

# Roteiros Participativos para Jogos de Computador

FLÁVIO EDUARDO MARTINS<sup>1</sup>  
ANDRÉ LUIZ BATTAIOLA<sup>2</sup>  
RAFAEL PEREIRA DUBIELA<sup>3</sup>

LAI / Departamento de Design  
Universidade Federal do Paraná

<sup>1</sup> flavioemartins@yahoo.com.br

<sup>2</sup> albattaiola@ufpr.br

<sup>3</sup> rafaeldubiela@hotmail.com

---

## Resumo

*Uma das partes mais importantes para o sucesso de um jogo é o roteiro. Este artigo destina-se a apresentar linhas gerais para o desenvolvimento de roteiros participativos destinados à produção de jogos de computador. Conceitos principalmente adotados no cinema, na literatura e no teatro servem como base para esse estudo.*

**Palavras chave:** *Roteiros, Histórias Interativas, Roteiros de Jogos de Computador*

---

## 1. Introdução

Jogar é uma atividade natural ao ser humano. Joga-se por diversos motivos: desenvolver qualidades motoras, promover a sociabilidade, para aprender ou simplesmente para se divertir.

Um jogo é uma atividade espontânea regida por regras que determinam quem o vencerá. Nelas estão: o tempo de duração, o que é permitido, os valores das jogadas e os indicadores sobre como terminar a partida.

Quando se entra em um jogo, aceita-se suas regras e ele transcende às necessidades imediatas do dia-a-dia, desta forma dá sentido à ação que se realiza.

Para se atribuir sentido a ação que se realiza, o jogo define um conjunto de regras, as quais podem transcender padrões de comportamento usualmente aceitos. Assim, durante um jogo, pessoas revelam detalhes de caráter que não exibiriam em situações normais, principalmente por recearem sanções[1].

O repertório estético dos jogos de computador está se formando, fundindo linguagens num processo natural. A separação nítida das linguagens do cinema, literatura,

fotografia, vídeo, música e teatro, não farão sentido nesses jogos. Por esse motivo eles mostram-se ideais para atraírem usuários e permitirem que eles adentrem mundos virtuais, onde características lúdicas e forte imersão estão presentes. Estes recursos tornam os jogos ferramentas importantes para uso não só em entretenimento, mas também em outras aplicações, tais como, educação e publicidade. Boa parte dessa capacidade deve-se à qualidade da história e de como ela é contada.

## 2. Pré-roteiro –conhecimentos necessários

É importante definir o que é um roteiro e para que ele serve. Segundo Doc Comparato “roteiro é a forma escrita de qualquer espetáculo áudio e/ou visual” [1,2]. Desta forma entende-se por roteiro um documento no qual se anota todas as informações necessárias para a produção do jogo. Este documento, muitas vezes, é referenciado como a bíblia do jogo.

Neste âmbito, a bíblia pode ser encarada como a composição de dois documentos: o roteiro literário e o técnico. O primeiro contém as informações referentes à dramaturgia, mostra o que produzir no jogo, mas não como produzir,

ou seja, ênfase maior no que será visto do que como será visto. Este roteiro descreve ações, diálogos, sentimentos etc. Embora ele se assemelhe a um romance, quanto à possibilidade de manipulação da fantasia na narração, ele não conta a história de forma narrativa como um romance, mas sim mostra o desenvolvimento das ações por meio de descrições padronizadas, detalhando como se vê o assunto principal de cada cena, situação emotiva do personagem, ambientação visual e sonora, etc.. O roteiro técnico incorpora todas as informações do jogo, desde a dramaturgia até a forma de produção. Esse roteiro técnico é conhecido como livro guia ou “bíblia” e precisa ser trabalhado por toda a equipe que atuará na produção do jogo.

O roteiro técnico precisa ter tudo que será apresentado no jogo, se não estiver na “bíblia” não estará no jogo, e este roteiro pode ser considerado o seu primeiro protótipo. Com ele possibilitam-se fazer estudos de câmera, iluminação, efeitos, interação e jogabilidade[3], além de ser possível avaliar a viabilidade econômica, mercadológica, técnica e artística do projeto. Qualquer alteração neste estágio demanda o menor custo e a menor perda de tempo para correções. Note-se que “(roteirizar)... é a atividade mais barata entre todas as que se levam a cabo na produção de audiovisuais.” [3].

