

## Arquitetura narrativa e *level design*: análise em *The Witcher III: Wild Hunt* (2015)

Narrative architecture and level design: analysis of *The Witcher III: Wild Hunt* (2015)

Arquitectura narrativa y diseño de niveles: análisis en *The Witcher III: Wild Hunt* (2015)

Recebido: 13/09/2023 | Revisado: 21/09/2023 | Aceitado: 22/09/2023 | Publicado: 25/09/2023

**Natália Maira Cunha**

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-1480-291X>  
Faculdade União de Campo Mourão, Brasil  
E-mail: nataliamaira9@gmail.com

**Ruan Igor Mendonça Diniz**

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-6196-0037>  
Centro Universitário Geraldo di Biase, Brasil  
E-mail: ruanigor02@gmail.com

### Resumo

O presente trabalho tem por objetivo investigar a relevância da arquitetura para o *level design* em jogos virtuais, tomando como objeto de estudo o jogo *The Witcher III: Wild Hunt* (2015). Para a construção de um edifício é preciso realizar o levantamento de necessidades, planejamento e organização de recursos a fim de atender as expectativas dos usuários. No desenvolvimento de cenários de videogames, é imperioso replicar tais esforços adaptando-os ao mundo virtual para facilitar a conexão do jogador para com o jogo. Para analisar como essas técnicas são aplicadas no ambiente virtual e os seus resultados, utilizou-se o método de pesquisa bibliográfica embasado em autores de ambas as áreas, arquitetura e *game design*. O estudo se desenvolveu através da explanação de ideias de um ramo e encontro da mesma à pensamento similar noutra área. Por meio deste exame, conclui-se que a adoção de tais ideias em *The Witcher III: Wild Hunt* (2015) simplifica o processo de compreensão de objetivos, locomoção e imersão do usuário.

**Palavras-chave:** *Level design*; Arquitetura narrativa; Cenários; *The Witcher III: Wild Hunt* (2015).

### Abstract

This work aims to investigate the relevance of architecture to level design in virtual games, taking as study object the game *The Witcher III: Wild Hunt* (2015). To construct a building, it is needed to make a data collection of one's necessities, planning and organizing resources to accomplish the user's expectations. In the development of video games scenarios, it is essential to replicate these efforts by adapting them to the virtual worlds to facilitate the connection between the player and the game. To analyze how these techniques are applied in the virtual environment and what is its result, the bibliographical research method was used based on authors from both fields, architecture and game design. The study unfolded through the explanation of one field's ideas and their encounter to similar thoughts on the other area. Throughout this exam, it was concluded that the adoption of such ideas in *The Witcher III: Wild Hunt* (2015) simplifies the goals comprehension process, mobility and user's immersion.

**Keywords:** Level design; Narrative architecture; Scenarios; *The Witcher III: Wild Hunt* (2015).

### Resumen

El objetivo de este artículo es investigar la relevancia de la arquitectura para el diseño de niveles en juegos virtuales, tomando como objeto de estudio el juego *The Witcher III: Wild Hunt* (2015). A la hora de construir un edificio, es necesario estudiar las necesidades, planificar y organizar los recursos para satisfacer las expectativas de los usuarios. En el desarrollo de escenarios de videojuegos, es imprescindible replicar estos esfuerzos adaptándose al mundo virtual para facilitar la conexión del jugador con el juego. Para analizar cómo se aplican estas técnicas en el entorno virtual y cuáles son sus resultados, utilizamos el método de investigación bibliográfica basado en autores de ambas áreas, arquitectura y diseño de juegos. El estudio se desarrolló a través de la explicación de ideas en un campo y su encuentro con un pensamiento similar en otro. A partir de este examen, se concluye que la adopción de dichas ideas en *The Witcher III: Wild Hunt* (2015) simplifica el proceso de comprensión de los objetivos, la locomoción y la inmersión del usuario.

**Palabras clave:** Diseño de niveles; Arquitectura narrativa; Escenarios; *The Witcher III: Wild Hunt* (2015).

## 1. Introdução

O advento das tecnologias de audiovisual tornou possível vivenciar e criar uma infinidade de espaços. A arquitetura virtual propicia ao usuário uma imersão em múltiplas cidades e ambientes, sejam eles similares aos reais, históricos ou

completamente abstratos e fictícios. As construções colaboram para o desenvolvimento da história, na imersão do espectador e sua relação com os personagens.

A arquitetura é, em sua essência, abrigo. Além desse aspecto, é uma forma de estudo e compreensão de múltiplos aspectos sociais. Por meio da análise de um único edifício é possível conhecer a rotina, formas de interação, convívio e crenças de um determinado grupo.

