



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

O COMPLEXO UNIVERSO DE HEROES OF THE STORM

RICARDO GOMES DA SILVA ABRANTES

Pelotas/RS

2018

RICARDO GOMES DA SILVA ABRANTES

O COMPLEXO UNIVERSO DE HEROES OF THE STORM

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Maurício Gonçalves

Pelotas
2018

RICARDO GOMES DA SILVA ABRANTES

O COMPLEXO UNIVERSO DE HEROES OF THE STORM

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Data da Defesa:

Banca Examinadora:

Prof. Me. Maurício Rodrigues Gonçalves

Profa. Dra. Ana Paula da Cruz Penkala Dias

Prof. Me. Lucas Pereira

“Considero impossível conhecer as partes sem conhecer o todo, assim como conhecer o todo sem conhecer as partes. ”

(Blaise Pascal)

RESUMO

A pesquisa apresentada neste artigo procura entender o processo de adaptação que acontece no jogo Heroes of the Storm (BLIZZARD, 2015), indo além da análise visual de personagem, explorando a complexidade presente no desenvolvimento de um universo de *crossover* entre franquias. A pesquisa parte da complexidade envolta no jogo, como ele funciona em relação ao todo e às partes, jogadores e universos adjacentes ao jogo e os personagens escolhidos para buscar entender mais sobre o processo de *crossovers*/adaptação. Para apoiar a pesquisa teremos teóricos da complexidade como Edgar Morin como principal referencial para a Teoria da Complexidade como um pensamento, além de Katie Salen e Eric Zimmerman aplicando esse pensamento especificamente ao jogo. Assim como para o estudo das partes especificamente teremos o apoio, principalmente, de Ernest Adams.

Palavras-chave: jogos; Heroes of the Storm; *crossover*; complexidade; Edgar Morin

ABSTRACT

The research presented in this article seeks to understand the process of adaptation that takes place in the game Heroes of the Storm (BLIZZARD, 2015), going beyond visual character analysis, exploring the complexity present in the development of a universe of crossover between franchises. Starting from the complexity involved in the game, how it works in relation to the whole and the parts, players and universes adjacent to the game, and the characters chosen to help us understanding more about the crossovers/adaptation process. To support the research we will have complexity theorists like Edgar Morin as the main reference for Complexity Theory as a abstract concept, in addition to Katie Salen and Eric Zimmerman applying this thought specifically to the game ambient. In addition, for the study of the specified parts we will have the main support of Ernest Adams.

Keywords: games; Heroes of the Storm; crossover; complexity; Edgar Morin

Lista de Figuras

Figura 01	<i>Crossover</i> segundo programa narrativo	10
Figura 02	Tétrade Elementar de Jesse Schell	14
Figura 03	Tétrade Elementar do Heroes of the Storm	14
Figura 04	Captura de tela do lobby inicial de Heroes of the Storm	16
Figura 05	Captura de tela da seleção de heróis de Heroes of the Storm	16
Figura 06	Captura de tela de uma partida de Heroes of the Storm	17
Figura 07	Comparação visual entre Os Vikings Perdidos	19
Figura 08	Visual Murquinho Soldado	20
Figura 09	Estilo gráfico de The Lost Vikings	25
Figura 10	Captura de tela de vídeo do jogo Warcraft III: Reign of Chaos	27
Figura 11	Captura de tela de vídeo do jogo World of Warcraft	27
Figura 12	Captura de tela de vídeo do jogo Diablo II	29
Figura 13	Captura de tela de vídeo do jogo Diablo III	29
Figura 14	Captura de tela de vídeo do jogo StarCraft II	32
Figura 15	Captura de tela de vídeo do jogo Overwatch	33
Figura 16	Herói Diablo dentro de Heroes of the Storm	37
Figura 17	Os Vikings Perdidos no Heroes of the Storm	44
Figura 18	<i>Ultimate</i> Ofensiva de Galé!	45
Figura 19	Murquinho no Heroes of the Storm	47
Figura 20	<i>Ultimate</i> Marcha dos Murlocs	48
Figura 21	Deckard Cain no Heroes of the Storm	50
Figura 22	Comparação entre o Globo de Vida e a habilidade Poção de Cura	51
Figura 23	<i>Ultimate</i> Fique um Pouco e Escute	52
Figura 24	Sondius no Heroes of the Storm	53
Figura 25	Tracer no Heroes of the Storm	55
Figura 26	<i>Ultimate</i> Bomba Eletromagnética	56

Lista de Abreviaturas e Siglas

FPS	<i>First Person Shooter</i>
Heroes	Heroes of the Storm
HOTS	Heroes of the Storm
MMORPG	<i>Massively Multiplayer Online Roleplaying Game</i>
MOBA	<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
NPC	<i>Non-Player Character</i>
OW	Overwatch
RTS	<i>Real-Time Strategy</i>
SC	StarCraft
TLV	The Lost Vikings
WOW	World of Warcraft

Sumário

1. INTRODUÇÃO	09
2. HEROES OF THE STORM	13
3. FRANQUIAS	25
3.1 The Lost Vikings	25
3.2 Warcraft	26
3.3 Diablo	29
3.4 StarCraft	30
3.5 Overwatch	32
4. PERSONAGEM	35
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
Referências Bibliográficas	42
Apêndices	43

1. INTRODUÇÃO

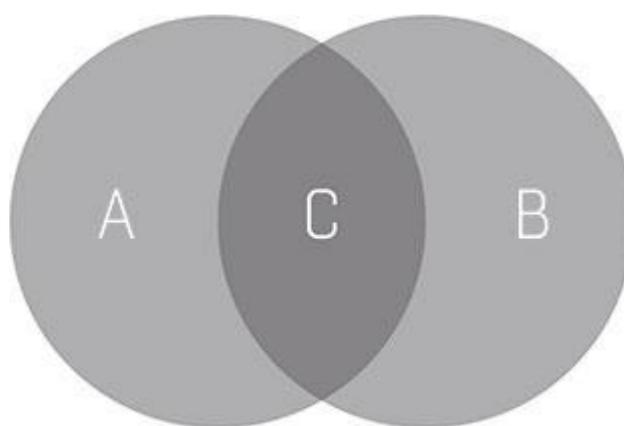
O fenômeno do *crossover*¹ é muito utilizado nas construções de universos dentro dos jogos, entretanto ao efetuar tal artifício é normalmente necessário paralelamente um processo de adaptação para juntar vários elementos distintos em um local novo. Com esse intuito, o presente artigo tem como objetivo entender o funcionamento de um grande universo que conta com o *crossover* como principal fator de exploração, sendo *Heroes of the Storm* (Blizzard, 2015) o objeto de estudo da análise. E mesmo que o termo *crossover* não seja tão conhecido quanto a sua utilização nas mídias, atualmente é quase impossível alguém nunca ter esbarrado com o elemento em qualquer que seja a obra apreciada. Para facilitar, temos muitas séries literárias que possuem o *crossover* como o principal elemento de escrita, um ótimo exemplo é a revista em quadrinhos *The League of Extraordinary Gentlemen* (Alan Moore, 1999), escrita por Alan Moore e ilustrada por Kevin O'Neill. A obra apresenta o encontro de diversos personagens da literatura fantástica, sendo eles: Capitão Nemo, Allan Quatermain, Dr. Jekyll e Hawley Griffin (O homem invisível). Juntos, formam A Liga Extraordinária, uma obra em quadrinhos, com personagens vindos dos mais diversos livros, além de ter ganhado uma adaptação para as telas em 2003, dirigido por Stephen Norrington e distribuído pela 20th Century Fox. Indo mais além, temos outro *crossover* muito conhecido em diversas mídias, em especial, a adaptação cinematográfica de *Alien vs. Predador* (Paul W. S. Anderson, 2004). Tudo aconteceu no final dos anos 80, em uma sessão de *brainstorm*, que deu origem a uma série de quadrinhos intitulada *Alien versus Predator*, onde os filmes do *Alien* (Ridley Scott, 1979) e *Predador* (John McTiernan, 1987) tiveram seu primeiro encontro juntos. Logo, o *crossover* vindo dos quadrinhos gerou novamente uma adaptação para as telas dos cinemas em 2004.

Ao trazer exemplos mais próximos ao nosso objeto de estudo, os jogos, também temos uma extensa lista de títulos que utilizam o elemento em questão. Uma das franquias que consta nessa lista é a *Marvel vs. Capcom*. Criada pela empresa Capcom, com os direitos da Marvel, em 1996 a série teve seu primeiro jogo: *X-Men vs. Street Fighter*. Mas um dos jogos mais conhecidos da franquia veio em 1998, *Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes*, sendo um sucesso mundial até os dias de hoje e com lançamentos até o momento: *Marvel vs. Capcom: Infinite* (Capcom, 2017). Para um último exemplo, ainda mais específico para nossa pesquisa, encontra-se o jogo *Smite* (Hi-Rez Studios, 2014), que se assemelha ao objeto de pesquisa em vários quesitos, sendo o mesmo estilo de jogo, um MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*),

¹ Segundo o Oxford English Dictionary, *crossover* significa: “um ponto ou lugar que esteja cruzando de um lado para o outro”. Para o nosso caso, isso pode ser tanto um cenário como um personagem que faz uma aparição, por mínima que seja, em algum outro produto além do seu de origem.

com o elemento de *crossover*, tendo como personagens deuses de diversas crenças, porém o elemento principal que falta para o Smite em relação a pesquisa com Heroes of the Storm é a questão de o jogo ser um *crossover* entre entidades não vindas de um jogo previamente, e sim de mitologias, folclores e imaginário popular de diversas culturas. O que torna Heroes of the Storm um desafio para os criadores do *crossover*, além da expectativa dos jogadores em relação a personagens já estabelecidos anteriormente em seus jogos de origem, também a questão da jogabilidade prévia deles. Assim, iremos utilizar como foco de pesquisa o comparativo entre o todo e as partes do jogo Heroes of the Storm, e vice-versa, para melhor entender a complexidade do universo no qual esse *crossover* se ambienta.