A elaboração do roteiro inicia com a etapa da idéia. É ela que desperta o desejo de relatar algo, de projetar e produzir um jogo. Este processo mental compõe-se de um encadeamento de idéias que mostram a criatividade do roteirista, o qual transpõe para o texto uma narrativa com sua marca individual de originalidade.

Uma idéia pode surgir de várias fontes, como, por exemplo, selecionar uma lembrança na própria memória. Pode-se ter idéias a partir de algo que se ouve ou se lê no dia-a-dia, como conversas que se escuta no ônibus ou frases que se vê em panfletos ou notícias de jornais.

Outra boa fonte de idéias é a transformação de histórias já escritas para livros, teatro ou filmes, além das histórias reais que se tem conhecimento. Imagina-se que um roteiro adaptado a partir de uma obra pré-existente

facilita o trabalho, contudo esse pensamento não corresponde à realidade. Adaptar significa transpor de um meio para o outro, é uma transcrição de linguagem que altera o suporte lingüístico utilizado e por esse motivo é necessário verificar se a obra é traduzível para a nova linguagem, transformando-a sem transfigura-la.

Um roteiro adaptado pode ser classificado de acordo com o nível de semelhança que apresenta em relação à obra base: adaptação fiel – a história é contada da forma como ela é; adaptação livre – a história não é alterada, contudo dá-se maior ênfase em um aspecto determinado; adaptação baseada em outra obra – altera-se o final da história; adaptação inspirada em outra obra – a história original é utilizada somente como ponto de partida; adaptação de recriação – toma-se uma obra como base da qual se mantém somente a moral da história.

Também existem idéias oriundas de pesquisas mercadológicas as quais indicam o que o público-alvo quer ou então identifica um nicho a ser explorado, assim o jogo é contratado com idéias e, normalmente, projetos pré-definidos além das linhas gerais de produção delimitadas.

Neste momento se reflete quanto à ideologia do jogo, a moral que se pretende transmitir. O roteirista não deve evitar ser portador de ideologias, é uma questão ética que deve ser seriamente pensada. O usuário recebe as mensagens como uma esponja e dá uma resposta, é uma questão dialética proporcionada por esta participação do jogador. Cada roteirista é livre para escrever o que quiser para quem quiser, mas deve pensar no que vai fazer e para quem[3].

Com a idéia definida passa-se à fase de escolha do tipo de expressão dramática a ser desenvolvida. Isso é necessário ao roteirista para, a partir do conhecimento do tipo de roteiro que está propondo, determinar a própria natureza do universo a ser criado no jogo.

De forma geral e para efeitos práticos, os conceitos de expressão dramática que nasceram na Grécia Clássica e foram desenvolvidos pela história da literatura ocidental, se apresentam de quatro modos fundamentais: tragédia, drama

moderno, comédia, e farsa. Tragédia e drama levam às lágrimas; comédia e farsa, ao riso.

A tragédia se distingue do drama moderno pela magnitude de sua ação principal. O conflito do herói trágico é de dimensão maior ao da realidade, um poder em que ele, herói, está condenado à destruição. O herói do drama moderno enfrenta obstáculos poderosos, porém estes não transcendem o humano[4].

A principal diferença entre a comédia e a farsa está na composição dos personagens e em seu comportamento. Na comédia eles apresentam qualidade de sutileza psicológica, acuidade intelectual e profundidade espiritual. A farsa revela personagens caricatos podendo, em exagero, surgir seres burlescos e circenses[5].

A próxima etapa é definir qual tipo de jogo pretende-se produzir. Esta fase leva em consideração o objetivo do jogo que pode ser, entre outros, o de ensinar, de simplesmente entreter, ou ser um jogo experimental.

