelt o reinado de Ivan o terrível, czar russo, nunca terminou. Já no segundo, o apocalipse nórdico Ragnarok também nunca foi concluído, impedindo que a era dos humanos tivesse início e prosperasse.

Cada um desses Lostbelt é controlado por um crypter e cada um desses crypters é um dos magos que foi morto durante a explosão do capítulo 1. Cada um deles fazia parte da equipe A, a mais qualificada para executar a missão de proteção a humanidade, mas que faleceram durante o impacto. O objetivo de cada um é cultivar seu Lostbelt e eventualmente lutar entre si a fim de decidir qual daquelas realidades paralelas será a nova história da humanidade. Mas para que possam lutar entre si, precisam destruir o mundo real onde habita o nosso avatar.

Dito isso, a nova missão do jogador passa a ser invadir cada uma dessas dimensões e erradicar aquele mundo para garantir a sobrevivência do seu. A

mudança narrativa entre os primeiros arcos e Cosmos in the Lostbelt é gigantesca, visto que a história passa de uma narrativa heroica da parte do jogador ao corrigir a história e salvar o mundo dessas distorções e passa a ser a destruição de mundos inteiros para garantir sua sobrevivência.

Agora, o combate não tem mais uma sensação de recompensa, mas apenas um caminho de destruição deixado por onde o jogador consegue vencer.

O arco de Cosmos in the Lostbelt tem sido lançado no Japão desde 2018 e está em seu último capítulo, mas o criador Kinoko Nasu comentou em uma de suas entrevistas que o tamanho do capítulo final será o equivalente aos outros cinco capítulos unidos, ou seja, estima-se que "Fate/Grand Order" possua ao menos dois ou três anos de conteúdo a serem lançados na história principal, mas depois realmente tenha seu fim, o que causa grande debate na comunidade sobre um jogo online de tanto sucesso. Nas palavras de Nasu:

Finais não são algo que podem ser evitados e a forma como você prepara seu coração para a chegada desse momento é um tema onipresente para toda a humanidade. Mesmo em FGO, toda a parte 2 tem sido sobre fazer tudo aquilo que precisa enquanto presencia o fim de muitas outras coisas, preparando-se para encarar seu próprio fim. Então ao invés de fazer isso porque acho que FGO tem um final, é mais como se eu estivesse tentando fazer as pessoas entenderem que esse sempre foi o tema dessa parte da história.

Nesse arco, o tamanho das histórias também é novamente aumentado onde o primeiro Lostbelt possui 11 horas de duração apenas envolvendo as cenas narrativas. Sendo o primeiro contato do jogador com ter que destruir mundos ao invés de salvá-los, uma história que até então teve apenas uma morte permanente de um personagem que tivemos contato passa a ter não somente o genocídio de todos os habitantes daquele Lostbelt, mas também nos força a ter um contato de maior profundidade com pelo menos um deles para intensificar o engajamento emocional com aquela história.



Figura 75. Parte do diálogo que o personagem Patxi faz antes de morrer, sobre a destruição dos Lostbelts.

Analisando o andamento da história e as mudanças narrativas, podemos retomar o conceito do uso dos valores humanos trabalhados em Values at Play e os estudos sobre a neurociência por trás do engajamento com personagens fictícios ao fazer nossos cérebros interpretarem uma simulação da mesma forma que podem interpretar situações reais.

Os capítulos da história principal não somente tratam de dilemas morais como a mudança do papel do jogador com herói para alguém que destrói outros mundos para a sobrevivência de seu próprio, mas cada um deles trabalha um tema e uma ambientação diferente. Enquanto o primeiro Lostbelt nos apresenta a uma comunidade onde a força é a lei, no segundo Lostbelt as crianças que vivem nele não conhecem a violência, mas também morrem extremamente cedo sem conhecer o mundo fora das vilas onde moram.

O jogador, que antes era glorificado como salvador da humanidade durante o primeiro arco da história, agora sofre uma inversão de papéis e torna-se o responsável direto pela aniquilação linhas temporais inteiras, mesmo que sua motivação seja para proteger sua própria. Embora ele não tenha agência sobre a narrativa, o fato de cada usuário possuir um conjunto de crenças e valores permite que ele absorva a história de forma ainda mais intensa que o espectador comum já que o avatar serve como uma projeção do jogador dentro daquele mundo virtual.

Como mencionado anteriormente pelo criador responsável, Kinoko Nasu propositalmente desejou trabalhar o tema de perda e fim para todo o segundo

arco. Enquanto nosso personagem vê o fim de muitas coisas (no caso, dos Lostbelts), o jogador se prepara para o fim que sabe que virá ao fim dessa última saga. Esse trabalho de Nasu é interessante por conseguir causar o mesmo simultaneamente para avatar e jogador, mesmo que ambos estejam vendo os acontecimentos de perspectivas diferentes.

Em relação aos valores humanos, todos os Lostbelts incentivam que o jogador conheça quem vive naquele mundo que eventualmente será destruído e o fato de que o jogador não tem agência sobre a narrativa amplifica ainda mais os momentos de tensão durante o segundo arco, visto que ele sabe que não tem poder para mudar a linearidade da narrativa, nem sequer procurar alternativas a destruição dos Lostbelt. A única forma de prosseguir é destruindo cada um deles.

Ao final do segundo Lostbelt, um dos personagens que faz parte de nossa equipe até indaga se não seria melhor apenas chegar nos próximos e não fazer contato com aqueles que vivem lá, para evitar o luto póstumo. Mas os personagens concordam que desvirar o olhar para se eximir da culpa seria como fingir que nada daquilo aconteceu, sendo extremamente desrespeitoso com as pessoas que vivem neles..

Visto que sempre nos relacionaremos com alguns dos habitantes de um Lostbelt, a narrativa propositalmente direciona o foco do jogador para um personagem específico, não somente para termos alguém que nos contextualizará e fornecerá informações sobre aquele mundo, mas para desenvolver o desenvolvimento emocional.

Ao final de cada capítulo, após o Lostbelt e todos os seus habitantes serem destruídos, o jogador recebe uma *craft essence* simbólica onde a arte e a descrição são sobre esse personagem específico o qual tivemos maior interação. No caso da figura abaixo, como a criança Gerda nunca teria a chance de crescer e envelhecer já que destruímos seu mundo, a *craft essence* nos mostra a sua forma alguns anos mais velha sugerindo um tempo de paz que nunca vai acontecer na narrativa oficial.



Figura 76. Craft essence entregue ao final de Lostbelt 2.

A sensação de angústia que se instaura ao final de cada parte do segundo arco nos traz de volta a toda a construção da neurociência sobre empatia com personagens fictícios. Ao claramente nos apresentar as condições de vitória para que possamos avançar em nosso objetivo, sabemos agora que ganhar significa erradicar um mundo por completo. A história antes colocava o jogador como um herói ainda o faz, uma vez que ele continua avançando para proteger seu mundo, mas com um tom muito mais sombrio e menos glorificado que antes. Agora, prosseguir é um ato pesaroso, porém necessário.

No artigo Ficção como Ponte para Ação mencionado durante o capítulo de neurociência, as autoras também explicam como é possível que as pessoas possam tirar aproveitamento de emoções negativas a partir de um fator abrangente. As autoras levantam a possível hipótese que:

Trajétórias criadas por uma composição que envolvem emoções negativas podem conduzir ao prazer, porque aquilo que é tirado de representações de total positividade e beleza narrativa tendem a ser menos intensas, profundas (...) sendo mais propensas a desencadear tédio do que prazer quando comparados a uma narrativa que tem uma dinâmica entre respostas emocionais negativas e positivas. (p.9)

Para justificar tal hipótese, fazem uso da falta de Kant

O que faz uma peça de teatro (seja uma tragédia ou comédia) ser tão atraente? O fato de que certas dificuldades emergem de todos eles – ansiedade e perplexidade entre esperança e diversão – então a dinâmica interpolada de sentimentos opostos faz com que a mente do espectador esteja em movimento. (p.232)

Ainda no mesmo estudo, há uma reflexão sobre os casos de perda, quando, tanto na vida real quanto na ficção somos apresentados a personagens que morrem ou que nos causam, de alguma forma, a sensação de perda. Por mais que seja uma emoção triste e negativa, é a perda desse personagem que nos faz perceber a força do laço afetivo com o mesmo, as vezes na esperança de reaver tal conexão (p.10). Por outro lado, também podemos ter bons estímulos ao lembrar de algo que já não existe mais, como visitar memórias de nossa infância.