De acordo com o estudo Narrativas transmídia e conteúdos gerados por usuários: O caso dos *crossovers*. (GUERRERO-PICO; SCOLARI, 2016)², do qual iremos nos apropriar através de sua classificação baseada em programas narrativos (PN), nosso objeto de estudo encaixa-se como um *crossover* simétrico (Figura 01) pois, de acordo com tal classificação, no cruzamento dos dois mundos - ou mais - participantes do mesmo universo, são estabelecidas as mesmas condições para a criação de um outro universo compartilhado (GUERRERO-PICO; SCOLARI, 2016).



Crossover simétrico

Figura 01. *Crossover* segundo programa narrativo. Fonte:

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-367X2016000100012&lang=pt#fig1

Heroes of The Storm é um jogo no estilo MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), que consiste em uma arena onde dois times, de cinco jogadores cada um, se enfrentam em busca da destruição do núcleo da base inimiga. Os jogadores podem escolher entre 82 heróis, cada um com suas especialidades e dificuldades de jogabilidade, sendo divididos entre as categorias de:

² Nome original: Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: El caso de los *crossovers* (GUERRERO-PICO; SCOLARI, 2016). Tradução original dos autores.

Assassino, Guerreiro, Suporte, Especialista e Multiclasse. Aqui entramos em um ponto crucial para a pesquisa, onde se estabelece que cada um desses heróis pertence a diferentes franquias da Desenvolvedora Blizzard, ou seja, fica claro que o jogo é um grande e complexo *crossover*.

Para começarmos a entender como trabalhar Heroes of the Storm como um objeto complexo de análise utilizaremos os seguintes referenciais teóricos: Edgar Morin, que propõe o pensamento da Teoria da Complexidade e trará a principal fundamentação teórica para toda a pesquisa, mas mais especificamente no primeiro capítulo para explicar a relação do jogo com a complexidade como um pensamento filosófico; Será também utilizada como instrumento de análise a obra Regras do Jogo (SALEN; ZIMMERMAN, 2012), para criar uma ponte entre o pensamento abstrato de Morin e a complexidade aplicada ao jogo. A epígrafe do presente trabalho reflete muito bem em toda a pesquisa que buscamos fazer, pelo fato de que, para conhecer melhor o jogo Heroes of the Storm, um breve resumo das partes que o formam se faz necessário, ou seja, os universos das franquias que estão incluídas dentro de Heroes. Assim como esse conceito é perfeitamente utilizável para conhecermos o próprio Heroes como objeto, utilizando as partes (heróis individualmente) para conhecer melhor o todo (Heroes), o contrário também é verdadeiro, e com isso conheceremos melhor as partes por causa do todo. Portanto, para destrinchar o todo iremos utilizar cinco dos Sete Princípios da Complexidade, apresentados por Morin, além da categorização de Christopher Langton (citado por Salen e Zimmerman) sobre sistemas que representam a complexidade. Isso irá ajudar tanto no entendimento do Universo de Heroes, quanto dos universos ao seu redor, ou seja, um capítulo para as franquias que o jogo engloba.

Após feita a análise do panorama geral que engloba Heroes of the Storm, sendo ele o conjunto de franquias presentes no jogo, além dos princípios complexos expostos por Morin que estão presentes no jogo, passaremos para o específico, as partes como chama Pascal, ou no nosso caso os personagens que compõem o *crossover*, pincelando minimamente na questão de composição de times presente no jogo. Para isso, vamos utilizar, principalmente, o referencial de *Fundamentals of Game Design* (ADAMS, 2009), no qual encontramos um capítulo inteiro sobre o desenvolvimento de personagem, além de também utilizarmos o livro *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (SCHELL, 2008), com a teoria da Tétrade Elementar, que utilizaremos devido ao fato de o próprio objeto de estudo fugir um pouco do padrão narrativo dos elementos básicos que normalmente compõem um jogo. A partir dos teóricos, com a conexão da complexidade apresentada anteriormente, será analisado o personagem como um todo, aplicando princípios que são visíveis ao processo de adaptação de Heroes. Além de uma ficha técnica de 05 heróis, um de cada franquia, presente na seção de apêndice. Sendo eles:

Deckard Cain (Diablo), Os Vikings Perdidos (Clássicos da Blizzard), Murquinho (Warcraft), Tracer (Overwatch) e Sondius (Starcraft). Na ficha técnica será apontado os seguintes pontos: seu trajeto no jogo de origem, a função dentro de Heroes, uma característica principal do herói, sua jogabilidade e por fim algumas curiosidades. De uma maneira mais geral, cada herói presente no jogo possui suas próprias peculiaridades, tanto em relação ao seu jogo de origem, à sua jogabilidade dentro do jogo e suas mecânicas, quanto no processo que envolveu a adaptação para o Heroes of the Storm, onde um pode ser mais complexo que o outro. Em conjunto com a análise dos personagens, haverá um pequeno espaço para discutir brevemente sobre o funcionamento das composições de equipes desses personagens dentro do Heroes, passando pela importância das escolhas dos jogadores em compor a equipe, tudo isso para demonstrar o quão profundo e complexo é o processo de criação e adaptação desse jogo.

Para então haver uma busca lógica explicando o porquê da adaptação de um jogo para o outro ter sido feito dessa forma. Lógica que podemos notar na escolha da própria Blizzard, de não constituir necessariamente um enredo próprio para esse conjunto de heróis de diferentes franquias, no qual somente em 2018, três anos após o lançamento do jogo, está sendo criado um panorama narrativo para esse universo *crossover*, atualmente chamado de *Nexus*.

2. HEROES OF THE STORM

A Teoria da Complexidade que Morin apresenta na obra *A Inteligência da Complexidade* tem vasta aplicação quanto a áreas de conhecimento, mas primeiro devemos pensar em responder o que realmente é o pensamento complexo. Segundo Morin (2000, p.207, grifo meu), podemos dizer que: “O **pensamento complexo** é, pois, essencialmente o pensamento que trata com a **incerteza** e que é capaz de conceber a **organização**. **É o pensamento capaz de reunir (*complexus*: aquilo que é tecido conjuntamente), de contextualizar, de globalizar, mas, ao mesmo tempo, capaz de reconhecer o singular, o individual, o concreto**”. Ao entendermos a origem do termo Complexo, vindo do latim *complexus*, aquilo que é tecido em conjunto, devemos perceber que o pensamento complexo, ao contrário que se possa vir a pensar, ao invés de excluir a visão simplificadora do mundo, junta essa visão com o que é complexo, tendo assim a complexidade no objeto, qualquer que seja ele. Assim o pensamento complexo é tecido por diversos fatores, mas em principal para nossa análise, teremos a relação de ordem/desordem/organização, o conceito de sistemacidade (a relação de uma parte com o todo), a ideia de sociedade adjacente e também o espírito-cérebro. Além disso, iremos combinar esses conceitos com algo mais relacionado com a ideia de complexidade nos jogos, que é o caso da proposta do segundo volume da obra *Regras do Jogo* de Katie Salen e Eric Zimmerman, no qual trata de como a funcionalidade das regras influenciam o jogador a ter uma interação lúdica significativa, que demonstrará por que *Heroes of the Storm* é um jogo complexo e também o conceito de emergência em jogos.

Nesse momento então iniciamos a análise do jogo *Heroes of the Storm*, focando principalmente na construção do pensamento junto aos ideais complexos de Morin, que será o principal referencial para os aspectos filosóficos da Teoria da Complexidade, entretanto antes disso, é de importância para a pesquisa o leitor se familiarizar com o objeto de estudo, para isso iremos passar brevemente sobre o funcionamento do jogo e o papel do jogador dentro dele. Para a facilitação de visualizar do funcionamento do jogo, a obra *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (SCHELL, 2008) será utilizada, principalmente, pela sua ideia de Tétrade Elementar dos Jogos, que é a categorização dos quatro principais elementos que formam um jogo, sendo eles: Estética, Mecânica, História e Tecnologia. Segundo Schell, nenhum desses elementos é de alguma maneira mais importante que o outro, mas devem trabalhar em conjunto um com o outro para proporcionar uma melhor experiência ao jogador, para isso ele demonstra a Tétrade em um formato de diamante (Figura 02), indo do mais explícito ao jogador até o que tende a ser menos visível a ele (2008, p.43).