Quanto à classificação dos jogos podemos ter os tipos apresentados abaixo ou uma mistura deles: *Adventure* – apresentam problemas em forma de situações, que precisam ser solucionadas para que a história se desenvolva; *Ação* – jogos que enfatizam a velocidade de reação dos jogadores e sua destreza; *Shooter* – jogo de ação do tipo mata-mata que adquiriu categoria própria, é apresentado em primeira pessoa, isto é, a visão do protagonista da história coincide com a do jogador; *Estratégia* – jogos que exigem raciocínio lógico para elaboração de estratégias, normalmente o personagem principal é composto por vários avatares, como exemplo uma raça ou um exército; *Simulação* – jogos que simulam a realidade a partir de um ponto de vista abrangente abordando problemas proporcionados pela criação e interação com eventos; *Perguntas e Respostas (Quiz ou Trivia)* – testa o conhecimento do jogador por meio de acertos e erros das questões apresentadas; *Pilotagem (Simuladores)* – simulam com realismo, a ação de pilotar, vários tipos de meios de locomoção como carros de fórmula 1 e aviões-caça; *Esporte* – recriam partidas de jogos esportivos como futebol e basquete; *RPG (Role Playing Games)* – variante surgida dos *adventures* onde o personagem principal possui

habilidades e características específicas, as quais vai desenvolvendo durante o jogo, podendo alcançar níveis mais altos[5].

Necessário se faz, ainda, que o roteirista conheça o caminho adequado para a produção. É imprescindível refletir sobre o funcionamento da indústria de jogos para computadores. Seu trabalho não pode apenas se basear na capacidade de criar e escrever.

Com essas informações bem definidas, pode-se criar uma fantasia atraente ao público-alvo, de forma a diminuir a descrença do jogador. A verossimilhança e a eficiência dessa fantasia é que definirá o sucesso do jogo.

### 3. Começando a escrever

A história a ser escrita pelo roteirista precisa, antes de tudo, de um tema. O conceito de tema envolve mais do que um assunto, ele compreende o ângulo particular que o assunto é visto pelo autor, e é composto por três fases: *Início* – parte na qual os personagens e a história são apresentados, é mostrado um problema a ser resolvido; *Confrontação* – move os personagens por meio da ação com objetivo de resolver o problema apresentado; *Resolução* – encontra-se a solução do problema.

O início é a parte onde serão fornecidas as informações necessárias se para formar a base da história apresentada ao usuário. Ele informa onde se passa a história, em que tempo, quem ou o que são os personagens principais, qual o tipo do jogo, suas regras básicas, seu universo, sua verossimilhança, seu estilo etc.

Quando tudo está explicado e em equilíbrio, então, para iniciar o jogo propriamente dito, é necessário quebrar esse estado de equilíbrio desencadeando uma ação do jogador. Este fato desestabilizador muda o rumo da história, obrigando o usuário a agir para solucionar o problema e retomar o equilíbrio da narrativa, de forma a mudar o desenrolar da história. É o chamado ponto de virada [6,7,8].

Na confrontação ocorre o desenvolvimento do confronto com o problema ou obstáculo, motor da ação do personagem. É o desenrolar do conflito principal entre o protagonista e o antagonista. Pode existir conflito com uma força

humana (classificam-se aqui todos os personagens representados por ações humanas como animais, robôs, seres extra-terrestres, etc.), forças não humanas (força da natureza: furacões, terremotos etc.), e com força interna (psíquico).

Durante um jogo, principalmente na fase da confrontação, podem existir vários pontos de viradas os quais fazem a história mudar de direção. O novo rumo normalmente está relacionado à ação do jogador. Jogos de computador são multiformes, isto é, possuem uma narrativa que apresenta uma única situação ou enredo, mas em múltiplas versões, que seriam excludentes em nosso dia-a-dia real[9].

Uma parte importante dentro da confrontação é o clímax. O clímax é o ponto máximo e motivo final de toda ação. Se este ponto não marcar o final da ação, não é clímax, mas sim um momento de profunda tensão, conhecido como um falso clímax. O clímax é tão importante que deve ser o primeiro ponto a ser estabelecido ao se iniciar o desenvolvimento do roteiro.

A resolução, última parte do jogo, é a restauração do equilíbrio, o desfecho da história.

Inicia-se a escrita da história com o *story-line*. Ele designa com o mínimo de palavras o conflito central do jogo. Compõe-se, no máximo, de 5 linhas. Ele deve apresentar o conflito (alguma coisa acontece), o desenvolvimento (alguma coisa deve se feita) e a solução (alguma coisa se faz).