Por milhares de anos, os mais variados espaços foram criados seguindo as premissas do engenheiro e arquiteto romano Marcos Vitruvius Polião (80 a.C - 15 a.C), o qual afirmava que a arquitetura é constituída por três princípios: solidez, utilidade e beleza. O primeiro refere-se à estrutura, o método construtivo; o segundo, a finalidade da construção; e o último, aos padrões estéticos (Pollio, 2001).

A aplicação desses conceitos atribui personalidade a edificação, permitindo ao observador relacionar-se e interpretá-la. A solidez exprime a durabilidade e a potência econômica que permite aquela construção, são inerentes à obra. O uso e a estética são maleáveis, e podem variar durante os anos. Um forte, inicialmente criado com propósitos bélicos, pode se tornar uma biblioteca, ou mesmo um museu. Da mesma forma variam os ideais de beleza, movimentos surgem incentivando a remodelação da obra para adequar-se a novos padrões.

A tríade vitruviana está presente desde a obra ícone até as construções em massa de conjuntos habitacionais. Através dessas premissas é que se conhece verdadeiramente uma edificação e entende-se a história que ela conta. Para o arquiteto inglês Nigel Coates, os indivíduos constroem narrativas espaciais por meio da observação de signos e da experiência arquitetônica. É graças à narrativa desenvolvida que o espaço ganha significado (Coates, 2012).

No âmbito dos jogos, a arquitetura relaciona-se ao conceito de *level design*. Segundo o artista de jogos Christopher W. Totten, o *level design* condensa as regras e a história do jogo de forma visual, permitindo ao jogador compreender sua missão, movimentar-se e conectar-se àquele ambiente, tornando a experiência vívida e imersiva (Totten, 2017). Esta pesquisa tem como objetivo investigar a relevância da representação arquitetônica para o *level design* de jogos virtuais.

## 2. Metodologia

Para realização deste trabalho foi adotado o método de pesquisa bibliográfica que conta com arquitetos, *game designers* e outros profissionais da área, como Nigel Coates (2012), Christopher W. Totten (2017), Michael Fazio (2011), Vitruvius (1960) e Ernest W. Adams (2003). Esse método se baseia no estudo de teorias publicadas, e a análise de dados sob um novo enfoque, a fim de resolver outros problemas além dos já debatidos por outros autores em seus trabalhos<sup>1</sup> (Sousa et al., 2021).

Além disso, foi também realizado um estudo de caso, utilizando o jogo *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). Esse estilo de pesquisa se caracteriza pelo exame de um ou mais objetos ou situações; com um ou múltiplos enfoques sobre tal escopo (Júnior, 2012). No caso deste trabalho, trata-se da investigação de objeto único, sob o foco da arquitetura e do *level design*. Segundo o pesquisador Robert Yin (2015, p.19): “Em geral, os estudos de caso representam a estratégia preferida quando se colocam questões do tipo como e por que”. Uma vez que o problema de pesquisa busca compreender como a arquitetura dos cenários contribui com a jogabilidade nos videogames, tal abordagem mostra-se adequada.

---

<sup>1</sup> Para aprofundar-se em outras discussões, ver “Teorias da arquitetura convencional e suas implicações para o design de ambientes em jogos digitais” (Moura et al., 2006); “Arquitetura virtual e *level design*: A arquitetura como elemento de imersão e *level design* no jogo *Batman Arkham City*” (Santos & Aguiar, 2018); e “Arquitetura Narrativa e a experiência do jogador” (Golçalves & Nesteriuk, 2019).

### 3. Resultados e Discussão

#### 3.1 Arquitetura narrativa

A arquitetura surge a partir da necessidade humana de proteção, e evolui escorada em parâmetros sociais e científicos. O planejamento, tempo e capital investidos nas construções se dá com base no papel que a mesma desempenha na sociedade, ou seja, é preciso que o edifício possua uma função que atenda a demanda de seus usuários. O propósito pode estar atrelado aos mais diversos ramos da sociedade, desde necessidades básicas como hospitais e escolas à monumentos contemplativos, a exemplo de praças, templos religiosos e mirantes.

As cavernas serviram por milhares de anos como abrigos naturais a diferentes habitantes; registros arqueológicos demonstram a construção de residências no leste europeu que datam de 14.000 A.C. (Fazio et al., 2009/2011). Ainda que inicialmente voltados à sobrevivência, ao longo dos anos, os assentamentos tornaram-se mais elaborados e foram diferenciando-se em forma, estética, funções e fluxos. Essa personalização garante ao usuário novas interpretações do espaço, criando uma nova experiência.