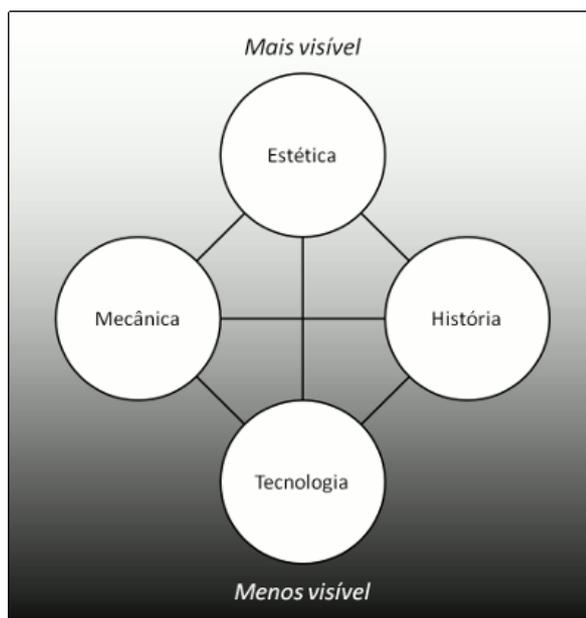


Figura 02. Tétrade Elementar de Jesse Schell.

Fonte: SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Elsevier, 2008.

Entretanto, no caso de Heroes of the Storm, alteramos a configuração da tétrade de modo a adaptar os seus elementos à realidade do *crossover*, dando mais visibilidade a alguns deles e menos a outros, resultando em um formato quadrado (Figura 03), com a tecnologia e a história menos visíveis e a mecânica e a estética mais visíveis.

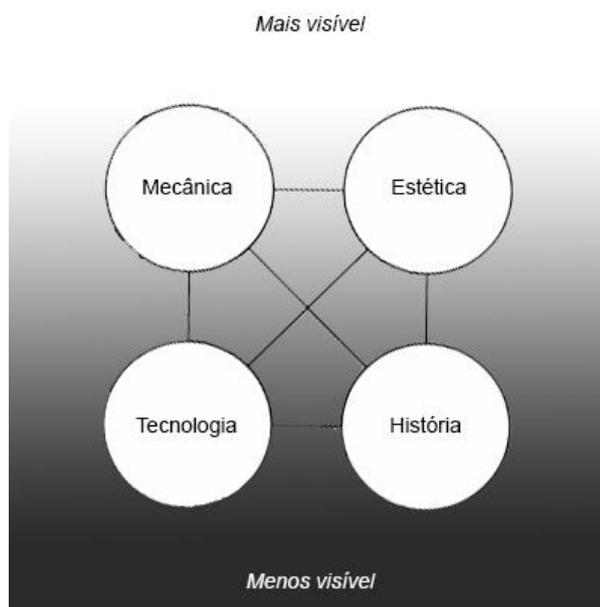


Figura 03. Tétrade Elementar do Heroes of the Storm. Nossa autoria, baseado em: SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Elsevier, 2008.

Isso porque a mecânica, regras e jogabilidade entre jogador e sistema, é juntamente com a estética, o visual, parte sonora e sentimentos passados através do jogo, são mais presentes ao jogador que a tecnologia e a história. Então, como as características mais visíveis aos jogadores são a “Mecânica” e “Estética”, pela categorização de Schell, esses serão o foco da breve explanação quanto a como o jogo funciona, para que em seguida passemos para a análise complexa do jogo.

Heroes of the Storm é um MOBA como já expresse previamente no capítulo de Introdução, sendo assim, ele segue alguns dos padrões de funcionamento principal dos demais jogos do gênero. Ao entrar no jogo, nos deparamos com um *lobby*, contendo os diversos menus de acesso para o jogador escolher o que pretende fazer (Figura 04), nele temos as principais abas de Jogar, Coleção, Tesouro e Assistir. No qual a aba de Jogar possui um submenu com os modos de jogo disponíveis ao jogador, localizado no canto superior esquerdo, sendo eles: Contra I.A., no qual o jogador enfrenta uma equipe de Inteligência Artificial, ou também conhecidos como *bots*; Partida Rápida, consiste em o modo tradicional de jogo, cinco contra cinco jogadores em um dos mapas até a destruição do núcleo de qualquer que seja o time; Não Ranqueada, sendo uma simulação do modo Ranqueado de jogo, somente sem o sistema de recompensa em relação aos *ranks* disponíveis; Modo Ranqueado, sendo igual a uma partida rápida, porém com adição de um sistema de escolha e banimento de heróis mais elaborado, além de possuir um sistema de *rank* específico que é focado em jogadores competitivos; Modo Contenda, um modo de jogo que muda a cada semana, com regras que extrapolam as limitações da Partida Rápida; Jogo Personalizado, para aqueles jogadores que querem criar uma partida para jogar somente com os amigos.

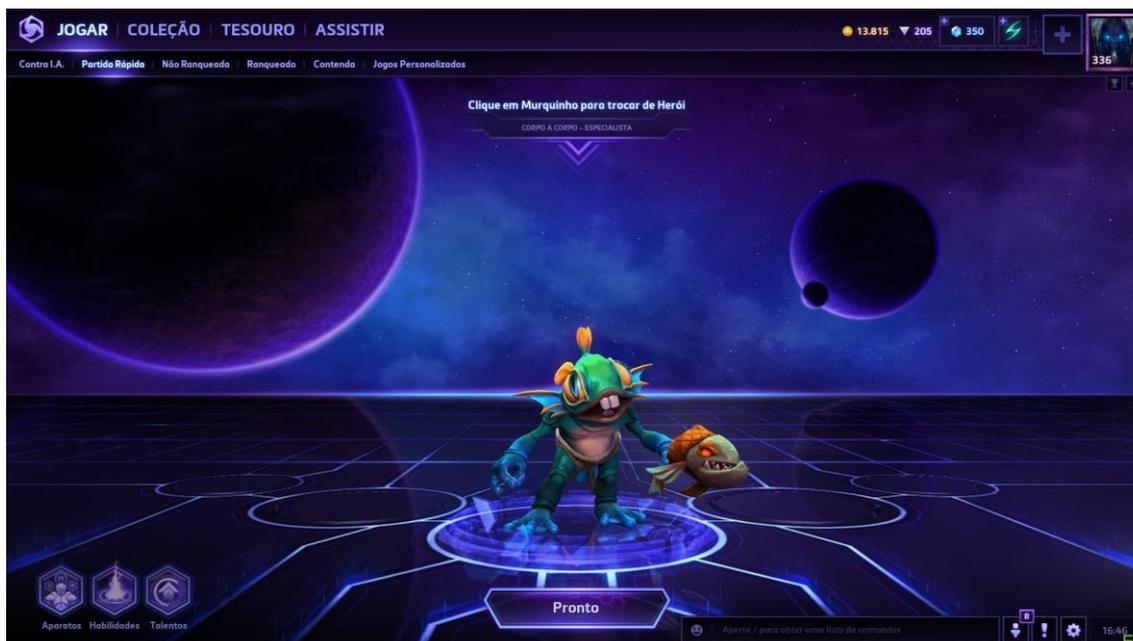


Figura 04. Captura de tela do jogo Heroes of the Storm, demonstrando o lobby inicial.
Fonte: Tela capturada pelo autor.



Figura 05. Captura de tela do jogo Heroes of the Storm, tela de seleção de heróis. Fonte: Tela capturada pelo autor.

Assim como na Figura 05, que consta com a tela de seleção de personagens, destacando a importância da figura por demonstrar o fenômeno do crossover, no qual temos a junção dos 82 heróis presentes no jogo. E dentro disso, temos filtros para facilitar a escolha do herói ideal, além dos filtros de funções já citados anteriormente, temos por franquia também. Warcraft sendo a principal franquia representada no jogo com 40 heróis, de diversas funções. Em segundo lugar temos StarCraft e Diablo juntos, com 16 heróis cada, além de Overwatch que

conta com somente 8, e por fim a franquia denominada de Clássicos da Blizzard, que conta somente com o Os Vikings Perdidos. Com todas essas escolhas disponíveis ao jogador, ele tem uma certa mecânica de limitação, que tem como consequência um sistema de recompensa muito importante por trás do jogo. Os heróis que estão com a sua borda de seleção escurecida são personagens que o jogador ainda não tem acesso, para isso, ele precisa jogar as partidas e completar missões diárias para conseguir ouro necessário para comprá-los. Ao escolher o modo de jogo e o herói, caso a partida seja em grupo de amigos, é preferencial, que haja um pensamento quanto a composição do time, assunto que será abordado no Capítulo 4.



Figura 06. Captura de tela do jogo Heroes of the Storm, para demonstrar o básico de jogabilidade dentro de partida. Fonte: Tela capturada pelo autor.