Baseado no *story-line* parte-se para o argumento. O argumento ou sinopse é a descrição das ações sob forma de texto. Ele deve ter um estilo neutro, descritivo, especificando claramente os acontecimentos da história.

Para facilitar a visualização da estrutura multiforme do jogo é interessante produzir um diagrama de estado no qual tem-se uma visão geral das relações de causas e efeitos das atitudes do jogador. Uma opção para estruturá-lo é utilizar-se cartões coloridos colados em uma parede e ligados por barbantes. Desta forma tem-se a maneabilidade para alterações de forma fácil e rápida.

As anotações em cadernos e/ou folhas, pode-se fazer com indicações das referências para onde cada ação levou, semelhante aos

*hiper-links* utilizados na *internet*, os quais, quando acionados, levam-nos à página referente; ou àqueles livros tipo “você decide o final” que proporcionam alternativas e o número da página da seqüência da leitura referente à ação escolhida.

O argumento deve conter temporalidade, localização, perfil dos personagens e o decurso da ação dramática [2,3].

Temporalidade é o “quando”, mostra qual a localização temporal do jogo e como ele se comporta com o desenrolar do mesmo. Note-se que o tempo do jogo não precisa, necessariamente, coincidir com o tempo real (por exemplo: em algumas histórias de jogos passam-se anos, enquanto no tempo real passaram-se apenas algumas horas).

Localização é o “onde”, informa detalhes do cenário e o contexto histórico-social do local em que ocorre o jogo.

Perfil dos personagens é o “quem”, são todas as coisas que possuam capacidade de ação e expressão. Por ser um fator importantíssimo para o jogo, os personagens serão tratados de forma mais detalhada no item 4, Personagens, deste artigo.

A ação dramática é o “qual”, isto é, qual caminho seguir. É o conjunto de acontecimentos que, inter-relacionados irão, junto com os personagens, progredindo no jogo. A ele serão associadas qualidades do conflito como simpatia (solidariedade), empatia (identificação) ou antipatia (reação).

Todos esses elementos se unem em uma estrutura dramática que é o “como” será apresentado o jogo. Normalmente tem-se uma macroestrutura (o jogo como um todo) com início, meio e fim, que é seguida em cada uma das fases (microestrutura), isto é, cada fase possui também um início, meio e fim.

As microestruturas podem apresentar mecanismos que auxiliem manter o interesse do usuário no jogo, como ganchos em finais de fase, situações iniciadas a serem resolvidas somente na fase seguinte, ou antecipações, possibilidades proporcionadas de o jogador prever o que acontecerá (índices).

Com o argumento pronto, junto com as anotações gerais e a descrição dos personagens, parte-se para a formatação do roteiro literário.

#### 4. Personagens

Personagem é a imitação, a recriação de traços fundamentais de um comportamento, selecionados segundo um critério, escolhidos pelo roteirista[10].

Numa narrativa a trama é o cerne. Os personagens são secundários em relação a ela. A ação é a base da trama e a composição do personagem está subordinada a ela[11].

Verificamos que o personagem deve possuir características reconhecíveis para, desta forma, ter verossimilhança, e estar intimamente ligada à história que irá se desenrolar. Ele deve proporcionar estímulo imaginário suficiente para tornar o jogo tão real quanto à própria vida, ou, se possível, mais do que ela. Para isso o roteirista precisa ver o mundo com os olhos do personagem.

Um personagem se caracteriza por qualquer coisa ou ser que tenha capacidade de ação/expressão. Ele pode ser uma pessoa, um grupo de pessoa, uma classe social, um objeto, um animal etc[12].

A chave para o desenvolvimento de um personagem é conhece-lo. Em primeira instância deve se conhecer o personagem como se fosse alguém que encontrasse em um ônibus; em segunda, como se fosse um amigo; em terceira, como um confidente; e em uma possível quarta, como se ele fosse o próprio narrador.