Contrapondo a solidez da arquitetura, a narrativa surge de maneira espontânea, advinda da relação entre o humano e o objeto construído. Na contemporaneidade ainda se tem acesso a edifícios antiquíssimos, alguns ainda são utilizados mesmo tendo se passado séculos desde sua construção. Por exemplo, o Forte Santa Maria, em Salvador, na Bahia, criado no século XVII para fins militares de defesa territorial e hoje, não apenas mantém-se em pé, mas também serve como museu fotográfico. Dessa forma, a arquitetura encontra na narrativa uma forte aliada, pois se a segunda existe a partir da interação humana com a primeira, é a narrativa que permite a mutabilidade arquitetônica (Coates, 2012).

Uma obra, mesmo que não intencionalmente, comunica-se com aquele que a admira e utiliza. A história da arquitetura é dividida em movimentos, cada qual com suas características transmitindo diferentes percepções aos indivíduos. Mesmo o Modernismo do século XX que buscou romper com os padrões estéticos ornamentais de outros períodos, fazendo-se simplista e com grande apelo a funcionalidade, dialoga com seu usuário. Para a arquiteta Denna Jones, as construções modernas exprimem os valores da sociedade em uma época de muitos avanços tecnológicos e desigualdade, que buscou facilitar o acesso à moradia e vivência digna através da arquitetura para as massas (Jones, 2014).

O aspecto narrativo da arquitetura, seja ela física ou virtual, mostra-se imperativo na constituição da experiência fenomenológica do usuário. Os pesquisadores Sylvain De Bleekere & Sebastiaan Gerards em sua obra *Narrative Architecture* (2017) analisam essa leitura dos edifícios como uma forma de despertar a consciência por meio do espaço físico. O pensamento humano não se desenvolve apenas na mente do ser humano, mas se compõe e ordena a partir do contexto em que está inserido. O conhecimento, de tal maneira, é também influenciado pela vivência e sentidos empregados no relacionamento com os itens dos quais se consiste na realidade de um bairro, cidade, etc. (Sylvain De Bleekere & Sebastiaan Gerards, 2017).

Logo, é possível compreender que todos os edifícios nascem com narrativas, sejam elas milimetricamente planejadas por um arquiteto, sejam reflexos da sociedade e época em que estão inseridas. Através da experiência humana, esses passam a ter significado e a soma destas micro interpretações são responsáveis pelo surgimento de novas narrativas (Coates, 2012). Para além, essa vivência estimula o desenvolvimento do conhecimento de seus usuários, tornando-se símbolos que poderão ser compreendidos em diferentes contextos e obras. Graças a essa mutabilidade espontânea de narrativas é possível não apenas admirar as construções como uma obra de arte, mas também compreender as que sobreviveram aos seus propósitos iniciais.

#### 3.2 Arquitetura aplicada ao *level design*

As diferentes expressões midiáticas são cativantes em quesitos distintos, o aparato que distingue e garante personalidade aos videogames é chamado de *gameplay*. Esse, nada mais é que a execução de um conjunto de regras, rígidas e maleáveis, que tornam os jogos instigantes. Para o pesquisador doutor Jesus de Paula Assis (2006), essas normas devem

auxiliar na interação jogo-jogador. É o *gameplay* que demonstra a organização do jogo, os objetivos, tarefas e meios de execução; nesse sentido, também é ele quem equilibra as dificuldades de um nível a outro, garantindo a coerência das missões e o interesse do jogador (Assis, 2006). Por exemplo, delegações muito árduas ou restritivas podem causar estranhamento ao usuário, fazendo-o se sentir manipulado ou desmotivado quando ele é quem deveria ser o protagonista da ação.

No *game design* tem-se a concepção das normas, as quais são executadas no *gameplay*. Entretanto, é necessário que haja a interpretação e adaptação de tais ideias para a linguagem dos jogos eletrônicos. De acordo com o *game designer* Rudolf Kremers “Um *game designer* formula as regras do jogo, enquanto um *level designer* as interpreta a fim de máximos resultados. Em alguns graus, um representa a teoria enquanto o outro representa a prática. Essa é a função básica do *level design*” (Kremers, 2018, p. 17, tradução nossa)<sup>2</sup>.