Ao iniciar uma partida o jogador tem uma regra suprema: destruir o núcleo inimigo no centro das suas respectivas bases, representados pelos pontos azuis e vermelhos mais extremos no mini mapa, localizado no canto inferior direito da tela (Figura 06). Porém ao longo da partida, surgem diversas possibilidades de tomadas de decisões. Como Katie Salen e Eric Zimmerman explicam em Regras do Jogo, “Sem complexidade, o espaço de possibilidades de um jogo não é grande o suficiente para apoiar a interação lúdica significativa” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p.61). Ou seja, o jogo deve ter complexidade suficiente para que o leque de possibilidades seja grande o suficiente para gerar uma experiência ao jogador, algo que acontece a todo momento durante a partida, devido a quantidade de escolhas que o jogador deve fazer por minuto. **“Essa é a chave para a emergência nos jogos: possibilidades complexas**

são o resultado de um conjunto simples regras” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p.62, grifo meu).

Durante a progressão dentro da partida, o jogador tem a sua disposição a criação de uma *build* diferente por partida, baseada na escolha de talentos, adquiridos nos níveis: 1; 4; 7; 10 (habilidade heroica); 13; 16; 20 (Figura 06). A escolha se dá por três opções disponíveis em cada nível, somente nos níveis 10 e 20 que temos variações significantes. O personagem geralmente tem a seu dispor três habilidades ativas, que necessitam de um alvo, seja ele uma unidade inimiga ou o chão, e pode ser utilizada ao pressionar o botão correspondente. Essas habilidades estão disponíveis desde o nível inicial do jogador e podem gerar diversos tipos de efeitos ao serem utilizadas, tais como dano físico ou mágico ao inimigo, cura ou escudo a aliados, gerar visões no mapa, entre outros. O personagem conta também com uma habilidade passiva que tem uma forte influência em como aquele determinado herói funciona. Geralmente é um efeito que está sempre ativo para aquele personagem, demonstrando alguma mecânica específica dele, mesmo que em alguns casos os heróis possam ter uma habilidade passiva ativável pelo jogador. Ao atingir o nível 10, o jogador pode escolher entre duas habilidades heroicas, também chamadas de *ultimate*, que tendem a ser as habilidades mais poderosas que o herói pode possuir em seu pacote, tanto para infligir grande quantidade de dano, quanto para dar suporte aos seus aliados. E, por fim, ao chegar nível 20, o jogador pode escolher entre algum talento que seja similar aos efeitos dos níveis anteriores ou uma melhoria considerável para seu *ultimate*.

Após essa breve explicação das funções mecânicas do jogo, voltando à nossa base teórica para análise do jogo, podemos identificar na tétrede elementar, por nós sugerida, a parte mais visível ao jogador que compõe a categoria “Mecânica”, essencialmente baseada na mecânica de habilidades e de jogabilidade entre jogador versus jogador.

Embora o jogo pareça muito complexo comparado ao Pong, em essência o Warcraft II só tem cerca de uma dúzia de tipos de elementos diferentes, e as **formas como eles podem interagir são bem limitadas. Se duas unidades inimigas se encontram**, elas não vão travar uma conversa ou começar a dançar juntas - **vão lutar ou não lutar**. (...) O sistema do jogo, quando posto em ação, resulta em padrões imprevisíveis de emergência. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p.62, grifo meu)

Utilizando o exemplo de Regras do Jogo, a simplicidade presente em Warcraft II sob as formas como os inimigos iriam interagir é a mesma presente no Heroes of the Storm, ou haverá luta entre os jogadores ou não haverá, porém essa simplicidade não esconde o fato de haver

complexidade ao longo do caminho, gerando uma emergência de possibilidades quanto a essa simples decisão na mecânica do jogo.

Já na parte que compõe a Estética do jogo, temos gráficos cartunizados, com estilo muito similar a outros jogos das franquias envolvidas, porém ainda sim com peculiaridades do jogo de gênero MOBA. Peculiaridades essas que se mostram presentes caso haja uma comparação lado a lado com os heróis dentro de HOTS e em seus contextos de origem (Figura 07), isso acontece devido à necessidade de adaptação visual perante as escolhas técnicas, tais como o motor gráfico e a câmera de visão do jogador.



Figura 07. Comparação visual entre Os Vikings Perdidos.

Fonte: Montagem da imagem minha autoria.

Na aba de Coleção, presente no *lobby*, é possível ter acesso a todos os itens cosméticos disponíveis para a compra dentro do jogo, tanto com Ouro (dinheiro que se consegue através de conquistas no jogo) quanto com Gemas (obtidas com dinheiro real). Na sua Coleção é possível ver um outro exemplo de *crossover* presente dentro de Heroes: a utilização de Visuais para os personagens. A grande maioria são somente visuais modificados do padrão daquele personagem, seja alteração de cor ou realmente de acessórios. Porém em alguns casos, é visível as referências que a Blizzard faz a outros jogos das demais franquias, como é o caso do personagem Murquinho utilizando uma armadura do StarCraft no seu visual Murquinho Soldado (Figura 08).



Figura 08. Visual Murquinho Soldado.

Fonte: <http://www.murlocnews.com.br/2015/07/devaneios-do-ville-murquinho-o-bebe.html>

Agora que temos um breve entendimento quanto ao funcionamento do jogo como um todo, podemos estabelecer as relações entre o *crossover* e o pensamento complexo exposto tanto por Morin, quanto por Salen e Zimmerman. Para explicarmos essa relação do pensamento filosófico quanto à Complexidade com o objeto de pesquisa e a conexão com Regras do Jogo, iremos utilizar Os Sete Princípios, apresentados em *A Inteligência da Complexidade* por Edgar Morin, dos quais usaremos mais especificamente cinco. O primeiro sendo *O Princípio sistêmico*, que Morin descreve da seguinte maneira:

O Princípio sistêmico ou organizacional que liga o conhecimento das partes ao conhecimento do todo, segundo a forma indicada por Pascal: “**Eu sustento que é impossível conhecer o todo sem conhecer as partes e conhecer as partes sem conhecer o todo**”. A ideia sistêmica, que se opõe à ideia reducionista, é que “**o todo é mais do que a soma das partes**”. (...). Acrescentemos que **o todo é igualmente menos do que a soma das partes, cujas qualidades são inibidas pela organização do conjunto**. (MORIN, 2000, p.209, grifo meu)

O primeiro princípio é justamente onde conseguimos apresentar o conceito de Sistemacidade, que retrata algo justamente abordado a todo o momento no jogo *Heroes of the Storm*. A relação de uma parte com o todo aparece não somente nos personagens que compõem o todo nesse aspecto, mas também na questão dos times que trazem a necessidade de trabalhar em equipe, na qual você acaba se tornando parte de um todo, um time unificado. A relação principal que o jogo trata, a do *crossover*, é a formação de um todo através de várias partes independentes uma das outras. Porém, assim como Morin e Pascal falam que para aprimorar o conhecimento é impossível conhecer o todo sem as partes, iniciamos o estudo pelo todo,

contando com a ideia de sociedades adjacentes (franquias que estão envolvidas no jogo), para chegar nas suas partes (personagens). Pode acontecer nesse caso também de várias qualidades (do todo e das partes) serem inibidas pela organização do conjunto, tanto em relação ao próprio jogo quanto à formação de um time pela seleção de cinco heróis aleatórios.

O Princípio “hologramático” coloca em evidência o paradoxo de que não somente a parte está no todo, mas em que o todo está inscrito na parte. Desse modo, cada célula é uma parte de um todo – o organismo global –, mas o todo está na parte; a sociedade está presente em cada indivíduo enquanto todo através da sua linguagem, sua cultura, suas normas. (MORIN, 2000, p.209, grifo meu)

Assim como dito anteriormente na análise e, principalmente, no Princípio Sistêmico, a relação do todo com as partes estará muito presente na metodologia utilizada, indo ao encontro do pensamento apresentado pelo Princípio “hologramático”, que diz respeito à relação que há entre a parte e o todo, além do que Pascal fala sobre essa relação. Nesse caso temos a ideia principal de o todo também estar inscrito na parte, o todo (Nexus) é composto por várias células (personagens), mas é inevitável que haja resquícios do Nexus em cada personagem. Então, dentro do jogo, um personagem fora de sua franquias de origem está inserido no seu novo todo, porém o todo também está inserido nesse personagem, ou seja, a sociedade em que o personagem está acaba sendo presente nele, podendo ser tanto pelas adaptações visuais que o jogo exige, pois possui um próprio estilo visual distinto das demais franquias, como no pacote necessário do personagem para estar dentro de um jogo do estilo MOBA (habilidades, talentos, mecânica e jogabilidade).

Essa mesma relação do princípio apresentado por Morin é encontrada na obra Regras do Jogo, juntamente com o conceito de emergência citado anteriormente. Com uma abordagem direcionada para o universo de jogos, Salen e Zimmerman dizem que sistemas emergentes geram padrões imprevisíveis de complexidade com base em um conjunto limitado de regras (2012, p.62), ou seja, uma das interpretações que podemos ter em relação a essa afirmação é que as interferências do jogador nas regras geram padrões inimagináveis, uma vez que o *game designer* não pode prever todas as possibilidades do seu jogo. Assim como que em um sistema emergente o todo é maior que a soma das partes. Com isso, temos a conexão direta com o que Morin fala frequentemente em relação ao todo e as partes, mas o mais importante que isso acontece diretamente ligado no universo eletrônico dos jogos.