Durante a narrativa de “Fate/Grand Order”, não apenas nos Lostbelts, somos continuamente apresentados a lugares e personagens que eventualmente desaparecerão, sejam as Singularidades dos primeiros capítulos que quebram e somem ao recuperarmos o Santo Graal ou a destruição completa dos Lostbelts que são apagados por completo junto de seus habitantes quando destruimos seu núcleo. Até mesmo os personagens não são permanentes, visto que cada espírito heroico está ligado ao jogador por um contrato que pode ser desfeito -e provavelmente será- ao final do jogo.

Mesmo que existam várias situações de perda, o jogador ainda está inserido numa jornada com inúmeros estímulos positivos, tanto quando ele obtém uma vitória sobre os antagonistas quanto os momentos que ele conhece e forma conexões com os personagens daquela região, criando a interpolação entre estímulos negativos e positivos sugerida no estudo de Green e Fitzgerald para uma imersão ainda mais intensa dentro da narrativa.

No âmbito fora do jogo, essas conexões, mesmo que já encerradas do ponto de vista do jogo, continuam sendo celebradas por meio da produção e interação da comunidade. Também não podemos esquecer que diferente de situações de perda na realidade, dentro de um jogo estamos numa simulação controlada, possibilitando que o usuário consiga adquirir uma experiência prazerosa mesmo em meio a tantos conflitos.

Além disso, a experiência da interpolação de sentimentos negativos e positivos, ao contribuir com a imersão, também é um facilitador para que aquela narrativa siga presente nas memórias do jogador quando ele não está jogando

ou mesmo quando aquele título chegar ao seu fim. Um dos exemplos disso são os capítulos favoritos escolhidos pela comunidade no primeiro arco do jogo. Enquanto Babylonia e Camelot são escolhidos com uma grande disparidade de votos como mencionado anteriormente com uma história onde tal interpolação está presente, as outras 5 Singularidades tem histórias majoritariamente positivas e que seguem o mesmo padrão onde o herói aparece, se une a novos aliados e derrota todos os inimigos antes de retornar para Chaldea.

Babylonia e Camelot também possuem a mesma linha de pensamento onde o jogador chegará num lugar desconhecido e eventualmente conseguirá recuperar o Graal, mas a inserção de dilemas morais e grandes perdas durante seu progresso fazem daqueles capítulos histórias muito mais memoráveis do que os primeiros cuja narrativa é frequentemente esquecida.

Analisando a história, podemos compreender que a inserção de situações que evocam sentimentos negativos não apenas podem tornar os laços afetivos do jogador mais fortes com os personagens, aumentando ainda mais tal percepção quando há uma perda, mas em linhas gerais, fazem com que a história como um todo seja mais memorável do que uma jornada onde tudo tem apenas retornos positivos.

3.4.3 EVENTOS E INTERAÇÕES DE PERSONAGENS

Além da história principal também existem vários eventos sazonais, cada um com uma mecânica e temática diferente, que ocorrem entre os lançamentos de capítulos novos. Esses eventos são totalmente diferentes do que se passa na história principal, tendo um tema muito mais descontraído, além da equipe responsável ter muito mais liberdade para usar da metalinguagem e fazer a quebra de quarta parede¹⁹, além de proporcionar interações entre personagens que não acontecem na história central.

¹⁹ Expressão referente a parede de um palco que estaria voltada para a plateia. Quebrá-la significa que os personagens saem do mundo temporário para conversar diretamente com o espectador ou fazerem uso de elementos que indiquem o conhecimento de um mundo paralelo ou real.

Primeiramente introduziremos o menu chamado *My Room*, ele é um espaço que simularia o quarto de nosso avatar, onde o jogador tem acesso a configurações do jogo, trilha sonora e base de dados sobre seus personagens e itens. Nele, sempre há um espírito heroico que pode conversar e seus diálogos podem ser obtidos de diferentes formas:



Figura 77. Exemplo de menu e diálogo em *My Room*..

. Conversando com o personagem, utilizando-o em batalha ou performando *ascensions*: assim, pode-se conhecer mais sobre ele: o que gosta, odeia, sua opinião sobre o Santo Graal e eventos.

. Possuindo personagens relacionados: obter um personagem no gacha significa que agora ele está vivendo dentro da sua Instituição Chaldea e, logo, sugere que todos aqueles espíritos heroicos interagem entre si dentro do local. Possuir personagens que de alguma maneira estão relacionados pode desbloquear diálogos entre eles. Por exemplo, personagens que se enfrentaram em outros títulos da franquia podem comentar o ocorrido ou personalidades histórias que se odeiam continuam nutrindo esse sentimento mesmo como espíritos heroicos e querem distância um do outro.

. Alcançando *bond points* de nível 1 a 5: atingir os primeiros níveis de bond points com o personagem libera 5 diálogos para aquele personagem.

. Épocas especiais: quando está acontecendo um evento ou é aniversário do jogador, são desbloqueados diálogos exclusivos sobre o assunto.

Conforme o jogador aumenta seus bond points, ele ganha acesso a uma página sobre o personagem com uma série de informações curtas sobre aquela personalidade histórica. As informações podem se referir ao personagem dentro do mundo de Fate ou a sua obra ou biografia original.



Figura 78. Informações sobre Edmond Dantès, originalmente o protagonista do livro *O Conde de Montecristo* de Alexandre Dumas.

O menu My Room também pode mudar sua ilustração de fundo dependendo do evento que estiver ocorrendo no momento. Se é um evento de Dia das Bruxas ou Natal, nosso quarto será decorado com acessórios. Se é um evento onde o jogador está em outro lugar como verão, o quarto será substituído por um quarto de hotel ou praia.



Figura 79. Exemplo de diálogo de aniversário com decoração de Dia das Bruxas..

Menus de jogo geralmente estão em áreas além dos limites do mundo ficcional em si, sendo um local onde o jogador faz configurações referentes a interface e jogabilidade, afastando-se da imersão naquele momento. Mesmo que ele use para o mesmo fim em Fate/Grand Order, a presença de um personagem o qual podemos interagir tenta minimizar esse distanciamento entre o real e o ficcional.

Apresentado o conceito de My Room e sabendo que a lista de eventos é demasiadamente extensa para a pesquisa serão mencionados brevemente três desses eventos e analisados como eles propõem um complemento para o mundo ficcional de Fate além da narrativa oferecida na história principal.

Serão abordados nesse capítulo o evento All Statesmen que celebra o feriado americano de 4 de Julho onde os criadores fazem um evento metalinguístico sobre o apreço dos jogadores pelo engajamento emocional com personagens; O terceiro evento de verão que simula um evento que acontece anualmente no Japão; O dia dos namorados que recompensa os jogadores com itens presenteados por seus próprios personagens.

Visto que cada jogo possui uma *gameplay* muito específica e, diversas vezes complexa, nessa análise será abordada apenas o viés narrativo.

ALL STATESMEN

Para celebrar o feriado de 4 de Julho, que marca a independência dos Estados Unidos. Nessa data, somos introduzidos ao personagem Paul Bunyan, um lendário lenhador gigante que aparece em contos do país. Durante a história, é trabalho do jogador tentar encontrar quem foi que invocou Paul Bunyan naquele mundo.

Embora todos os eventos de “Fate/Grand Order” tenham um caráter mais leve e cômico, o evento de 4 de Julho é provavelmente o mais metalinguístico que existe, onde os desenvolvedores fazem piadas frequentes sobre situações que refletem sua própria comunidade de jogadores e seus comportamentos enquanto jogam e a história gira em torno especificamente de ter um engajamento emocional com um personagem a ponto de não se importar com seus atributos baixos em questão de *gameplay*.