É na seção de *level design*, principalmente, que a arquitetura desempenha seu papel nos videogames. A elaboração dos cenários virtuais precisa considerar alguns aspectos além da tríade vitruviana (solidez, utilidade e beleza). De acordo com o designer de jogos Ernest W. Adams (2003), o indivíduo experiencia uma construção física através de quatro sentidos principais: visão, audição, tato e olfato. Desses, o ambiente virtual pode fornecer apenas dois, visão e audição. Entretanto, é preciso considerar as limitações de *softwares* e dos meios de reprodução (Adams, 2003).

Na questão visual, fatores como luminosidade, ângulo de percepção e qualidade da imagem são fatores que afetam a imersão do espectador e tornam mais complexo o processo de significação do espaço construído. Evento similar acontece no âmbito sonoro, apesar dos esforços para reproduções de efeitos afins à realidade, imprecisões ocorrem que podem atrapalhar a crença da existência de determinado cenário (Adams, 2003). O filósofo Alva Nöe em seu trabalho *Action in Perception* (2007) discorre sobre as questões de percepção espacial. Ele afirma que a experiência é a responsável pelo entendimento do movimento. Em um espaço físico, a locomoção cria novas perspectivas e, conseqüentemente, percepções variadas (Nöe, 2007). No interior de um prédio, o usuário incrementa sua vivência mediante deslocamento, ascensão ou declínio de patamares. Em cenários 3D e 2D, tal movimentação pode ser adotada como forma de ampliar a interação da personagem com o ambiente, induzindo o jogador a experimentação virtual da arquitetura.

Um ponto de divergência entre a arquitetura virtual e física diz respeito à forma de organização de eventos. Na construção virtual, geralmente, uma sequência lógica é proposta pelo narrador. Seja em narração direta, como uma voz ditando as atitudes da personagem; ou indiretamente, através do progresso do usuário que percebe os detalhes e comportamentos em cada cena de um filme e compreende onde a história pretende chegar. Essa linearidade não é vista, porém, na arquitetura física. Dada a longa duração da estrutura arquitetônica, a cronologia narrativa se dissolve e transmuta ao longo dos anos. Além disso, acrescenta Coates que “a diferença entre uma mera imagem e uma obra de arte dá-se parcialmente por sua resistência - de existência, mas também de significado” (Coates, 2012, p. 16, tradução nossa)<sup>3</sup>. Logo, é plausível que se faça uso dessa condição nas obras virtuais com o intento de facilitar a localização dos jogadores no espaço de tempo em que se passa a história. Dessa forma, permitindo ao mesmo compreender mais rapidamente os possíveis eventos que se seguirão.

Levando em conta tais limitações, e buscando atender as demandas do *level design*, é necessário que haja um balanço entre soluções projetuais da arquitetura real e os parâmetros tecnológicos que atuam no desenvolvimento de jogos virtuais (Moura et al., 2006). Para compreender a aplicação de algumas técnicas de concepção espacial - física e virtual -, e a relevância de sua aplicação nos cenários para a boa execução do *level design*, tomemos como objeto de estudo o jogo *The Witcher III: Wild Hunt* (2015). O RPG (*Role-playing game*), é um jogo de mundo aberto, com cenário vasto que dá liberdade de locomoção aos usuários. Em 2023 consagrou-se como um dos jogos mais premiados da história, acumulando 281 títulos (Carbone, 2023).

---

<sup>2</sup> “A game designer formulates the game’s rules, while a level designer interprets them for maximum results. To some degree, one represents theory while the other represents practice. This is the basic function of level design.” (Kremers, 2018, p.17).

<sup>3</sup> “The difference between a mere image and a work of art lies partly in its endurance - of existence but also of meaning.” (Coates, 2012, p.16).

### 3.3 Arquitetura e *level design* em *The Witcher III: Wild Hunt* (2015)

Na interpretação literal dos espaços físicos e virtuais, alguns conceitos de ordenação precisam ser utilizados a fim de facilitar o entendimento de fluxos dos ambientes. O pesquisador Steve Chen em seu artigo *The Architecture of Level Design* (2001), discorre sobre dois princípios: o caminho e a organização. O primeiro refere-se à locomoção da personagem e serve como guia ao jogador, indicando as trilhas passíveis de serem seguidas. Engloba-se neste quesito entradas, corredores, escadas e elevadores (Chen, 2001). Em construções reais e virtuais, essas divisões ocorrem de forma similar. Ao adentrar um museu, as circulações são responsáveis por demonstrar como chegar a uma exibição em particular, às saídas e outros pontos essenciais ao bom aproveitamento do usuário.