O Princípio do círculo retroativo, introduzido por Norbert Wiener, permite o conhecimento dos processos auto-reguladores. (...). O círculo de retroação (ou feedback) permite, sob sua forma negativa, reduzir o desvio e desse modo

estabilizar um sistema. Sob sua forma positiva, o feedback é um mecanismo amplificador. (MORIN, 2000, p.210, grifo meu)

O termo feedback nesse caso pode ser interpretado de duas maneiras, e para a pesquisa uma delas com importância maior que a outra. Sendo a primeira o feedback jogador-sistema, que é presente juntamente com o conceito desenvolvido por Salen e Zimmerman de interação lúdica significativa, que “(..) surge da relação entre a ação do jogador e o desfecho do sistema; O significado de uma ação reside na relação entre ação e resultado” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p.60). Ou seja, quando o jogador executa uma ação, qualquer que seja, ele geralmente espera algum resultado (feedback) do sistema, seja de forma positiva, funcionando como mecanismo amplificador, ou negativa, estabilizando o sistema e informando ao jogador que ele não deve fazer tal ação novamente. Ao exemplificar de maneira prática com o objeto de estudo, tais ações durante uma partida são feitas incontavelmente, seja ela a menor possível de escolher aonde o seu herói irá ao clicar com o mouse, esperando o feedback de seu personagem se mexer para o local, até ao atacar inimigos para efetuar um abate, esperando que consiga ou não aquela morte. Porém, uma crítica muito presente, feita pelos jogadores do gênero, quanto ao *Heroes of the Storm* é a falta de feedback individual durante a partida, ou seja, o jogo é focado principalmente no coletivo em vez do indivíduo. Devido à escolha de não ter um sistema de recompensa individual bem determinado, como dinheiro dentro da partida, ou pelo fato de a experiência ser compartilhada, é muito difícil um jogador se destacar a ponto de, como os próprios jogadores definem, “carregar a partida”. Sendo assim o mecanismo de feedback aplicado nessa situação é amplificado ao time, em vez de recompensar individualmente o jogador que executou determinada ação.

Outra abordagem ao termo feedback que pode ser interpretada é a questão da comunicação, que ainda assim é importante destacar a sua existência no contexto de um jogo, mesmo não sendo o ponto principal para a pesquisa. Ao criar a relação de receber feedback dentro do jogo, como por exemplo no *Heroes*, é possível melhorar seu desempenho em relação a alguma jogada não efetuada corretamente, recebendo o devido feedback de seus companheiros. Assim como, há uma grande comunidade trabalhando para deixar o jogo melhor, enviando feedbacks ao reportar *bugs* de qualquer natureza para a empresa do jogo.

O Princípio dialógico. Ele une dois princípios ou noções que devem excluir-se um ao outro, mas são indissociáveis numa mesma realidade. Por conseguinte, **devemos conceber uma dialógica ordem/desordem/organização, (...). Sob as mais diversas formas, a dialógica entre a ordem, a desordem e a organização, através de inumeráveis inter-retroações, está constantemente em ação nos mundos físico,**

biológico e humano. **A dialógica permite assumir racionalmente a associação de ações contraditórias para conceber um imenso fenômeno complexo.** (MORIN, 2000, p.211, grifo meu)

A relação que Morin trabalha entre ordem/desordem é um dos pontos cruciais para a complexidade, porque ao pensar em ordem, normalmente, é preferível que não haja desordem, para que tenhamos paz e sossego, porém isso vai contra o pensamento que estamos procurando, devido ao fato de que para haver o complexo é preciso tanto ordem quanto a desordem assim como a organização entre os dois, trabalhando em conjunto uma com a outra, tornando-se uma relação complementar entre si. O princípio dialógico acontece a todo momento no decorrer de uma partida, onde o diálogo permite que ações possam conceber um imenso fenômeno complexo. A cada tomada de decisão ou *team fights*, em que mínimas decisões afetam o rumo de toda uma partida, desencadeando fenômenos complexos a qualquer custo, ou seja, baseado no conceito de ordem e desordem trabalharemos em conjunto para gerar a complexidade expressa pelo Heroes of the Storm, temos claramente um sistema rico em emergência como descrito anteriormente por Katie Salen e Eric Zimmerman no qual a “simples” regra de destruir o núcleo inimigo para ganhar uma partida, ao juntar com o elemento de espírito-cérebro (jogador), temos o resultado de uma abrangente interação lúdica significativa além de um espaço extremamente amplo a ser explorado e de possibilidades para os jogadores.

Devido a essa relação entre ordem/desordem, é natural do ser humano uma sensação de estranhamento ao se deparar com situações ou objetos complexos diante de si. De certa forma foi isso que aconteceu com o jogo Heroes durante seu lançamento no ano de 2015. Devido à popularidade em alta de jogos no estilo MOBA, os criadores de Heroes optaram por algumas decisões cruciais quanto às mecânicas de jogo, além da escolha de utilizar personagens de franquias da própria empresa. Parte da comunidade *gamer* sentiu-se afrontada com tais decisões. É possível achar discussões na internet envolvendo os próprios jogadores, que buscam entender algum motivo para a falta de popularização do jogo. Ao implementarem no jogo mecânicas não comuns ao gênero, como por exemplo o grande número de mapas distintos e com objetivos únicos entre eles, sendo que os dois maiores exemplos - *League of Legends* (RIOT, 2009) e *Dota 2* (VALVE, 2013) - contam somente com um mapa para todas as partidas. Há também o efeito explicado no Princípio do Círculo Retroativo: a falta de feedback individual é uma das críticas que os desenvolvedores do jogo receberam por causa das escolhas feitas durante a criação. Por fim, a escolha do público alvo, devido ao elemento de *crossover*, pode ter se apresentado como um limitador a simpatizantes de franquias da Blizzard e, também, a jogadores casuais do gênero MOBA.

Assim como Morin, iremos também utilizar o último princípio para concluir o trecho perante complexidade da análise, que consiste no seguinte:

O Princípio da reintrodução do conhecimento em todo conhecimento. Em suma, o pensamento complexo não é o contrário do pensamento simplificante, ele o integra – como diria Hegel, ele opera a união da simplicidade e da complexidade, e mesmo, no metassistema que ele constitui, ele faz aparecer sua própria simplicidade. O paradigma da complexidade pode ser enunciado não menos simplesmente do que o da simplificação: este último impõe a disjunção e redução; o paradigma da complexidade prescreve reunir tudo e distinguir. (MORIN, 2000, p.211, grifo meu)

Analisando os conceitos utilizados em A Inteligência da Complexidade e As Regras do Jogo, mesmo que não compartilhem nomenclaturas exatamente iguais, é inegável a existência de semelhanças. A última parte da nossa análise em relação ao ambiente complexo de Heroes of the Storm terá como objetivo verificar a hipótese de que por mais simples que algum jogo possa parecer, juntamente do seu conjunto de regras, muitas vezes encontramos um sistema emergentemente complexo, assim como ocorre em HOTS, onde a experiência busca a integração de partes, vindas de diversos universos adjacentes, que em alguns casos, como o Murquinho, não é de extrema complexidade no seu jogo de origem, porém ao ser colocado lado a lado com personagens como Tracer ou Os Vikings Perdidos, que são heróis já com uma complexidade maior em seus jogos, Murquinho emerge de modo equivalente aos demais heróis do jogo. E, para que possamos desenvolver mais sobre a questão das partes em relação ao todo, que foi explicado, a obra *Fundamentals of Game Design* (ADAMS, 2009), juntamente com a obra de Jesse Schell já apresentada aqui na análise, apresentam-se como principais referenciais para o Capítulo 4, focado exclusivamente em personagens.

3. FRANQUIAS

Para aproximarmos ainda mais o pensamento de conhecer o todo antes de irmos diretamente às partes (personagens) dentro do Heroes of the Storm, se faz necessária uma breve análise de cada franquia, tomando a perspectiva exposta por Jesse Schell da Tétrade Elementar como um guia, além de apontar curiosidades que sejam relevantes. Além disso, a data de lançamento será incluída, para que possa haver uma conexão cronológica entre as franquias, assim como o papel que o jogador possui em cada uma delas. Entretanto, a parte que se refere à história na Tétrade Elementar será mantida somente como uma espécie de contexto, sem adentrarmos profundamente em cada franquia, por se tratarem de histórias que vão, geralmente, muito além de seus jogos.

3.1 The Lost Vikings

Sendo a mais antiga franquia que faz parte do *crossover* presente em Heroes, The Lost Vikings teve seu primeiro lançamento em 1992, enquanto era desenvolvido pela Silicon & Synapse (atual Blizzard Entertainment) e publicado pela Interplay. Sua sequência, The Lost Vikings 2, desenvolvido pela Blizzard foi lançado em 1997. O jogo conta com elementos do gênero plataforma, juntamente com quebra-cabeças, além de ser o único jogo nessa lista que possui o estilo gráfico em 2D com *sprites*, devido ao jogo pertencer a era 16-bit.