Basicamente um bom personagem precisa possuir três dimensões: física – idade, sexo, altura, peso, cor de pele, cor dos olhos, postura, deficiências etc.; social – classe social, profissão, educação, vida familiar, posição na comunidade, opinião política, religião etc.; e psicológica – objetivos, motivações, ânimos, projetos, padrões morais, moral, conduta, vida sexual etc.

Compõem a vida do personagem duas fases básicas: sua vida interior e sua vida exterior.

A vida interior é a biografia do personagem, mesmo que estas informações não sejam apresentadas no jogo, são importantes por

estruturarem as ações do personagem de forma consistente. Informações do tipo onde nasceu, onde cresceu, qual tipo de criação teve, como era sua família, onde mora, o que faz, como começou sua história. Enfim, pode-se caracterizar esse grupo de informações como sendo tudo o que aconteceu com o personagem desde seu nascimento até o momento em que ele entrou no jogo.

Os aspectos da vida exterior do personagem iniciam quando se inicia o jogo. Ele poderá ser construído com o desenrolar do mesmo. Nesse momento da construção do personagem entra a ação do usuário, dando ao avatar suas características pessoais e transformando-o em um ator[13]. Esses aspectos, como o relacionamento que mantém com outros personagens e com o meio, geram e definirão as necessidades que, por sua vez, promoverão a ação do personagem. Surge o conflito. São os obstáculos que ele precisará vencer para conseguir cumprir uma missão ou solucionar um problema.

Outro aspecto importante a ser pensado é a relação do personagem com a história. O contexto da narrativa deve produzir uma necessidade no personagem, e sua ação para suprir essa necessidade deve levar a trama à frente, auxiliando o tema da história e promovendo o desenrolar do jogo.

A maioria das considerações feitas neste tópico refere-se ao personagem principal, contudo existem várias classes de personagens, algumas delas não necessitando de um trabalho tão complexo de composição devido à importância de sua atuação no jogo. Basicamente temos os protagonistas e os antagonistas, que agem e levam o jogo à frente; os ajudantes, que ajudam em determinadas tarefas específicas; os informantes, que servem para transmitir informações aos jogadores; e os emblemáticos, personagens secundários que surgem com certas funções somente para dar lógica ao momento do jogo, como um porteiro, um garçom etc.

Com os personagens definidos e integrados à história numa estrutura de jogo específica, ficam estabelecidas as condições de escrever o roteiro propriamente dito.

## 5. Formatação

Formatação é a padronização das anotações das informações destinadas à produção do jogo. O mais importante de tudo é que todos os integrantes da equipe que produzirão o jogo entendam da mesma forma o que está escrito.

A princípio, um escritor/roteirista acostumado a pensar enredos pode escrever sozinho (ou somente com sua equipe de trabalho) o roteiro literário, contudo ele necessitará da participação de todas as áreas para desenvolver o roteiro técnico.

A unidade fundamental de um roteiro literário é a cena. A cena é a unidade dramática da narrativa que determina o contexto (propósito, local, tempo etc.) da ação e defini-se como sendo uma parte do drama na qual a composição do personagem não se altera, isto é, não há alterações no cenário em que atua, nem no seu comportamento, sequer em qualquer elemento que altere de qualquer forma a estrutura da narrativa ou ação em andamento.

Na cena podemos ter várias formas de tomadas de câmera ou *takes* (tempo que se filma sem interrupção), formas como a câmera vê (enquadra) o personagem. Esta forma de ver da câmera pode ser classificada em duas categorias: Planos Fixos e Planos em Movimento.

Planos Fixos: Plano Geral – Grande espaço no qual os personagens não podem ser identificados; Plano de Conjunto – grupo de personagens, reconhecíveis, num ambiente; Plano Médio – enquadra as personagens em pé; Plano Americano – corta o personagem na altura da cintura ou da coxa; Primeiro Plano - corta o personagem no busto; Primeiríssimo Plano – Mostra somente o rosto; Plano de Detalhe – Parte do corpo (menos o rosto) ou objeto[13].