Além disso, os caminhos delimitam os espaços, mostrando ao visitante em quais áreas sua entrada é permitida ou proibida. Para Adams (2003), esse efeito é titulado como constrangimento e é útil não apenas na simplificação de grandes cenários, mas também serve para aumentar o grau de dificuldade em níveis mais elevados (Adams, 2003). Por exemplo, em períodos de ataque e tiroteios nos jogos de combate os edifícios servem de abrigo ao jogador, com a escassez desses ou o acesso complicado, torna-se mais árdua a sobrevivência e vitória nesta etapa. Por outro lado, caso os desenvolvedores busquem enriquecer o desenho urbano sem promover a interação, é possível a instalação de pontes (Figura 1), passarelas e barricadas. Esses elementos irão direcionar a movimentação do jogador, ao passo que trazem mais informações sobre a o modo de vida da sociedade na história do jogo.

**Figura 1** - Caminho como direcionador e limitador de cenário.



Fonte: *The Witcher 3: Wild Hunt* - Guia completo. IGN Brasil (2021).

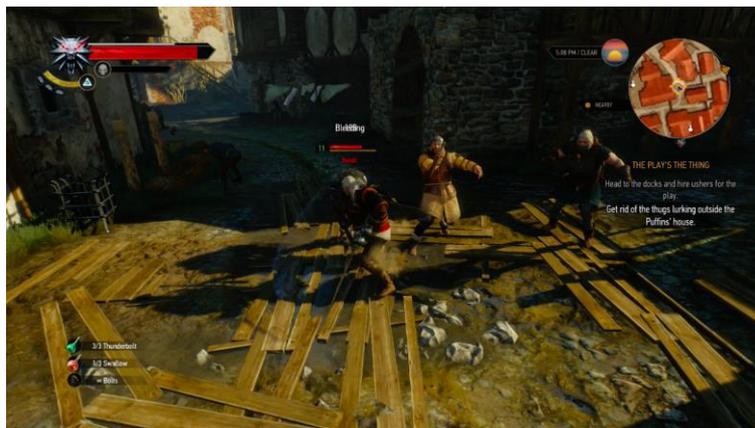
Na Figura 1 é possível observar o corredor formado pela arquitetura do cenário, bem como os elementos laterais restringem a movimentação do usuário enquanto demonstra o percurso que esse deve trilhar. Tais conceitos se assemelham aos debatidos pelo urbanista Kevin Lynch em sua obra *A Imagem da Cidade* (2010), em que afirma que é através destes caminhos que o indivíduo percebe a cidade. Segundo Lynch, os limites desenvolvem um papel secundário, servindo tanto na moderação quanto como elo de transição de uma região a outra (Lynch & Jefferson Luiz Camargo, 2010).

No que diz respeito à ideia de organização, refere-se aos símbolos que permitem aos usuários obra, real ou virtual, identificar sua finalidade (Chen, 2001). Grandes torres, sinos e vitrais, área interna organizada em nave central e corredores laterais são características associadas à construção de igrejas; ao perceber tais elementos, torna-se intuitivo ao usuário prever os acontecimentos que poderão ocorrer nesse ambiente. Logo, esta organização pode ser vista como instrução não-verbal, pois, ao fazer associação a edifícios reais, o jogador entende como se locomover e se comportar. Tal atributo é nomeado por Ernest W. Adams (2003) como familiaridade ou alusão.

A familiaridade diz respeito aos jogos que simulam a realidade, aproveita dos conhecimentos prévios do usuário; a alusão é um pouco mais restrita, ligada a referência de movimentos artísticos (Adams, 2003). Ao passo que o primeiro reproduz estruturas e fluxos, o segundo busca despertar, por meio de ícones afins, as emoções que as pessoas sentem ao vivenciar o espaço físico. As pesquisadoras Thais dos Santos Vieira Gabi de Macedo e Lucia Leitão, aprofundam tais questões ao abordarem a cidade como um objeto vivo e subjetivo, a qual cada indivíduo a interpreta da forma que lhe faz sentido na busca por suprir seus anseios psíquicos (Macedo & Leitão, 2023). Apesar disso, as autoras debatem também a existência de uma unidade de sentido para o mesmo objeto. Dessa maneira, uma porta será sempre identificada como tal e utilizada para adentrar ambientes distintos. Entretanto, as gravuras, formato e materiais utilizados na confecção dessa serão lidos de forma independente por cada usuário, podendo despertar memórias e sensações ligadas às suas histórias de vida.