Figura 09. Tela capturada de vídeo do YouTube do jogo The Lost Vikings, para demonstrar seu estilo gráfico. Fonte: <https://youtu.be/T2J1PpIy0l0?t=241>

A jogabilidade da franquia se manteve de um jogo para o outro, sendo ela baseada em o jogador ter a disposição os três vikings perdidos para o controle: Erik the Swift, Baleog the Fierce, e Olaf the Stout. Cada um com divergências de mecânicas capazes de executar, onde o

Erik é o viking mais ágil, podendo quebrar algumas paredes, o Baleog possui uma espada e arco e flecha, sendo o único que possui combate a distância, e Olaf seria o tanque da equipe, podendo bloquear inimigos e projéteis com seu escudo. Então, com os três personagens principais a disposição, o jogador controla-os um de cada vez, porém tendo que revezar entre eles e realizar interações entre os personagens para passar de cada fase.

A história por trás do primeiro jogo é de que os três vikings foram sequestrados pelo vilão Tomator, um imperador alienígena, que faz com que eles se percam no espaço tempo. Para escapar e achar o caminho de casa, os Vikings são submetidos a diversas fases que são caracterizadas pelos mais estranhos ambientes tecnológicos. Já no segundo jogo, ao escapar anteriormente das armadilhas de Tomator, os Vikings são capturados novamente, porém dessa vez seriam mandados para uma arena se não houvesse uma falha no sistema, sendo mandados novamente para uma aventura no espaço tempo.

3.2 Warcraft

Sendo o universo mais conhecido criado pela Blizzard, constituído por jogos, quadrinhos, livros, histórias, no qual tudo isso teve início em 1994 com o jogo: Warcraft: Orcs & Humans. O jogo foi revolucionário para a Blizzard, conquistou o mundo e hoje sendo um clássico dos jogos. Enquanto a franquia ainda era somente Warcraft, temos três jogos principais além das expansões, sendo eles: Warcraft I, já citado anteriormente, Warcraft II: Tides of Darkness (Blizzard, 1995), tendo uma expansão, e, por último Warcraft III: Reign of Chaos (Blizzard, 2002), tendo outra expansão. Até então a franquia contou somente com jogos no estilo RTS, assim como Starcraft, porém com uma história completamente diferente por trás: Warcraft I introduz de maneira básica o conflito entre os Humanos e os Orcs, seguido pela expansão da história em Warcraft II, incluindo o continente de Azeroth na narrativa, além de introduzir uma boa quantidade de raças para a franquia (anões, elfos, trolls, goblins etc). No último jogo dessa parte da franquia, Warcraft III, o universo foi expandido amplamente mais uma vez, adicionando ainda mais conteúdo ao existente continente de Azeroth, além de adicionar novos continentes, novas raças e relações entre todos os personagens existentes previamente nesse universo. Porém, chegou ao ponto em que a franquia Warcraft estava começando a ficar limitada em relação a experiência do jogador por ser um jogo RTS, então veio o lançamento do grandioso World of Warcraft (Blizzard, 2004). Essa modalidade *online* expandiu de uma maneira colossal a experiência do jogador ao transformar toda a *lore* criada pelos jogos anteriores e criar um Mundo para isso, com o elemento principal de jogabilidade de um

Massively Multiplayer Online Roleplaying Game (MMORPG), diversificando o gameplay do jogador de uma maneira nunca imaginada antes na franquia.



Figura 10. Captura de tela de vídeo do YouTube do jogo Warcraft III: Reign of Chaos.

Fonte: <https://youtu.be/VHQI3UV6lUg?t=721>



Figura 11. Captura de tela de vídeo do YouTube do jogo World of Warcraft.

Fonte: <https://youtu.be/OLk80n7ezhI?t=456>

Para fins da pesquisa iremos focar principalmente no universo do jogo World of Warcraft, por serem visíveis as diferenças entre os jogos da franquia que envolve o universo do Warcraft. Em 2010, WoW teve seu recorde mensal de inscrições de 12 milhões de jogadores e desde 2009 tem o título de MMORPG mais jogado pelo *Guinness World Record*. Assim, como

já dito, World of Warcraft é um MMORPG, que acontece no universo do Warcraft. Sendo o universo mais explorado até hoje pela Blizzard, o jogo possui uma gama gigantesca de mídias além do mesmo, tais como: quadrinhos, mangás, livros de RPG, jogo de carta, jogos de tabuleiro e, também, o filme Warcraft (Duncan Jones, 2016). Além de todo esse conteúdo transmidiático, Warcraft possui uma vasta lista de expansões liberadas desde a sua data de lançamento, atualizadas constantemente, adicionando desde história até personagens jogáveis, cosméticos e uma infinidade de itens variados. A franquia também está presente em outros jogos da Blizzard, como por exemplo o jogo Hearthstone: Heroes of Warcraft.

No início do jogo, o jogador tem a opção de criar um personagem, escolhendo antes de tudo se quer se juntar a Horda (mal) ou a Aliança (bem), para que assim escolha entre a sua raça e sua classe, para no fim escolher o nome de seu personagem. Com a criação do personagem, começa a jornada. Dependendo da sua afiliação aos clãs e da sua raça, ele irá nascer em uma cidade diferente. A progressão é muito bem estabelecida e de fácil acesso até certo ponto, sendo feita basicamente por meio de missões principais (história) e secundárias, nas quais o jogador recebe experiência e equipamentos de acordo com a dificuldade da *quest*. Além de possuir uma lista de profissões que o jogador pode escolher para diferenciar cada personagem de uma maneira única entre todos, podendo construir a sua gama de habilidades de maneira totalmente livre. Quanto à história de World of Warcraft, ela está toda constituída nos jogos antigos da franquia e expandida até os dias atuais, assim como se fosse realmente um universo em movimento.

A título de curiosidade, o jogo Hearthstone: Heroes of Warcraft (BLIZZARD, 2014), também conhecido somente como Hearthstone, é um jogo de cartas colecionáveis digital. Como o próprio subtítulo do jogo sugere, as cartas que estão inseridas no jogo pertencem ao universo já estabelecido do Warcraft. Assim como Heroes of the Storm, Hearthstone é um jogo gratuito aos jogadores, por isso a Blizzard fez questão de inserir Hearthstone no *crossover* de Heroes, mesmo que através de uma simples menção: Ao alcançar o nível 12 de conta no Heroes, o jogador destrava o verso da carta do Heroes of the Storm dentro do Hearthstone, e ao ganhar 100 partidas no modo Ranqueado ou na Taverna dentro do Hearthstone, o jogador ganha uma montaria da carta oficial do Hearthstone para ser utilizada no Heroes of the Storm.

3.3 Diabolo

Diablo é uma das franquias mais aclamadas pelos fãs, juntamente com Warcraft e Starcraft. Possuindo 3 jogos principais: Diablo I (BLIZZARD, 1996), Diablo II (BLIZZARD, 2000) e Diablo III (BLIZZARD, 2012). Além de um vasto número de livros que contribuem com a história da franquia. Todos os jogos são do estilo *Role-Playing Video Game* (RPG) com elementos de *Hack and Slash*, a série possui uma temática gótica muito forte com uma estética voltada para o realismo, principalmente nas *cutscenes*. Somente no terceiro jogo que a estética passa a trazer elementos cartunescos para seu design.



Figura 12. Captura de tela de vídeo do YouTube do jogo Diablo II, para demonstrar evolução gráfica.

Fonte: https://youtu.be/DNF_OfLo9h4?t=958



Figura 13. Captura de tela de vídeo do YouTube do jogo Diablo III.

Fonte: <https://youtu.be/YCbN3an5IW8?t=161>

O papel do jogador na franquia consiste em, sempre que começar um novo jogo, criar um Herói baseado nas classes pré-determinadas e, conforme a sua progressão ao ganhar níveis, é possível criar a *build* de habilidades. Essa *build* consiste nas habilidades, passivas ou ativas, mágicas ou físicas, que o jogador tem no leque de cada classe para diferenciar a jogabilidade entre cada personagem criado, sendo assim a franquia foca muito na construção do personagem, pelos níveis e habilidades adquiridas e no combate, tendo uma vista isométrica oblíqua *top-down* (de cima para baixo).