Eventos em Fate costumam oferecer a oportunidade do jogador ganhar um Servo de quatro estrelas de forma gratuita, sendo o único requerimento completar o evento, mas no evento de 4 de Julho Paul Bunyan é uma criança gigante de apenas uma estrela, e ainda da classe Berserker que é conhecida por ser que mais fácil de eliminar da batalha. Então qual seria o motivo de se desviarem da entrega de um personagem de quatro estrelas para nos entregarem um personagem gratuito tão fraco?

Durante a campanha, o objetivo do jogador é encontrar quem foi que trouxe Bunyan para aquele lugar e o que está acontecendo naquele mundo imaginário. Durante metade do caminho encontramos e derrotamos Mata Hari, um espírito heroico também de uma estrela que está presente no jogo desde seu lançamento.

Pouco antes de desaparecer, ela comenta que o motivo de Paul ter conseguido avançar tanto é por ter um Mestre que o ama muito e que isso compensa a sua falta de atributos como servo de ranking baixo. Também adiciona que um dia ela acredita que algum jogador usará Santo Graals para fazê-la alcançar o nível 100. Esse diálogo não apenas quebra a quarta parede por fazer uso da palavra “nível”, que é apenas uma mecânica do jogo, mas também remete ao que foi levantado no questionário com os jogadores e nas

próprias pesquisas dos desenvolvedores, onde o item mais raro do jogo é majoritariamente utilizado em personagens com que há afinidade e engajamento emocional ao invés de ser revertido para unidades mecanicamente mais fortes.

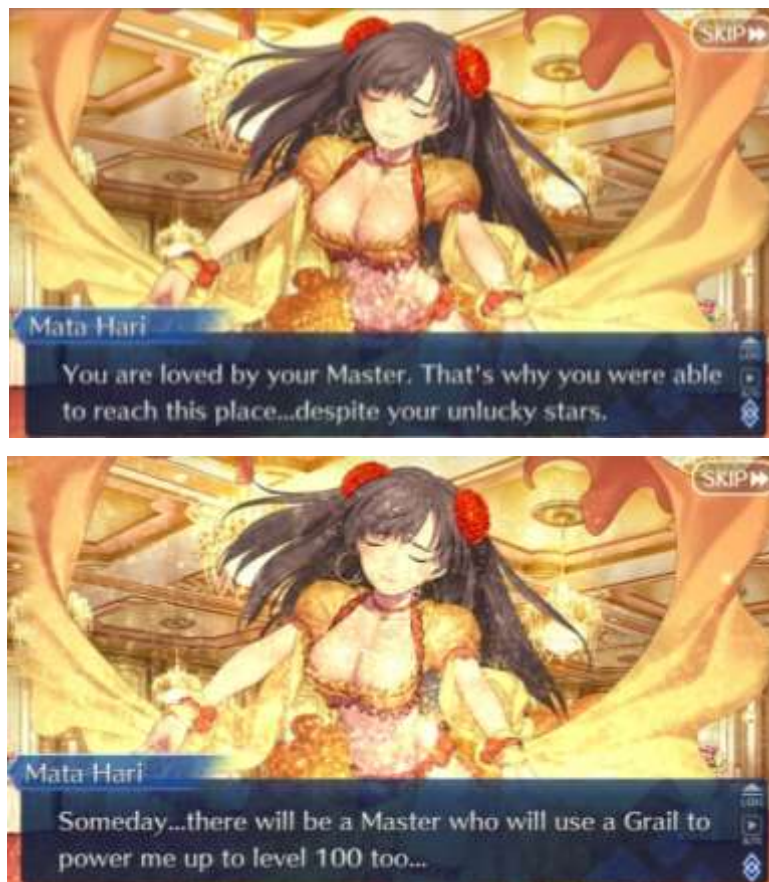


Figura 80. Diálogo com Mata Hari.

No capítulo final dessa campanha, encontramos quem estava por trás da invocação de Bunyan e quais foram seus motivos. O antagonista é uma versão distorcida e degenerada o avatar usado pelo jogador. Essa versão alternativa é a mesma apresentada no mangá que será mencionado no próximo capítulo, mas sua função é parodiar, de forma cômica, os hábitos de consumo da comunidade de jogadores de “Fate/Grand Order”.



Figura 81. Diálogo com a antagonista do evento

Além de se gabar por possuir persoangens de ranking alto por “estar jogando desde o lançamento do jogo”, a personagem diz que a criação de Bunyan foi simplesmente uma tentativa falha de criar um personagem gratuito para distribuir aos jogadores em comemoração ao aniversário do jogo, mas ao ver que criou algo de apenas uma estrela, sabia que ela não valia nada e simplesmente descartou por ser um personagem de ranking baixo. Além disso, ela reclama que personagens só são escolhidos como ajudantes por outros jogadores se estiverem no nível 90, sugerindo que a comunidade apenas se importa com persoangens de raridade alta.

O jogador se posiciona em defesa de Bunyan, alegando que cada jogador tem seu próprio jeito de jogar e o que realmente importa não é a radidade, mas o tempo e recursos que você coloca em cada um dos personagens, independente de seu poder dentro do jogo. Lembramos que embora o jogador tenha a opção de escolher entre diálogo A ou B ou possa escolher apenas uma opção para continuar, ele não possui agência sobre o caminhar da narrativa,

então a presença desse diálogo onde nosso avatar defende um personagem de raridade baixa é um reflexo da própria opinião da comunidade sobre o engajamento emocional estar acima dos atributos de batalha.



Figura 82. Mais exemplos de diálogo com a antagonista, reforçando a prioridade do emocional sobre atributos.

Os desenvolvedores poderiam simplesmente entregar Paul Bunyan como uma recompensa gratuita, mas o mini evento criado em torno da personagem e a possibilidade de interação com a mesma que muitas vezes se desculpa por não ser o personagem ideal que merecíamos, fez com que ela se tornasse uma personagem muito querida pela comunidade. Um elemento que comprova a eficácia da introdução de Paul Bunyan mesmo sendo um personagem de uma estrela é a Figura 42 onde ele ficou em primeiro lugar como servo que mais recebeu o item mais raro do jogo, Santo Graal por parte dos jogadores em seu ano de lançamento.

EVENTO DE VERÃO 3

Enquanto o evento de Paul Bunyan evocou a empatia dos jogadores, o terceiro evento de verão refletiu a produção da comunidade. Em *The Aesthetics of Play*, somos lembrados que a interação além do objetivo também faz parte do jogar, onde os jogadores, usando o jogo como matéria prima, criam conexões fora do espaço de jogo.

Uma das formas onde isso ocorre é a produção da comunidade por meio de coisas *fanmade*. Existem várias mídias e formatos que podem ser usados pela comunidade para produzir algo fanmade e eles também podem representar eventos que são canônicos dentro do jogo ou situações totalmente criadas pelo autor daquela produção de fã, dentre alguns:

Fanart: refere-se a artes, principalmente ligadas a ilustração, mas também podem ser estendidas para animações, filmes e derivados.

Fanfic: termo abreviado para fanfiction (ficção de fã), geralmente referem-se a uma ficção escrita.

Cosplay: Hobby onde os usuários se vestem como personagens originais ou de franquias já existentes.



Figura 83. Exemplo de cosplays. Kinpatsu como Mordred (esq.) e Phil Mizuno como Cu Chulainn (dir.)

Também existem eventos reais dedicados a certos elementos da cultura pop, japonesa ou de vídeo games, como a San Diego Comic Com nos Estados

Unidos que reuniu 167 mil pessoas em 2015. No Japão essas convenções também acontecem sendo a mais famosa chamada de Comiket²⁰.

Nesses eventos é comum que exista uma área dedicada apenas a artistas independentes, chamada de *Artist's Alley*. Nela, artistas do mais variados gêneros e estilos podem vender artes autorais ou *fanarts*. A Comiket especificamente é um evento que visa promover doujins²¹, ou seja, a produção amadora de mangás.