Nessa perspectiva, aplicando tais ideias ao jogo estudado no presente trabalho, nota-se que as especificações cenográficas serão facilitadoras globais na visualização do ambiente e situação em que o usuário se encontra. Ademais, serão responsáveis pelo despertar das memórias e compreensões próprias. Logo, proporcionam experiências únicas a cada indivíduo. Nas Figuras 2 e 3 pode-se observar as diferentes ameaças dada a ambientação:

**Figura 2** - Tipologia de desafios em função da ambientação urbana.



Fonte: *The Witcher 3: Wild Hunt* - Guia completo. IGN Brasil (2021).

Caminhando pela cidade medieval em *The Witcher III* (2015), o jogador tende a se concentrar na comunicação com os moradores ou ataques de guardas. Em geral, nas regiões civilizadas tem-se o objetivo de investigação e angariamento de itens complexos como armas e armaduras. Na Figura 2 é possível observar a personagem principal, o qual é controlado pelo jogador, em um confronto direto com oficiais locais. Essa ação se desenvolve em um ambiente urbano, no qual enxerga-se instalações como uma escada de madeira, edifícios em pedra e mesmo algumas roupas penduradas em um varal. Todo esse contexto remete a vida na cidade, contato com seres humanos e objetivos que envolvam interação com esses.

**Figura 3** - Tipologia de desafios em função da ambientação rural.



Fonte: *The Witcher 3: Wild Hunt* - Guia completo. IGN Brasil (2021).

Nas profundezas das florestas, espera-se encontrar com lobos, bestas míticas e outras criaturas animais. Nesses locais, têm-se o ar místico de exploração e sobrevivência. Essa situação pode ser vista na Figura 3, na qual o jogador confronta uma besta em meio a escuridão da mata. Enquanto na Figura 3 nota-se algumas chamas, na Figura 2 faz-se uso de espadas. Tal fato explicita que os cenários distintos, além da variada expectativa de missões e ameaças, implicam também na mudança das armas usadas em combates a criaturas.

Para além da utilidade estratégica e limitação, a arquitetura mostra-se relevante também no quesito sensorial e estético. Steve Chen (2001), explana que “Materiais de construção, ou textura no caso dos jogos, empresta uma grande quantidade de personalidade ao espaço. Tijolos adicionam calor, pedra é fria, e paredes brancas são clínicas” (Chen, 2001, s.p., tradução nossa)<sup>4</sup>. A caracterização dos espaços auxilia o jogador a se relacionar e imergir na história; se no mundo físico as pessoas conectam-se através do tato, visão, audição e olfato, a boa aplicação de texturas é importante na incorporação visual. Não obstante, pode causar a impressão de ser um ambiente palpável, facilitando a conexão do indivíduo com a obra.

A composição dos edifícios e das cidades conecta-se também às questões mitológicas e fantásticas do jogo. No caso do jogo estudado por este trabalho, lendas conhecidas são adaptadas e inseridas na história, como, por exemplo, o gênio da lâmpada. Nessa situação, os cenários sustentam o mito junto à narrativa, ajudando o jogador a reconhecer as personagens apresentadas. Esses fatores de identificação são relevantes para formação cultural do jogo, elemento de grande importância para a boa experiência do usuário. O pesquisador Diogo Augusto Gonçalves acrescenta que “A cultura sustenta a estrutura global do mundo, sendo que em muitos casos o desenvolvimento de atividades culturais, no contexto dos mundos, contribui com a coesão de todas as relações” (Gonçalves, 2021, p.60).

O anseio por reconhecer e pertencer dos indivíduos nos jogos, é mais um reflexo de hábitos diários da vivência arquitetônica. Para o filósofo Paul Ricoeur, o ser humano precisa de um ambiente vivo para sentir-se da mesma forma. A narrativa então não se limita aos conhecimentos gerais, mas estende-se por todo percurso de um ponto ao outro. Esse deslocamento pode ocorrer fisicamente, no andar exploratório para descobrir uma cidade, observando diversas tipologias construtivas. Não obstante, é plausível que aconteça no ramo temporal dentro de um mesmo prédio (Ricoeur, P., & Batista, G. S., 2021). Por exemplo, marcas de tinta, ranhuras e trincas evidenciam o passado de um ambiente. São esses detalhes que, mesmo inconscientemente, fazem as pessoas mergulharem na história do local, conectando-se ao que pode ter acontecido e as histórias que ainda ocorrerão ali.

<sup>4</sup> “Building materials, or texture in the case of games, lend a great deal of character to a space. Brick adds warmth, stone is cold, and white walls clinical.” (Chen, 2001, s.p.).