Planos em Movimento: *Dolly* – aproximação da objetiva, para cima e para baixo, perpendicular ao objeto.; *travelling* – a câmera acompanha o movimento; Ponto de Vista Subjetiva – a câmera exhibe o que é visto pelos olhos do personagem; Panorâmica – a câmera se movimenta girando em torno de um eixo vertical ou horizontal; *Zoom* – aproximação ou afastamento óptico[2,3]. As cenas podem conter uma mistura de duas ou mais forma de

tomadas, como exemplo uma câmera movimentando-se em *Dolly*, *Zoom* e *Trevelling*.

Quanto à forma como vemos a narrativa do jogo, ou o ponto de vista do jogador, temos a classificação em primeira pessoa (Ponto de Vista Subjetiva) e em terceira pessoa (*God's eyes*).

Jogos em primeira pessoa transformam a tela do computador no “olho do usuário”, fato que proporciona uma grande sensação de imersão. É indicado para jogos de combate em ambientes tridimensionais fechados.

A utilização da narrativa em terceira pessoa permite que o jogador se veja no cenário, sendo ele um soldado, um exército ou um veículo. É indicado para jogos em que o usuário precise ter visão total de sua localização no ambiente, para onde e como ele pode ir, além de qualquer forma de alteração na área de interesse. Estas características proporcionam alta interação com o jogo[14].

Um conjunto de cenas unificadas pela ação do personagem seguindo a estrutura dramática define uma seqüência, que é uma série de cenas ligadas por uma única idéia. Cada seqüência deve possuir início, meio e fim bem definidos, constituindo um microcosmo do jogo.

Para escrever o que se imagina, um dos métodos empregados é entender o desenrolar da história e desenvolver o seu conteúdo priorizando a visualização de imagens. A ação deve ser imaginada como ocorrendo na realidade. Depois, parte da ação é selecionada para determinar a razão (objetivo) da cena e/ou seqüência, as quais, em seguida, são estruturadas de forma a manter o encadeamento da história.

A diretriz para a formatação de um roteiro de jogo segue a dos roteiros de cinema, cujos elementos são descritos a seguir [10].

Na primeira página, título, nome do autor, endereço e número de telefone para contato, número de cenas ou seqüências, data da entrega, número de páginas, tipo de trabalho (adaptação, argumento, primeira versão etc.) e outras informações consideradas interessantes. A partir da segunda página colocam-se os personagens que participam do jogo e suas características, assim como descrição de cenários, localizações etc.

Nas próximas páginas narra-se o jogo. Coloca-se o cabeçalho – local geral ou específico, se está interno ou externo e se é cena diurna ou noturna. Exemplo:

“INT. BASE MILITAR – NOITE”

Depois, descreve-se pessoas, lugares (em poucas linhas) ou ação. Exemplo:

“A luz é fraca. Tudo é escuro, sombrio. Ao longe, vê-se brilhos, provavelmente provocados por partes das armas.”

Colocam-se sugestões para a câmera. Encontra-se o assunto e determina-se como vê-lo. Utiliza-se termos como: vemos ...; outro ângulo; plano mais aberto/fechado; ponto de vista; ângulo invertido; plano sobre o ombro; plano em movimento; plano próximo etc.:

“EM MOVIMENTO

Vemos um soldado andar de um lado para o outro fazendo a ronda.”

Caso se apresente novo personagem, grafase sua denominação em maiúscula. Entre parênteses, abaixo do nome do personagem, coloca-se indicações para sua forma de ação ou estado emotivo:

“SARGENTO  
(gritando)”

Diálogos são colocados no centro da página:

“Soldado! Atenção! Vejo sombras se aproximando da base!”

Pode-se colocar as indicações de reações, silêncios etc:

“O soldado deita no solo, trêmulo, em silêncio, e rasteja até o portão, procurando algo se movendo no escuro.”

Os efeitos sonoros grafados em maiúsculas, são denominados de rubricas. Eles facilitam o trabalho da equipe de produção sonora.

“Subitamente ouve-se uma RAJADA de metralhadora.”

Indica-se o final da cena:

“CORTA PARA:”

As ações determinantes de caminhos diversos do jogo são anotadas como referências para a seqüência e/ou cena à que eles remetem. Um roteiro de jogo apresenta-se bem maior do que um de cinema, pois ele deve conter todas as ramificações possíveis e os diferentes finais planejados, dependendo das decisões tomadas pelo jogador[15].