O tema dos eventos de verão geralmente está relacionado a praia e isso não é diferente para o terceiro. A sinopse é que a maior parte dos espíritos heroicos pede férias remuneradas e saem da instituição para aproveitar seu tempo livre. Enquanto isso, o jogador e aqueles que restaram vão para o Havaí em missão após um possível inimigo ter sido detectado.

Chegando ao aeroporto, eles são recebidos por um espírito heroico chamado BB, conhecida por ser extremamente problemática e caótica, sempre causando problemas propositais onde vai por ter prazer em ver pessoas desesperadas ou em situações desconfortáveis. Usando o poder de um Santo Graal, BB transforma o Havaí numa mini singularidade, mas de acordo com a mesma, por motivos benignos.

Ela explica que esse ano ela é a responsável por organizar o ServantFES, uma espécie de convenção onde espíritos heroicos do mundo todo participam, sendo uma referência ao evento anual FateFES, evento unicamente a franquia Fate. Como já mencionado, diferente da história principal com um teor sério, os eventos trazem a possibilidade de que personagens interajam em situações descontraídas mesmo que sejam inimigos na história principal.

²⁰ Evento bianual que ocorre no Japão voltado unicamente para a produção de doujin. É um evento sem fins lucrativos.

²¹ Mangá geralmente feito por ilustradores amadores, mas o conceito atualmente se estende para qualquer produção de mangá não oficial.



Figura 84. Comparação entre a Comiket e o ambiente criado no evento de verão.

Porém, BB explica que cometeu um erro ao abrir uma competição na sessão dos artistas colocando um Santo Graal como recompensa, porque é quase claro que isso fará com que ele caia em mãos erradas. Para isso, torna-se a missão do jogador reunir-se com aqueles que o acompanharam até o Havaí para produzir seu próprio *doujin* e que ele supere a venda de todos os outros clubes recebendo o Santo Graal como recompensa.

Nenhum dos personagens na equipe do jogador tem experiência com mangás ou sequer é da área criativa, fazendo com que os sete dias que eles tem para criar a história sejam extremamente caóticos. Durante a semana eles passam a conhecer personagens de todos os tipos que, durante ServantFES tem uma trégua para não entrarem em combate para apenas aproveitarem suas férias.

Ao final do sétimo dia, eles terminam o quadrinho, mas perdem o primeiro lugar. Para resolver isso, BB usa seus poderes para voltar o tempo para o primeiro dia. Assim, inicia-se um *loop* temporal que continuará até que o clube do jogador consiga produzir algo que ganhe o primeiro lugar.



Figura 85. Diálogo durante o evento de verão sobre melhorar suas habilidades artísticas

Além da referência óbvia a Comiket e FateFES, os criadores também aproveitam a premissa desse evento para falar sobre a criação de conteúdo da comunidade e a produção artística, tanto da parte dos criadores de “Fate/Grand Order” quanto dos artistas num geral, visto que durante o tempo de produção sempre existem personagens vivendo a base de energético, virando noites trabalhando para alcançar o prazo e ficando extremamente estressados. E isso não se restringe apenas a equipe do jogador, mas os outros grupos competidores que encontramos no decorrer do evento.

Personagens relacionados a arte ou o âmbito criativo muitas vezes acabam sendo secundários quanto comparados aos personagens guerreiros na história principal, então o evento de verão focado na criação também foi um espaço para que espíritos heroicos de pintores e escritores tivessem seu momento de destaque nessa narrativa.

Cada vez que o jogador volta para o dia 1 o evento prossegue, mas sua equipe ainda retém as memórias dos outros loops, o que permite que melhorem suas habilidades e testem um tema diferente a cada publicação. Além disso, os modelos usados como protagonistas e inspirações para história são espíritos os próprios espíritos heroicos que estão passeando pelo Havaí naquele momento. Isso remete a produção *fanmade* da comunidade usando os personagens de “Fate/Grand Order” como matéria prima.

Embora os desenvolvedores de “Fate/Grand Order” sejam uma empresa e claramente não compactuem com pirataria, o evento de verão é mais uma forma que eles usaram para reforçar que não enxergam a produção de fãs no mesmo patamar de uma pirataria, mesmo que ela vise lucros como ocorre em eventos como Comiket. Essa metáfora é importante para artistas, visto que muitas vezes a produção fanmade entra em debate como parte de uma pirataria visto que seu criador recebe dinheiro sobre uma franquia que não tem direitos autorais sobre. Isso acaba fazendo que a produção fanmade seja uma grande área cinza sem definição absoluta. Também é comum que artistas que foram contratados para trabalhar em algo relacionado a Fate produzam e vendam seus próprios *doujin* ou *artbook* que podem ser adquiridos pela internet como qualquer outro quadrinho.

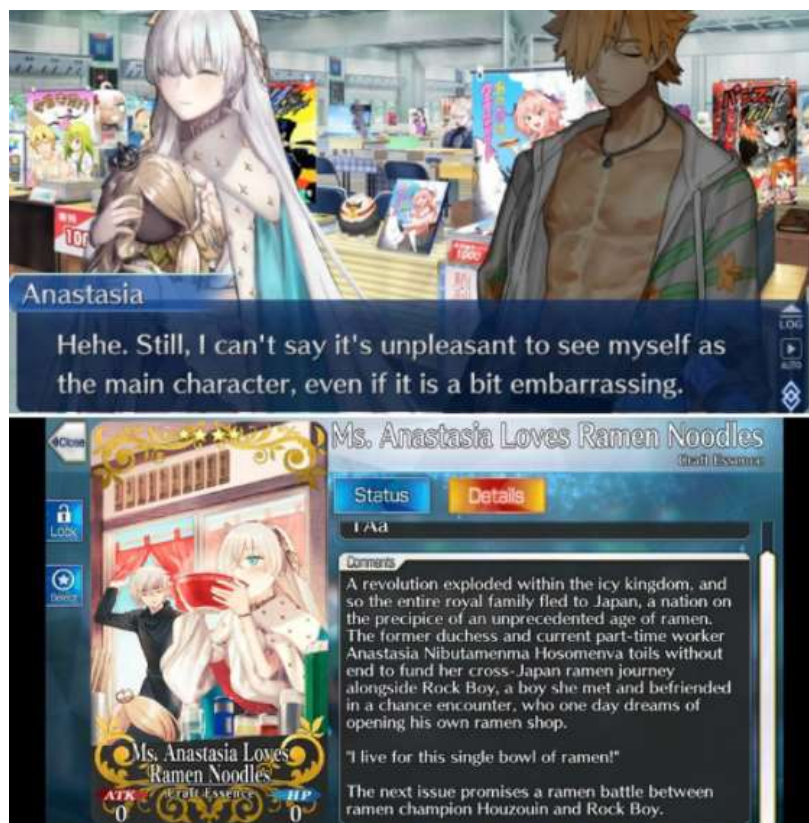


Figura 86. Personagem Anastasia comentando sobre sua aparição em um dos *doujin* (cima) e a capa e sinopse do *doujin* (baixo)

Durante esse evento podem ser produzidos até 11 *doujin*, cada um com uma temática e um gênero literário diferente. Ao final de cada semana, o jogador recebe uma *craft essence* comemorativa que contém a arte de capa daquele *doujin* junto da sinopse da história criada.

Entre os personagens, também a participação do pirata Barba Negra, personagem conhecido por, ao ser transformado num espírito heroico, deixar sua vida de pirata em segundo plano para se adaptar e consumir a cultura atual, desenvolvendo traços de personalidade típicos de *otakus*, consumidores de anime e mangá. Independente de quantos loops fizermos na história, ele sempre é o primeiro a apoiar incondicionalmente seu primeiro trabalho (já que ele não sabe dos loops temporais, acreditando que todas as vezes são a primeira vez). Ele é a representação de um visitante veterano a uma Comiket, apoiando o trabalho de artistas que estão participando pela primeira vez, incentivando um reforço positivo ao invés de um clima de competição entre artistas novos e veteranos.