Em *The Witcher III: Wild Hunt* (2015), os cenários são constituídos de múltiplas texturas. Mesmo os edifícios não interativos possuem características próprias. Essas composições impulsionam uma experiência sensorial mais real por parte do jogador, o qual passa a se importar com as razões que levaram determinados locais a se organizarem e apresentarem de tal maneira. Nas figuras a seguir, são exibidas diferentes tipologias construtivas, as quais são fruto da região em que se inserem na mitologia do jogo. Da mesma forma, esses materiais variados corroboram com o engrandecimento da cultura e propiciam a vivacidade da cenografia.

**Figura 4** - Construções em madeira na cidade de Novigrad, próxima a floresta.



Fonte: *The Witcher 3: Wild Hunt Artbook*. CD Projekt Red (2015).

Pode ser observado na Figura 4 que as construções na cidade de Novigrad são, em sua maioria, feitas de madeira. No universo do jogo, esse acontecimento se dá graças a proximidade da cidade a áreas florestais, onde há disponibilidade de material. Além disso, muitos edifícios possuem bases elevadas de pedras. Isso se deve a proximidade da cidade com o mar, afim de evitar possíveis inundações e garantir maior durabilidade dos prédios.

**Figura 5** - Construções com pedras nas ilhas de Skellige, região montanhosa.



Fonte: *The Witcher 3: Wild Hunt Artbook*. CD Projekt Red (2015).

Áreas montanhosas e isoladas, no entanto, têm edifícios em pedra, dada a necessidade de maior resistência dos materiais expostos à umidade das nevascas por um longo prazo, bem como sua disponibilidade. Na mitologia do jogo, Skellige é um arquipélago de solo pouco fértil, repleto de montanhas. Na Figura 5, é perceptível o contraste entre essas edificações e as

na figura anterior. Nessa, as residências são majoritariamente feitas de pedras, da base ao topo. Isso, novamente contribui para construção narrativa uma vez que logo num primeiro impacto o jogador compreende que está distante do continente. A frieza da pedra reflete também os prováveis comportamentos dos habitantes de local, que deverão ser pouco acolhedores.

**Figura 6** - Palácio de Vizima, construído em pedras com grandes dimensões.



Fonte: *The Witcher 3: Wild Hunt Artbook*. CD Projekt Red (2015).

Templos e castelos são geralmente mais altos, em rochas límpidas, demonstrando a grandiosidade e importância de seus habitantes. Na Figura 6, percebe-se a imponência da edificação perante o observador; o desenho palaciano busca exaltar o poder dos líderes que ali governa. Os inúmeros vãos com arcos, a organização dos jardins, e mesmo a limpeza da textura da rocha demonstram a soberania de seus moradores. Tal organização ocorre de forma parecida em construções reais. Seja por necessidades climáticas ou poder aquisitivo, variados movimentos arquitetônicos espalham-se mundo afora com aspectos únicos, os quais buscam atender as demandas dos moradores.

#### 4. Conclusão

Arquitetura é lar, é expressão cultural, templo religioso, ambiente educacional, hospitalar e administrativo. No mundo virtual, ela pode servir aos mesmos propósitos e a muitos outros disponíveis no imaginário dos criadores. Por meio do estudo realizado, é possível observar que as funções arquitetônicas reais são similares às ficcionais. No desenvolvimento de jogos, elas demonstram sua relevância como objeto de interação e imersão, não apenas plano de fundo.

As construções virtuais, com seus usos e estruturas bem demonstrados, facilitam ao jogador compreender a finalidade do jogo, seus objetivos e também sua locomoção. Além disso, a personalização, texturas e dimensões variadas dessas obras facilitam a assimilação e contribuem para a criação do vínculo entre usuário e entretenimento.

O cenário é um atributo versátil que amplia as possibilidades de interação jogo-jogador. Ao compreender os possíveis usos de uma edificação, sua forma de representação e caracterização, o *game designer* pode utilizá-la a seu favor no processo de criação. Poderá adotar finalidades comuns associadas a estética de um prédio, atendendo as expectativas dos jogadores; do mesmo modo, será possível subvertê-las e acrescentar elementos de surpresa. Logo, a representação planejada da arquitetura nos jogos complementa o *level design* ajudando no processo de imersão do público e, conseqüentemente, enriquece o *gameplay*.