O próximo passo, após o término do roteiro literário, é a produção do roteiro técnico, a “bíblia”.

Para o desenvolvimento do roteiro técnico é necessária a participação de representantes de cada uma das equipes que farão a produção do jogo. Cada integrante faz suas considerações sobre como produzir sua parte, além de sugerirem detalhes diversos para o jogo. Todas as decisões são anotadas e uma cópia da “bíblia” é distribuída para cada integrante da equipe, o que proporciona unidade na produção do jogo.

No geral o roteiro técnico terá a história do jogo (*story-line* e argumento), a descrição e a história dos personagens, as descrições detalhadas dos objetos e dos cenários, os detalhamentos de produção, os esboços sobre personagens, cenários, objetos, ações (*story-board*), além de se poder incluir sugestões de futuras histórias, novas seqüências, que poderão gerar novos jogos ou derivações dele.

Com a “bíblia” finalizada inicia-se a produção do jogo. Qualquer coisa que não estiver nela não estará no jogo, contudo, pode-se, ainda, revisá-la e incluir novos detalhes durante o processo de produção, tomando-se o cuidado de distribuir cópias dessas alterações

para todos os componentes das equipes de trabalho[15].

## 6. Conclusão

A metodologia apresentada neste artigo objetiva orientar o processo de construção de roteiros para jogos sofisticados que aspirem transpor as fronteiras hoje existentes na narrativa dos meios digitais. Ela pode ser seguida para o desenvolvimento da maioria dos jogos de computador. Ainda que jogos menos complexos não necessitem de todo este aparato para o desenvolvimento de seus roteiros, ela não deve ser menosprezada para se preservar a qualidade e eficiência da produção.

Um roteiro que proporcione o necessário para prender o usuário por horas não se baseia simplesmente na complexidade de seus gráficos, na beleza de suas imagens ou na eficiência de sua jogabilidade. Sua narrativa precisa ser consistente e verossímil proporcionando desafio e emoção nas conquistas, nas resoluções, nas soluções, nas ações, enfim humanizando o ambiente em que o jogador é imerso e produzindo a fantasia que se deseja viver.

Uma história ruim dificilmente terá sucesso; uma história boa, mal contada perderá grande parte de seu encanto; mas uma boa história, bem contada possui em sua essência todos os elementos para o sucesso.

## Referências:

- [1] COMPARATO, Doc. Roteiro – arte e técnica de escrever para cinema e televisão. Rio de Janeiro: Editorial Nódica Ltda, 1983
- [2] COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro. Edição revisada e atualizada, com exercícios práticos. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- [3] LAZZARO, Nicole. Prototyping 3D games. Game Developer <http://www.gdmag.com> (march 1998)
- [4] MACIEL, Luis Carlos. O poder do clímax: fundamentos de roteiro de cinema e TV. Rio de Janeiro: Record, 2003
- [5] GAMEBRASILIS. Catálogo de jogos eletrônicos brasileiros. São Paulo: SENAC, 2003
- [6] FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001
- [7] FIELD, Syd. Os exercícios do roteirista: exercícios e instruções passo a passo para um roteiro de sucesso, uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001
- [8] FIELD, Syd. Como resolver problemas de roteiro. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002
- [9] MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço; trad. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandes Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003
- [10] PALLOTTINI, Renata. Dramaturgia: a construção do personagem; Série Fundamentos, nº 46. São Paulo: Editora Ática, 1989
- [11] ARISTÓTELES. Poética. Série Os Pensadores. Trad. Baby Abrão. São Paulo: Editora Nova Cultural, 2000
- [12] BERNARDET, Jean-Claude. O que é cinema; Coleção Primeiros Passos, nº 9. São Paulo: Editora Brasiliense, 2000
- [13] GARD, Toby. Building Character. Gamasutra [http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_01.htm) (july 20, 2000)
- [14] BATTAIOLA, André Luiz; ELIAS, Nassim Chamel. Desenvolvimento de um software educacional com base em conceitos de jogos de computador. São Paulo.
- [15] LEWINSKI, John Scott. The role of story bibles in games. Game Developer. <http://www.gdmag.com> (February, 1998)