Figura 87. Diálogo com o pirata Barba Negra

Ao final do evento, eventualmente a equipe do jogador ganha o primeiro lugar e sempre que desenvolvedores fazem sua pesquisa anual sobre os eventos favoritos, o Verão 3 costuma estar presente no top 10, tanto pela sua proximidade a um evento que acontece no mundo real, mas a narrativa ao redor de algo que é produzido pela comunidade de fãs. Apenas as *cutscenes* desse evento somam mais de 9h de duração.

A criação narrativa presente nessa parte entrelaça o conceito de interação “além do objeto” juntamente com a interação cognitiva ao referenciar eventos que ocorrem no mundo real, ou seja, fora do mundo temporário, para dentro do jogo. Ele também depende que o jogador tenha um conhecimento prévio sobre *artist's alleys* e eventos como a Comiket, mas visto que esse é um tipo de informação comumente presente na comunidade que participa ativamente

desses tipos de eventos, não é uma narrativa destinada a um nicho específico dentro da comunidade, mas que a comunidade de jogadores em si já é esse nicho.

DIA DOS NAMORADOS

No Japão, o Dia dos Namorados (Valentine's Day) funciona de forma um pouco diferente do ocidente. Nele, é comum que as mulheres entreguem chocolates para os homens e exatamente um mês depois, no chamado White Day, eles retornem os chocolates que receberam.

Os chocolates dessa data não são apenas entregues aos parceiros ou interesses amorosos, mas são divididos em *giri choco* e *honmei choco*. *Giri* se refere aos chocolates comuns ou obrigatórios, entregues para qualquer pessoa que ela desejar, sejam colegas de trabalho, amigos ou família enquanto o *honmei* costuma ser um chocolate mais elaborado ou caseiro feito para a pessoa que gosta no âmbito romântico.

Obtendo recursos no evento o jogador pode trocar por chocolates que serão entregues ou recebidos pelos personagens que ele tiver em sua conta, ou seja, não é possível trocar chocolates com um personagem que você não obteve no gacha. Isso incentiva que os jogadores tentem obter ainda mais personagens antes que o Dia dos Namorados chegue para poderem desbloquear a *cutscene* e o presente, funcionando de forma semelhante ao diálogo de aniversário que só é desbloqueado para personagens que existirem na sua conta no mês de seu aniversário. Nem todos os personagens recebem essa data de forma positiva, mas todos, sem exceção, podem receber ou entregar presentes durante esse evento.



Figura 88 Personagem Spartacus recusando a data.

Embora a mecânica do evento em si mude todo ano, a troca de presentes é sempre a mesma. Se o personagem é uma mulher, você recebe um presente; se o personagem for um homem, você entrega chocolates e recebe algo em troca; se o personagem não tiver gênero ou for considerado como não binário, pode fazer ambos. Ativar essa cena dará início a uma *cutscene* diferente para cada personagem narrando o momento da troca.

O presente entregue ou recebido não precisa necessariamente ser um chocolate ou estar relacionado a um. Como mencionado anteriormente, Fate conta com 280 espíritos heroicos até então e, por conta disso, há uma grande variedade no que pode ser recebido, desde passeios de barco até banquetes ou uma metralhadora.





Figura 89. Cutscene da troca de presentes com Hector.

Os chocolates recebidos são apresentados em forma de *craft essence* que não tem usabilidade ao serem equipadas, podendo apenas ajudar minimamente durante a obtenção de recursos durante o evento, visto que sequer podem ser revertidas como recurso. Com isso em mente e considerando a quantidade de espaços que manter essas cartas pode ocupar no inventário do jogador, perguntamos no questionário como eles faziam o gerenciamento de cartas.

Pergunta 15. Sobre Craft Essences de Dia dos Namorados (desconsiderando duplicadas) você queima ou fica com elas?

Eu queimo as CEs	11,1% (135)
Eu fico com as CEs	51,4% (628)
Eu queimo algumas e fico com outras	33,7% (412)
Eu participei do evento mas não fiz a troca por CEs	11,2% (136)
Eu não participei do evento	3% (37)

Cada *craft essence* trocada representa a interação que aconteceu na *cutscene* da entrega de chocolates, contendo uma arte única com um *flavor text* remetendo a ocasião.



Figura 90. Imagem e flavor text da craft essence de Dia dos Namorados.

No servidor japonês, uma atualização foi adicionada ao evento onde, dada a fama do evento, todas as *cutscenes* foram dubladas fazendo com que agora exista áudio acompanhando a conversa. É o único evento com exceção daquele onde uma personagem burla o sistema para poder falar, que existem *cutscenes* com dublagem, valendo lembrar que mesmo a cena sendo curta, considerando o número de personagens existentes foi necessário dublar mais de 280 *cutscenes*.

O fato de que menos de 12% dos jogadores se desfazem dessas *craft essences* enquanto 85% as mantêm mesmo não tendo usabilidade nenhuma além de ocupar espaço no inventário, reforçam mais uma vez o engajamento emocional da comunidade com seus personagens.

DESENVOLVEDORES E MANGÁ

Além das interações dentro do jogo também existe um trabalho produzido além do jogo não somente proveniente das produções da comunidade. Anteriormente já mencionamos que já foram produzidas animações e filmes de "Fate/Grand Order" para alguns de seus capítulos mais famosos, mas essas versões animadas contam partes da história principal, tendo o teor sério da narrativa. Também existe toda a produção de mercadorias, peças teatrais e outros pormenores que não entraremos em detalhes nessa pesquisa.

Por outro lado, também existem produções paralelas que tem um teor semelhante ao dos eventos onde há maior uso de alívio cômico e descontração. Por meio do evento de Paul Bunyan e o Verão 3, fica claro que os produtores usam os hábitos de consumo de sua comunidade em suas produções, seja seu engajamento emocional por personagens ou a participação de eventos como Comiket e ServantFES.

Em seu site oficial há a publicação de um mangá *Learning with Manga*, com histórias curtas avulsas envolvendo os protagonistas controlados pelo jogador e personagens do universo Fate. Mas agora, ao invés de representarem o personagem inserido no mundo ficcional canonico, eles são versões cômicas e distorcidas que representam os comportamentos da comunidade, assim como mostradas no evento de Paul Bunyan. Até o momento a série conta com 84 histórias traduzidas para o inglês.

No episódio 15, é parodiado a falta de controle que os jogadores tem quando tentam rolar o *gacha*, o que é comum para jogos do gênero dada a falta de garantia de se obter um personagem. Por ser tratar de um sistema de loteria, é comum que os usuários estipulem um número máximo que irão gastar num certo banner para que não terminem frustrados e sem nenhum *saint quartz* para banners futuros, principalmente porque alguns eventos são muito próximos uns dos outros. Mas também é um comportamento igualmente comum que se o jogador não está conseguindo o personagem que queria daquele banner, que continue gastando exageradamente e não consiga parar por conta da frustração de ter investido tantos recursos sem obter nada em troca.

Na tirinha, uma das personagens está em grande estresse prometendo que só rolará o *gacha* mais uma vez já que merece uma recompensa por ter trabalhado tão duro naquele mês, sendo impedida e pulverizada pela protagonista que diz estar salvando mais uma pessoa angustiada, mas que como recompensa pela boa ação, ela é quem merece rolar o *gacha*. Uma terceira personagem diz que talvez ela devesse se preocupar mais com si mesma, na qual é respondida com “Aqueles que se afundaram no abismo sem fim até o pescoço só podem avisar os outros para que fiquem longe!”. Nisso, os desenvolvedores abraçam a ideia de Gacha Hell criada pelos jogadores, onde

começar a usar recursos nesse sistema é um caminho angustiante, sem retorno porém propositalmente viciante.

Vale lembrar que mangás são lidos no sentido contrário comparado aos quadrinhos ocidentais, ou seja, lê-se da direita para esquerda.