No âmbito da tecnologia e criatividade, um vasto leque de opções se abre para diferentes ramos de pesquisa. Sugere-

se o aprofundamento nas técnicas de desenho utilizadas no direcionamento das personagens, como esquemas de luz e sombra, perspectivas e simbologia geométrica. Na área histórica, trabalhos de análise das representações arquitetônicas nos jogos mostram-se uma opção interessante para análise da verossimilhança das tecnologias 3D empregadas na execução destes cenários com as obras e/ou projeções destes edifícios no mundo real. Por fim, um estudo interdisciplinar sobre a compreensão psíquica das cidades virtuais seria proveitoso tanto para área do design, quanto do urbanismo e da psicologia. Em todos os casos citados, os resultados poderiam acarretar em múltiplas soluções para os campos abrangidos, uma vez que os resultados encontrados nas análises de jogos poderiam ser adaptados para resolverem questões reais e vice-versa.

## Referências

- Adams, E. W. (2003). *The Construction of Ludic Space*. Digital Games Research Association Conference, 2.
- Assis, J. de P. (2006). *Artes Do Videogame Conceitos E Técnicas. Poéticas Digitais*. [http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame\\_1ponto1.pdf](http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame_1ponto1.pdf)
- Carbone, F. (2023) Elden Ring se tornou o jogo mais premiado da história. Adrenaline. <https://www.adrenaline.com.br/games/elden-ring-se-tornou-o-jogo-mais-premiado-da-historia/>
- CD Projekt. (2015). *The Witcher III: Wild Hunt*. [Jogo eletrônico].
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher III: Wild Hunt Artbook*.
- Chen, S. (2001). GDC 2001: The Architecture of Level Design. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/gdc-2001-the-architecture-of-level-design>
- Coates, N. (2012). *Narrative Architecture*. Wiley & Sons, Incorporated, John.
- Fazio, M., Moffett, M., & Wodehouse, L. (2011). *A história da arquitetura mundial* (A. Salvaterra, Trans.; 3rd ed.). AMGH Editora Ltda. (Original work published 2009)
- Gonçalves, D. A. (2021). *O Level Design nos Videogames: A Arquitetura como Experiência*. Repositório Universitário da Ânima. <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/26522>
- Gonçalves, D. A., & Nesteriuk, S. (2019). *Arquitetura Narrativa e a experiência do jogador*. Anais do 9 CIDI e 9 CONGIC.
- Jones, D. (2014). *Tudo sobre arquitetura* (A. Fiker, Trans.) [Review of Tudo sobre arquitetura]. Sextante.
- Júnior, S. dos S. C. (2012). Estudo de Caso x Casos para Estudo: Esclarecimentos acerca de suas características e utilização. Anais do VII Seminário de Pesquisa e Turismo do Mercosul.
- Kremers, R. (2018). *Level Design: concept, theory, and practice*.
- Lynch, K., & Jefferson Luiz Camargo. (2010). *A imagem da cidade*. Wmf Martins Fontes.
- Macedo, T. dos S. V. G. de., & Leitão, L. (2023). The city inside me: the place of subjectivity in the urban space constitution. *Research, Society and Development*, 12(3), e6812340401. <https://doi.org/10.33448/rsd-v12i3.40401>
- Moura, D., Breyer, F., & Neves, A. (2006). Teorias da arquitetura convencional e suas implicações para o design de ambientes em jogos digitais. *SBGames*. <https://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23654.pdf>
- Noë, A. (2007). *Action in perception*. Mit.
- Pollio, V. (2001). *Vitruvius: Ten Books on Architecture*. Cambridge University Press.
- Ricoeur, P., & Batista, G. S. (2021). Arquitetura e narratividade. *Geograficidade*, 11(Especial), 151-160. <https://periodicos.uff.br/geograficidade/article/view/50793>
- Santos, J. M. de A. B., & Aguiar, R. R. L. R. de. (2018). Arquitetura Virtual e Level Design: A arquitetura como elemento de imersão e level design no jogo Batman: Arkham City. 63–70. Anais do XVII SBGames.
- Sousa, A. S. de, Oliveira, G. S. de, & Alves, L. H. (2021). A Pesquisa Bibliográfica: Princípios E Fundamentos. *Cadernos Da Fucamp*, 20(43), 64–83.
- Sylvain De Bleeckere, & Sebastiaan Gerards. (2017). *Narrative architecture: a designer's story*. London Routledge.
- The Witcher 3: Wild Hunt - Guia completo. (2021). IGN Brasil. <https://br.ign.com/the-witcher-3-xbox-one/87187/wiki/the-witcher-3-wild-hunt-guia-completo>
- Totten, C. W. (2017). *Architectural Approach to Level Design*. Taylor & Francis Group.
- Yin, R. K. (2015). Estudo de Caso. (5a ed.), *Bookman Editora*.