A história do jogo é seguida de acordo com os quatro atos, no decorrer dos atos o jogador deve fazer a sua missão principal e tem a opção de realizar missões optativas, cada ato possui um chefe em seu final, para que o jogador prossiga para o próximo ato. O enredo, em comum entre os três jogos, se baseia na ideia do confronto entre a Divindade (Céu) e os Demônios (Inferno). O primeiro jogo conta a história da cidade de Tristram, que está sob o ataque de demônios. O objetivo principal do jogador é encontrar o motivo de a Catedral de Tristram estar sob ataque, para isso o jogador deve descer os níveis da Catedral até encontrar com o Demônio chamado Diablo, momento no qual seu objetivo passa a ser eliminá-lo. Já no segundo jogo da franquia, a trama segue do momento logo após o término do primeiro jogo, quando o Herói derrotou o Diablo e o conteve na Pedra da Alma, sendo esse Herói um personagem genérico inserido no enredo para exemplificar um jogador que teria derrotado o Diablo no jogo anterior. Ele bota a pedra próxima a sua cabeça para que a alma de Diablo seja contida no seu próprio corpo, porém, rapidamente o Herói é corrompido pela alma do Diablo e perde o controle do seu corpo. Com isso, Diablo, agora no corpo do Herói que o derrotou previamente, libera seus dois irmãos do Inferno, Mephisto e Baal. Juntam-se a eles os demônios Duriel e Andariel, fiéis ao Diablo, que já habitavam a Terra. Agora o jogador ao iniciar, como um novo Herói principal da história, deve enfrentar os “*Prime Evils*” (Diablo, Mephisto e Baal) e dois dos “*Lesser Evils*” (Andariel e Duriel). No terceiro jogo, Diablo está de volta e com mais dois *Lesser Evils*, sendo eles: Belial, o Deus da Mentira e Azmodan, o Deus do Pecado. Com isso, o jogo termina com o enredo de derrotar os setes “*Great Evils*” para restabelecer a paz.

3.4 StarCraft

Assim como Diablo e Warcraft, StarCraft (SC) possui não somente jogos, mas uma vasta gama de livros para suportar tamanha história. StarCraft foi lançado em 1998, tendo uma expansão no mesmo ano, chamada de StarCraft: Brood War, que acrescentou novas unidades em cada raça, além de uma continuação para a história do StarCraft original. Após isso, houve o grande e muito aguardado lançamento de StarCraft II, que foi anunciado em 2007 e lançado

somente em 2010, tendo mais tardar duas expansões lançadas: *Heart of the Swarm* (2013) e *Legacy of the Void* (2015).

Os jogos são do gênero *Real-Time Strategy* (RTS), pela tradução livre de Estratégia em Tempo Real, onde basicamente o jogador tem recursos limitados para construir a sua base da raça ou nação escolhida, dispondo de unidades e estruturas para garantir a vitória sob seu oponente. O jogo é disposto de uma partida que se estabelece em um mapa já determinado pelo jogo, inicialmente o jogador tem a opção de escolher entre as três raças disponíveis no jogo: *Protoss*, *Terran* e *Zerg*. Com uma vista *top-down*, todas as decisões acontecem em questões de milissegundos, onde o jogador trabalha com o mouse e teclado para desempenhar as funções de cada unidade e estruturas de sua raça. Dentro do jogo, cada raça possui diferenças para o balanceamento entre o todo, no qual os Protoss são extremamente poderosos em questão de unidades para a guerra e maquinário, já os Zergs trabalham com unidades mais ágeis que as demais raças para superá-las, enquanto os Terrans são um meio termo entre as outras raças, sendo a raça mais versátil e flexível.

O *plot* do StarCraft original é baseado em uma guerra entre as três raças, enquanto os Zergs invadiram territórios dos Protoss, com isso, após muitas lutas e disputas políticas, eles se unem aos Terrans e, com o sacrifício de um líder muito importante dos Protoss, Tassadar, para derrotar os Zergs inimigos. Com a sua primeira expansão a história foi continuada, dividida entre campanhas separadas para cada raça em que o jogador escolhe qual fazer, sendo assim até no próximo jogo da franquia StarCraft 2.

Já na questão visual o jogo consegue alcançar um patamar impressionante para a época do lançamento, a franquia sempre buscou por uma estética *sci-fi* mais voltada para o realismo na concepção de suas raças disponíveis.



Figura 14. Captura de tela de vídeo do YouTube do jogo StarCraft II.

Fonte: <https://youtu.be/xPu4Yp17SnU?t=1484>

3.5 Overwatch

Overwatch é a última grande franquia da Blizzard, lançada no ano de 2016, possuindo quadrinhos para complementar a história de cada personagem, além do jogo principal. O conceito do jogo vem de uma longa história envolvendo um projeto cancelado anteriormente em 2014, chamado Titan, que após sete anos em desenvolvimento teve suas portas fechadas. Porém, parte do time de criação do antigo Titan reaproveitou uma parte dos conceitos de personagens para recriar um novo jogo online de tiro em primeira pessoa (*First Person Shooter, FPS*), chamado de Overwatch desde então.

O jogo consiste em uma partida entre dois times com seis jogadores cada, em que temos os dois modos principais de jogo: Jogo Rápido e Jogo Competitivo. Cada jogador escolhe um herói dentro dos 28 disponíveis, em que cada herói possui um leque de habilidades e seu papel no time, sendo dividido basicamente por categorias de Tanque, Dano e Suporte. Durante uma partida, o jogo incentiva ao máximo o trabalho em equipe entre os jogadores de seu time. Para sair vitorioso da batalha, sempre é preciso que a equipe cumpra um objetivo, de acordo com o mapa em que se estiver, onde geralmente temos um time atacando e outro defendendo, até o final, quando ocorre uma inversão dos times, para que o que atacava passar a defender e vice-versa. Para o jogador, há uma progressão individual bem estruturada fora das partidas: ao evoluir o nível de sua conta, quando termina uma partida ele recebe uma certa quantidade de experiência baseada na vitória ou na derrota, além do seu desempenho, ganhando caixas com

itens cosméticos, incluindo: *skins*, *emoticons*, poses de vitória, vozes, *sprays*, *highlight intros*, e ícones de jogador.

Um detalhe muito interessante sobre Overwatch é que ele é categorizado como um FPS, porém devido a detalhes na mecânica do jogo, como as habilidades distintas entre cada herói e, principalmente, as suas roles, o jogo possui fortemente elementos do estilo MOBA, abordado nessa pesquisa. Para facilitar, um exemplo: Caso o jogador escolha a heroína Mercy, que é categorizada como suporte, ou seja, sua função/objetivo dentro do time é utilizar suas habilidades para curar e reviver os aliados, dando o máximo de suporte para eles, é inviável utilizá-la somente como um personagem de ataque, ou alguém que se posicione na linha de frente da equipe junto aos tanques. Assim como também não é recomendado pegar o herói Reaper, que é uma máquina feita para aniquilar seus inimigos rapidamente e tentar utilizá-lo para suporte dos aliados, pelo fato de não possuir nenhum pacote para suporte ou cura.



Figura 15. Captura de tela de vídeo do YouTube do jogo Overwatch, uma demonstração de jogo com a heroína Mercy. Fonte: https://youtu.be/HY_VpOgV4ZQ?t=21

O jogo possui uma densa história, sendo passada em um futuro não tão distante da Terra, onde a Overwatch é uma organização criada para manter a paz no mundo. Sua primeira aparição foi durante a Crise Omnic. Trinta anos antes, as maiores organizações do mundo que eram responsáveis pelos Omnic, uma espécie de robô do universo do Overwatch, se reativaram para lançar uma campanha militar contra a humanidade e, com isso, nenhum país fugiu da retaliação dos Omnic. Foi criada então a Overwatch com o intuito de parar toda essa destruição causada, sendo constituída por somente os melhores dos melhores de cada país. Porém, após um longo

período a Overwatch passou por maus bocados, até o ponto em que ela parecia ter deixado de existir, mas um de seus agentes decidiu reativar oficialmente a equipe Overwatch. Após um ataque na sua base Gibraltar, Winston, o gorila cientista que esteve presente na melhor época contra a Crise Omnic, mandou o pedido de ajuda para os membros ainda ativos da organização, reatando assim a Overwatch.

4. PERSONAGENS

Feita essa ponte entre o todo e as partes, iremos analisar brevemente a funcionalidade dos personagens em Heroes of the Storm em relação a conceitos complexos e aprofundaremos na questão de design de personagem para jogos, com os ideais apresentados por Ernest Adams. É importante destacar que essa análise não será focada somente em questões visuais quanto à construção de um herói, mas sim com um objetivo de ir além, buscando a proximidade de ideias abstratas em relação a criação de personagem.

Um personagem não precisa ser atraente de se olhar feito de uma maneira convencional, ele precisa ser bem estruturado por completo - bem desenhado ou bem escrito. **Seus vários atributos devem trabalhar em conjunto harmonicamente; seu corpo, roupas, voz, animações, expressões faciais, e outras características devem trabalhar todas em conjunto para expressar ele e o seu papel ao jogador.** (ADAMS, 2009, p.127, grifo nosso)³

Além do apontamento dos elementos que devem trabalhar em harmonia para a melhor experiência do jogador, o personagem e suas habilidades, temos como resultado a volta de conceitos complexos já apresentados previamente. O primeiro sendo o Princípio Dialógico, que não somente temos a ocorrência do diálogo entre ordem/desordem/organização no todo, assim como também nas partes individualmente, onde o pacote do personagem precisa ser harmonioso e organizado, porém a ponto de ser emergente ao jogador, proporcionando uma interação lúdica significativa. Para isso, o pacote do personagem como um todo deve ser de possibilidades ao jogador e não um parâmetro limitante para sua experiência durante a partida. E ainda assim, deve haver a presença do mesmo princípio, de maneira extremamente evidente, quanto ao conceito de composição de equipes, que será abordado ainda neste capítulo.