Figura 91. Exemplo de quadrinho 'Learning with manga'

Já no capítulo 20, a protagonista está frustrada porque queria apontar erros ou aspectos problemáticos nas mecânicas do jogo culpando os desenvolvedores por um mau trabalho, mas antes que pudesse fazer isso, aquela mecânica foi melhorada. Ao invés de aproveitar o jogo com a melhoria,

ela desesperadamente procura outro ponto para procurar erros. Uma segunda personagem aparece no último quadrinho e diz para ela também mostrar as partes positivas do jogo ao invés de só reclamar. A tirinha remete ao comportamento dos jogadores que nunca estão satisfeitos com as novas implementações e apenas buscam os defeitos para cobrar os desenvolvedores.



Figura 92. Exemplo de quadrinho 'Learning with manga'

Por fim, no capítulo 24, a personagem Altera está passeando no mundo de "Fate/Grand Order" quando encontra um campo de guerra massivo onde jogadores estão se matando por um Servo novo de raridade 6 estrelas (que não existe no jogo comum que vai apenas até 5, indicando que seria ainda mais limitado) e a personagem em questão é apenas uma versão da personagem

mais conhecida da franquia com menos roupa, referente aos eventos de verão que é um dos mais esperados do ano porque traz um grande número de personagens novos que são mecanicamente fortes e estão em trajes de banho tematizados de verão, sendo extremamente limitados.

Vendo isso a personagem que possui uma espada mágica fica enfurecida e diz que irá destruir todos pela indecência. No fim, é apenas um pesadelo que ela está tendo por conta da protagonista estar sentada em sua barriga.



Figura 93 Exemplo de quadrinho 'Learning with manga'

Embora a nossa pesquisa trate da narrativa, acreditamos ser importante mencionar que existe um trabalho sendo feito além do jogo, seja por parte dos desenvolvedores ou pela comunidade.

Quando Jesper Juul fez que tudo aquilo que não pode ser mostrado pelo mundo será adicionado pela própria criatividade do jogador, também dá aberta para a criação de produções fanmade que complementam a história principal. Não é relevante se aquela possibilidade nunca será oficial, como por exemplo escrever uma história onde certo personagem nunca morreu ou criar um casal que nunca aconteceu dentro do jogo, mas ela possibilita que a comunidade siga ativa e consumindo a franquia mesmo quando não está em contato com o jogo.

Quando indagados sobre seu consumo fora do tempo de jogo, podemos observar que mesmo quando não estão jogando “Fate/Grand Order”, seus jogadores ainda estão engajados com a franquia durante partes de seu dia, seja consumindo algo feito por fãs ou acompanhando as mídias oficiais dos desenvolvedores.

Pergunta 14. Você tem algum contato com FGO ou conteúdos relacionados a Fate fora do seu tempo de jogo em FGO? Por ‘consumir’ nas respostas, tenha em mente que não necessariamente significa ‘gastar dinheiro com’, mas assistir e/ou apoiar.

Não, eu apenas consumo o jogo.	8,1% (99)
Eu acompanho por notícias ou lançamentos pelas mídias oficiais do jogo.	59,4% (727)
Eu produzo ou consumo coisas feitas pela comunidade (memes, fanart, fanfics, produtos, cosplay...)	64% (783)
Eu faço parte de grupos dedicados ao jogo	61,3% (750)
Eu compro mercadorias como bonecos, roupas, blu-rays, réplicas etc	36,9% (451)

Por mais que a maior parte dessa produção se dê em mídias digitais por meio de redes sociais, também torna-se válido lembrar que muitas ações são feitas de forma tangível no mundo real.

Além dos eventos físicos como FateFEST, de Abril de 2020 até Julho, foram publicados 6 grupos do projeto Under the Same Sky em jornais japoneses. Cada imagem mostrava um personagem diferente em um ponto turístico de alguma província do país e mudava de acordo com o local de compra do jornal, fazendo com que a comunidade de unisse para procurar todas as ilustrações.

O projeto representou todas as províncias e era composto por uma imagem real com um dos espíritos heroicos desenhado por cima interagindo com o lugar. O projeto teve como intuito ser uma contagem regressiva para o quinto aniversário do jogo no país.





Figura 94 Ilustrações do projeto 'Under the Same Sky'

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O espaço de um jogo digital é um mundo não somente virtual e ficcional, mas temporário. Nele, o indivíduo, por sua própria vontade, suspende sua descrença e é imergido nas mais diferentes possibilidades narrativas. Ao entrar naquele universo, poderá, dentro de certas limitações, agir sobre ele de forma que suas ações criarão uma relação de ação e reação com o sistema.

Por parte do jogo, as reações do jogador são recebidas e devolvidas por meio de uma consequência, enquanto da parte do jogador esse novo cenário é absorvido para que ele pense em seus próximos movimentos. Essa interação não somente depende do sistema poder comunicar-se de forma eficaz com o jogador, mas o tempo de espera para tomada de decisão também trazer significado para o usuário.

Quando o jogo consegue criar essa comunicação por meio de padrões de comportamento -tanto de personagens quanto do ambiente-, essa devolutiva é processada pelo cérebro do indivíduo e, mesmo ao se tratar de uma simulação, são agem nas mesmas áreas do cérebro que interagem com situações reais, sendo a principal diferença a consciência de que o jogador está dentro de um espaço virtual e temporário do qual ele tem controle sobre quando iniciar e terminar aquela simulação.

Por meio de uma narrativa e da forma que o mundo ficcional é absorvido pelo cérebro, é possível fazer com que o jogador crie um engajamento emocional por meio de relações de afeto com aquele espaço virtual ao reconhecer nele, mesmo que de forma parcial, elementos do mundo em que vive. Por consequência, se o sistema permite que sejam feitas tais escolhas, é possível que a intensidade desse engajamento faça com que o jogador priorize tais relações afetivas acima de uma vantagem mecânica dentro do jogo.

Mas por meio do estudo de “Fate/Grand Order”, vemos que a relação das mecânicas centrais e a narrativa não precisam ser elementos antagônicos da qual o jogador só pode optar por um. Enquanto elementos mecânicos podem conter traços narrativos como o *flavor text* ou ativar um diálogo onde o personagem agradece o investimento de recursos, a interação gerada por meio da narrativa pode influenciar a forma com que o jogador lidará com as mecânicas. Essa subjetividade também pode tornar a experiência do jogador ainda mais única, visto que, dado o número massivo de personagens, cada usuário terá uma forma diferente de priorizar a conversão de recursos em suas unidades.

O desenvolvimento emocional também não precisa estar restrito apenas ao momento de jogo, mas estar presente fora dele seja no consumo prévio no caso de franquias de grande extensão como Fate ou pela interação com a produção da comunidade e materiais extras produzidos pelos desenvolvedores. Da mesma forma, os desenvolvedores podem trazer elementos do mundo real para aquele mundo temporário virtual, aplicado em Fate na construção de eventos que trazem situações familiares como o reflexo da Comiket ou festividades como Halloween, Natal e Dia dos Namorados.

Embora o estudo de caso não faça essa análise ser uma relação exclusiva pertencente a “Fate/Grand Order”, analisando sua construção podemos concluir que a presença de uma narrativa dentro do jogo não trata apenas de um elemento complementar, de ambiente ou estético, mas pode se desenvolver e entrelaçar-se com o usuário de forma a influenciar suas decisões puramente por conta de seu envolvimento com aquele espaço.

Além disso, a presença contínua da franquia em outras mídias, seja pela ação dos próprios jogadores quanto por intermédio dos desenvolvedores em ações ou transmídia, auxilia a manter esse engajamento sempre ativo e constante com o usuário que pode continuar usufruindo de fragmentos daquele título mesmo fora de seu tempo de jogo.

BIBLIOGRAFIA

SITES

BANKS, Jaime; BOWMAN, Nicholas D. **Avatars are sometimes people too: Linguistic indicators of parasocial and social ties in player-avatar relationships** . 2014. Disponível em < https://www.academia.edu/20702348/Avatars_are_sometimes_people_too_Linguistic_indicators_of_parasocial_and_social_ties_in_player-avatar_relationships > Acesso em 10 de Julho de 2020.

BERGLAND, Christopher. **The Neuroscience of Empathy**. 10 de Outubro de 2013. Disponível em: < <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/the-athletes-way/201310/the-neuroscience-empathy> > Acesso em 19 de Junho de 2020.

CHAN, Daniel. **Japan's Top Mobile Game of 2019 Surpasses \$4 Billion In player Spending**. Gamerant. 01 de Fevereiro de 2020. Disponível em: <<https://gamerant.com/fate-grand-order-sales-revenue-2019/>>. Acesso em 20 de Julho de 2020.

DECETY, Jean; CHEN, Chenyi; HARENSKI, Carla; KIEHL, Kent A. **An FMRI study of affective perspective taking in individuals with psychopathy imagining another in pain does not evoke empathy**. Front. Hum. Neurosci. 24 de Setembro de 2013. Disponível em < <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnhum.2013.00489/full> > Acesso em 19 de Julho de 2020.

Doing Good is Good for you. The University of British Columbia. 2013. Disponível em < <https://news.ubc.ca/2013/02/25/doing-good-is-good-for-you-volunteer-adolescents-enjoy-healthier-hearts/> > Acesso em 13 de Julho de 2020.

ERIKASWAN. **Japan History: Yagyu Munenori**. Japan Italy Bridge. 21 de Outubro de 2019. Disponível em < <https://www.japanitalybridge.com/2019/10/japan-history-yagyu-munenori/> > Acesso em 1 de Agosto de 2020

“Fate/Grand Order” 4th Anniversary Event ““Fate/Grand Order” Fes 2019 ~Chaldea Park~” [Event Report Vol.1] . Otakumode. 30 de Setembro de 2019.

Disponível em <https://otakumode.com/news/5d7726c682bf0c7854139d73/Fate-Grand-Order-4th-Anniversary-Event-%E2%80%9CFate-Grand-Order-Fes-2019--Chaldea-Park-%E2%80%9D-Event-Report-Vol-1> > Acesso em 20 de Julho de 2020.

“Fate/Grand Order” material Full Translation Compilation Thread. 2018. Disponível em https://www.reddit.com/r/FGOGuide/comments/8epytu/fategrand_order_material_full_translation/ > Acesso em 27 de Maio de 2020.

“Fate/Grand Order 5th Anniversary interview. Nasu and Takeuchi discuss the Future of FGO (Part 1/3)” Frontline JP. Disponível em <https://www.frontlinejp.net/2020/07/30/fate-grand-order-5th-anniversary-interview-nasu-and-takeuchi-discuss-the-future-of-fgo-part1-3/> Acesso em 3 de Agosto de 2020.

“Fate/Grand Order 5th Anniversary interview. Nasu and Takeuchi discuss the Future of FGO (Part 2/3)” Frontline JP. Disponível em <https://www.frontlinejp.net/2020/07/30/fate-grand-order-5th-anniversary-interview-nasu-and-takeuchi-discuss-the-future-of-fgo-part-2-3/> Acesso em 3 de Agosto de 2020.

“Fate/Grand Order 5th Anniversary interview. Nasu and Takeuchi discuss the Future of FGO (Part 3/3)” Frontline JP. Disponível em <https://www.frontlinejp.net/2020/07/30/fate-grand-order-5th-anniversary-interview-nasu-and-takeuchi-discuss-the-future-of-fgo-part-3-3/> > Acesso em 3 de Agosto de 2020.

Fate/Grand Order 5th Anniversary Player Survey Results. Frontline JP. Disponível em <https://www.frontlinejp.net/2020/08/16/fate-grand-order-5th-anniversary-player-survey-results/> > Acesso em 3 de Setembro de 2020.

GREEN, Melanie C. ; FITZGERALD, Kaitlin. **Fiction as a Bridge to Action.** Cambridge University Press (2017). Disponível em https://www.researchgate.net/publication/321380193_Fiction_as_a_bridge_to_action > Acesso em 10 de Agosto de 2020

ILLUMINAT3D. **The Making of “Detroit: Become Human” [Behind-the-scenes Footage]**. YouTube. 2018. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=10vHHje9W1k> > Acesso em 12 de Março de 2020.

Illustrator List. Fate Grand Order Wikia.. Disponível em < https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Illustrator_List#Servants > Acesso em 03 de Setembro de 2020.

KANT, I – **Anthropology from a pragmatic point of view**. Ed. H. Rudnick. Southern Illinois University Press. (1978)

LENTILS, Bowl of. **Visual Novel**. Giantbomb. 08 de Janeiro de 2020. Disponível em < <https://www.giantbomb.com/visual-novel/3015-2029/> > Acesso em 20 de Julho de 2020

Leonardo da Vinci. Brasil Escola. Disponível em < <https://brasilecola.uol.com.br/biografia/leonardo-vinci.htm> > Acesso em 5 de Maio de 2020.

LEWIS, Melissa L; WEBER, René; BOWMAN, Nicholas D. **“They May Be Pixels, But They’re MY Pixels: Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Video Games**. Mary Ann Liebert, Inc.2008 Disponível em < <https://pdfs.semanticscholar.org/bc7c/281c973521d7b58a11833248fa65aacb05a2.pdf> > Acesso em 11 de Maio de 2020.

OATLEY, Keith. **Fiction: Simulation of Social Worlds**. Science Direct. 19 de Julho de 2016. Disponível em < <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1364661316300705> > Acesso em 12 de Julho de 2020.

PAGAN, Amanda. **A Beginner’s Guide to Manga**. New York Public Library. 27 de Dezembro de 2018. Disponível em: < <https://www.nypl.org/blog/2018/12/27/beginners-guide-manga>> Acesso em 20 de Julho de 2020.

PETERS, Megan. **What’s The Difference Between Manga & Light Novels?**. Comicbook. 05 de Setembro de 2017. Disponível em <

<https://comicbook.com/anime/news/whats-the-difference-between-manga-light-novels/> > Acesso em 20 de Julho de 2020.

SINGER, Tania. **I'm ok, you're not ok**. Max Planck, 2013. Disponível em < <https://www.mpg.de/research/supramarginal-gyrus-empathy> > Acesso em 3 de Agosto de 2020.

TELFER, Adam. **Deconstructing "Fire Emblem Heroes"**. Mobile Free To Play. Disponível em < <https://mobilefreetoplay.com/deconstructing-fire-emblem-heroes/> > Acesso em 12 de Junho de 2020.

TOLENTINO, Josh. **"Fate/Grand Order" 5th Anniversary Celebrates 'Under the Same Sky'**. Siliconera. 04 de Maio de 2020. Disponível em < <https://www.siliconera.com/fate-grand-order-5th-anniversary-celebrates-under-the-same-sky/>> Acesso em 5 de Maio de 2020.

TRAYNOR, Cullen. **Caring for Fictional Characters: & The Neuroscience Behind It**. Writing Cooperative. 27 de Março de 2019. Disponível em < <https://writingcooperative.com/caring-for-fictional-characters-the-neuroscience-behind-it-d067bd9ee4b4>> Acesso em 15 de Julho de 2020.

Under the Same Sky. Fate-go.jp. Disponível em < <https://5th.fate-go.jp/?fbclid=IwAR1blxPITg7RSeRzB43aVPFwuypQf5IZy0LDG0IIOnXPQkH01Y5xxoVizIY> >. Acesso em 20 de Junho de 2020.

LIVROS

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at Play in digital games**. 1. Ed. Cambridge. MIT Press, 2014.

HUIZINGA, Johan – **Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture**. Boston: Beacon Press, 1955

JUUL, Jesper. **Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais**. São Paulo. Editora Blucher, 2019.

LITTLEJOHN, Stephen – **Theories of Human Communication**. 3. Ed. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company, 1989.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**. 1. Ed. São Paulo, Editora Unesp, 2003.

STEVEN, Larry Charles; WOODRUFF, C. Chado. **The Neuroscience of Empathy, Compassion and self-compassion**. 1. Ed. Cambridge. MIT Press, 2014.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric – **Regras do Jogo. Fundamentos do Design de Jogos, vol 1**. 3. Ed. São Paulo, Editora Blucher, 2012.

UPTON, Brian – **The Aesthetic of Play**. Cambridge, MIT Press, 2015.

ANEXO 1 - QUESTIONÁRIO

1. Há quanto tempo você joga no servidor americano?

Menos de um ano	9,2% (113)
Mais de um ano	21% (257)
Mais de dois anos	27,8% (357)
Por volta de três anos	41,9% (513)

2. "Fate/Grand Order" foi seu primeiro consumo da franquia Fate?

Sim, conheci a franquia por meio de FGO	5% (61)
Não, já era um fã antes	74,2% (907)
Sabia que Fate existia, mas só comecei a me interessar após jogar FGO	20,9% (255)

3. Caso você tenha conhecido a franquia Fate antes de "Fate/Grand Order", você considera que isso teve alguma influência na sua jogabilidade em FGO? Como, por exemplo, gostar de um personagem em um anime e por conta disso desejar tê-lo ou até mesmo usar um Graal se o obtiver em FGO.

Teve grande influência. Eu até mesmo considerei usar um Graal em personagens que conheci antes.	37,9% (463)
Teve média influência. Quis ter personagens em FGO por gostar deles em outros títulos da franquia	41,9% (513)
Não teve influência na minha <i>gameplay</i>	13,2% (161)

Eu conheci a franquia por meio de FGO, então não tinha experiência previa	7% (86)
---	---------

4. Sei que até o momento temos mais de cem personagens disponíveis no jogo, mas seguindo o modelo “Nome do Servant/Classe – motivo” liste até 5 dos seus personagens favoritos e conte o motivo de gostar deles. Pode ser qualquer motivo, desde uma perspectiva de *gameplay* até considerar um waifu/husbando. Essa pergunta é aberta para Servants que existem fora do servidor NA. Exemplo: “Heracles/Berserker – foi meu primeiro servo dourado” ou “Medusa/Rider – gosto dela no anime”

5. Num âmbito geral, como você maneja suas unidades em FGO? Você escolhe baseado nas forças que aqueles personagens tem dentro do jogo ou dá preferência aqueles que pessoalmente gosta? (Tenha em mente que essa questão é geral, então não precisa se preocupar caso já tenha feito algumas exceções)

A personalidade de design dos personagens não tem relevância para mim. Eu me preocupo com sua força dentro do jogo.	8.8% (105)
---	------------

Eu mantenho e otimizoo qualquer personagem que goste, independente de ser por sua força ou seu design/personalidade	74.4% (910)
---	-------------

Eu levo todos os personagens ao nível máximo, descartando apenas aqueles que estão em NP5.	37,4% (458)
--	-------------

6. Santo Graal é um item que possibilita aumentar o level cap de um servo até 100 e são um recurso extremamente limitado. Em linhas gerais, como você decide quais de seus servos os receberão?

Eu priorizo unidades que tem status ou usabilidade melhores dentro do jogo, independente de quem são.	15,3% (187)
Eu simplesmente os gasto em personagens que gosto, independente de sua raridade ou <i>gameplay</i>	84,6% (1033)

7. Em quais servos você gastou Graals? Não apenas aqueles que elevou até o nível 100, mas todos aqueles que receberam pelo menos um. Também sinta-se livre para explicar brevemente o motivo. Eles são fortes e mereceram um bônus? Você já era um fã dele por conta de animes ou jogos? Eles são um 'husbando' ou 'waifu'?

8. Sobre cutscenes para história principal, eventos e interludes, você geralmente as lê ou pula? Tenha em mente que estamos apenas considerando cutscenes novas e não aquelas de eventos repetidos.

Eu geralmente as leio	75,5% (923)
Eu geralmente as pulo	24,5% (300)

9. Bond Points são uma mecânica que recompensa pontos sempre que você usa um certo servant na sua equipe até atingir o nível 10, presenteando o jogador com falas de personagem, saint quartz e uma Craft Essence única para aquele servo. Como você lida com bond points?

Bond Points não tem relevância para mim	9,1% (111)
---	------------

Bond Points tem grande valor para mim. Eu tento farmá-los constantemente nos melhores mapas.	10,1% (124)
Eu tento montar minha equipe ao redor de personagens que quero chegar ao Bond 10 (talvez até com Bond+ CE) para que eu consiga continuar fazendo o que preciso enquanto trabalho para chegar ao Bond 10	62,5% (764)
Eu só farmo Bond Points para personagens que eu acredito terem uma boa Craft Essence no nível 10 (como Heracles)	8% (98)
Eu sinto satisfação ao atingir um Bond10, mas acontece apenas por usar um personagem demais, sem planejamento.	42,4% (519)

10. Você sente que tem algum nível de engajamento emocional com seus servos ou outros personagens em FGO?

Não, eu não sinto nenhum engajamento emocional	5,3% (65)
Sim, moderadamente por personagens específicos	53,3% (700)
Sim, num geral sinto muito engajamento emocional ou com muitos personagens	41,4% (506)

11. Em algum momento a história (seja a central, eventos ou interludes) alterou seu engajamento emocional com certos personagens?

Eu pulo cutscenes, então não sei	7,7% (94)
Não, história não foi relevante	7,8% (96)
Sim, eu comecei a gostar mais ou menos de certos personagens por baseado no que fizeram na história	58% (709)
Sim, e até me fez reverter recursos (como Graal) para eles.	26,5% (324)

12. Agora sobre o Gacha Hell. Você se programa com antecedência para os banners seguintes para guardar saint quartz para servos específicos?

Não, eu só vejo o banner e decido na hora se rolarei ou não.	18,4% (225)
Sim, eu me planejo com antecedência para que eu tenha o suficiente para os personagens que quero	42,8% (524)
Eu tento me programar, mas geralmente falho em guardar a tempo	38,8% (474)

13. De uma forma geral, como você decide quais servos rolar?

Eu sigo a hype e conselhos da comunidade sobre os novos lançamentos	16,2% (198)
Eu tento rolar por qualquer papel que eu esteja faltando	37% (452)

Faço um esforço maior para rolar personagens limitados por conta de sua raridade	29% (355)
Eu simplesmente rolo por personagens que, de alguma forma, acho legais.	78,7% (962)

14. Você tem algum contato com FGO ou conteúdos relacionados a Fate fora do seu tempo de jogo em FGO? Por 'consumir' nas respostas, tenha em mente que não necessariamente significa 'gastar dinheiro com', mas assistir e/ou apoiar.

Não, eu apenas consumo o jogo.	8,1% (99)
Eu acompanho por notícias ou lançamentos pelas mídias oficiais do jogo.	59,4% (727)
Eu produzo ou consumo coisas feitas pela comunidade (memes, fanart, fanfics, produtos, cosplay...)	64% (783)
Eu faço parte de grupos dedicados ao jogo	61,3% (750)
Eu compro mercadorias como bonecos, roupas, blu-rays, réplicas etc	36,9% (451)

15. Sobre Craft Essences de Dia dos Namorados (desconsiderando duplicadas) você queima ou fica com elas?

Eu queimo as CEs	11,1% (135)
Eu fico com as CEs	51,4% (628)
Eu queimo algumas e fico com outras	33,7% (412)

Eu participei do evento mas não fiz a troca por CEs	11,2% (136)
Eu não participei do evento	3% (37)

16. Última pergunta: Sobre Support Setups, quando você monta sua equipe para que outros jogadores possam usá-las (não considerando eventos):

Eu coloco apenas meus personagens de maior raridade	31,9% (390)
Eu tento colocar minhas unidades mais fortes (nível máximo e habilidades em nível máximo)	80,5% (985)
Eu coloco os personagens que gosto mais	37% (452)
Eu coloco meus personagens novos para mostrar aos outros jogadores que os obtive	3,7% (45)

Acesso para as respostas em totalidade

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1htwh4H3o25ISGIIInwamSi1XFVbPIdHXc_zzpmh5Sw8E/edit?usp=sharing