Para trabalhar melhor alguns dos conceitos, foram escolhidos os 5 heróis já citados anteriormente para exemplificar de maneira prática os pontos da análise e, caso haja alguma dúvida além do foco da pesquisa, é possível a leitura de uma ficha técnica, disponível na seção de Apêndice ao final do trabalho, para conhecer melhor cada um deles conforme surjam as dúvidas.

Para iniciar a breve discussão quanto aos personagens, precisamos ir com o pensamento além do convencional quanto a design de personagens, principalmente com o elemento de

³ Tradução minha. Texto original: “A character need not be attractive in the conventional sense of being pleasant to look at, but must be competently constructed - well drawn or well described. His various attributes should work together harmoniously; his body, clothing, voice, animations, facial expressions, and others characteristics should all join to express him and his role clearly to the player.”

adaptação em jogo. Ao analisar um herói do Heroes of the Storm, o primeiro passo é olharmos qual a relação dele com a sua persona no jogo de origem, o que pode estar faltando e o que está igual. Para isso, contamos com a ideia dos três fatores principais de Ernest Adams na criação de um personagem:

Isso vale o dobro para videogames, nos quais os jogadores esperam interação durante a maior parte do tempo e demonstram pouca tolerância por materiais expositivos. Como, então, **você vai mostrar a personalidade de seu personagem? Considere esses três fatores: Aparência, linguagem e comportamento.** (...) Aparência e linguagem estabelecem o personagem de maneira rápida e direta, porém podem criar estereótipos se você não tomar cuidado. **O terceiro fator, comportamento, é a forma mais sutil de entregar um personagem para o público.** (ADAMS, 2009, p.145, grifo meu).⁴

O que Ernest coloca sobre os três parâmetros é essencial na análise de personagem aqui feita, enfatizando que isso é algo que ocorre em todos os heróis presentes dentro do jogo. Isso porque, assim como Adams fala sobre os dois primeiros fatores estabelecerem o personagem de uma maneira mais direta, a aparência e a linguagem de todos os personagens nos seus jogos de origem será transmitida de uma forma extremamente similar para o Heroes, somente com as adaptações necessárias para entrar no estilo gráfico do jogo. Porém a parte comportamental do herói é o mais importante dos três no nosso caso, devido ao fato de que o comportamento do herói no seu jogo de origem provavelmente deve ser o fator mais importante na adaptação quanto a função do herói dentro de HOTS, para facilitar o entendimento é melhor visualizarmos com o exemplo do Diablo, da franquia Diablo. O personagem é o inimigo principal de um jogo com uma temática gótica, que tem como comportamento algo voltado para a destruição do mundo como o conhecemos, focando na guerra em Anjos *versus* Demônios. Como sua aparência já demonstra (Figura 16), ele é um demônio grotesco, com cores e feições bem marcadas, além dos diversos chifres.

⁴ Tradução nossa. Texto original: “This goes double for video games, in which players expect to be interacting most of the time and show little tolerance for expository material. How, then, will you show your character’s personalities? Consider these three factors: *appearance, language, and behaviour.* (...). Appearance and language quickly and directly establish character but may produce stereotypes if you’re not careful. The third factor, behaviour, is the most subtle way of conveying character to the audience.”

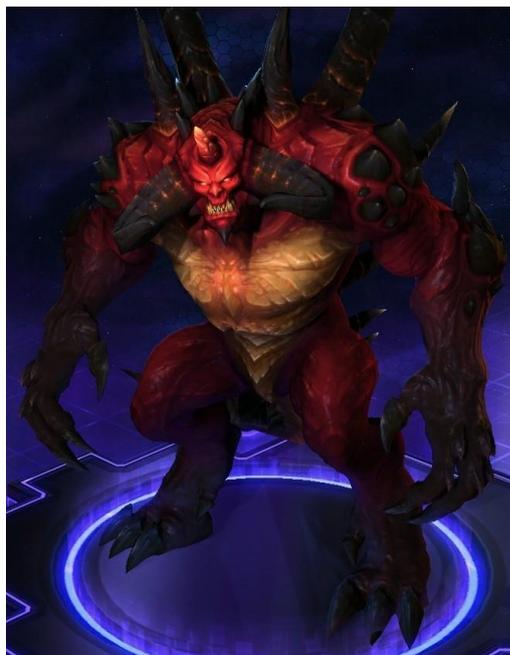


Figura 16. Herói Diablo dentro de Heroes of the Storm. Fonte: [https://heroesofthestorm.gamepedia.com/File:Diablo Lord of Terror.jpg](https://heroesofthestorm.gamepedia.com/File:Diablo_Lord_of_Terror.jpg)

Baseado na breve descrição acima, principalmente pelo seu comportamento, o que seria o mais sensato a se fazer quando adaptar um personagem com tais características para outro jogo? Certamente ele não iria ser um suporte que tem como foco curar os aliados. Diablo é um guerreiro com foco em ser um ótimo “tanque” para a linha de frente da equipe. Esse conceito comportamental afeta todos os heróis presentes no Heroes, para que, caso haja uma comparação entre as ações de um jogo para o outro, a sua função principal no MOBA seja justificada, facilitando o início do processo. Assim como Ernest também escreve em diversos momentos em relação ao quão perceptivo é o jogador, é preciso que esse processo da função do herói seja cumprido da maneira correta, caso haja o mínimo de estranheza quanto a sua ação principal no Heroes em relação ao jogo de origem, o jogador irá perceber, e isso será um problema para que a empatia entre sistema-jogador aconteça.

Já na ideia de personagens específicos e não específicos e como diferentes tipos de mecânicas de controle afetam a relação personagem-jogador, tendo em vista que essas relações, principalmente o tipo de mecânica de controle, pode variar dependendo do ponto de vista da nossa análise. Ou seja, Ernest diz que se o jogador possui controle direto e total sob seu personagem, podendo fazer o que quiser no mundo do jogo, o jogador perde a questão sentimental pelo personagem, sendo mais uma marionete que uma pessoa a ser controlada

(ADAMS, 2009, p.131).⁵ Todos os heróis do Heroes of the Storm estão sob controle direto de um jogador, entretanto se analisarmos sob o ponto de vista contrário, temos a visão daqueles heróis nos seus jogos de origem, onde pode ou não acontecer uma perda em relação à humanização do personagem no processo de adaptação para o HOTS. Em relação aos pontos destacados por Ernest Adams quanto ao personagem analisado ser específico ou não específico, ele também cita um meio termo de classe que seriam os avatares parcialmente-específicos, que ele define como um “avatar que o jogador vê e sabe pouco sobre o personagem, porém que não há uma vida interior” (ADAMS, 2009, p.133)⁶. O que acaba sendo a categorização mais próxima em todos os heróis presentes do Heroes, como no exemplo de Murquinho. O que tem a relação com a ideia de marionete sob controle total do jogador, algo que em vista de Murquinho possa ser uma das mais fortes no jogo, ou seja, a mecânica de morte frequente gera um desapego com o ato da morte, devido ao fato de um *respawn* muito menor e de proporcionar menos experiência ao time inimigo ao morrer, ver “Apêndice B” para mais informações sobre a jogabilidade do herói. Além disso, ao comparar a falta de empatia com a morte do jogador em relação aos Murlocs em geral, já era algo trabalhado anteriormente na franquia do WoW devido aos Murlocs serem monstros de baixo nível para jogadores iniciantes.

Outro ponto a ser considerado pela análise de partes é em relação a como funciona a disposição de crescimento, feedback ao jogador, em relação às partes ou personagens. Há duas maneiras de explicar esse crescimento em relação ao objeto de estudo, a primeira sendo a mais simples que é ao acabar qualquer partida, o jogador recebe um número X de experiência, baseado em como foi o desempenho da partida anterior (vitória ou derrota, tempo de partida, etc) e com isso o herói pode evoluir de nível. Aqui entrando um sistema de recompensa presente no jogo de baús, onde é possível conseguir um baú a cada nível que é adquirido nos heróis, no qual a recompensa sempre é um item cosmético. Já o método um pouco mais complexo quanto ao crescimento do personagem é o que ocorre durante a partida, que consiste na evolução numérica instantânea quanto ao feedback, evoluindo de níveis e distribuindo talentos, para que o jogador possa construir a sua árvore de talentos da maneira que venha a ser a melhor. Salen e Zimmerman categorizam esse fenômeno emergente de evolução do personagem, que acontece durante uma partida, como uma experiência contínua de “variedade, novidade e surpresa”: “Alguém viciado em um jogo o disputará dezenas, centenas ou milhares de vezes. A

⁵ Tradução minha. Texto original: “(...) The player steers their bodies through the game world, (...). But he doesn't worry too much about their feelings. That's partly because Lara and Mario are only partially specified, but it's also because exercising so much control makes them more like puppets than people.”

⁶ Tradução minha. Texto original: “a partially-specified avatar, which the player sees and knows a little about, but who doesn't have an inner life;” (ADAMS, 2009, p.133)

possibilidade infinita que surge de um sistema emergente é uma estratégia de design chave para incentivar a repetição da interação” (SALEN; ZIMMERMAN. 2012, p.69). Ou seja, a disposição de evolução dentro das partidas é um sistema simples, porém que apresenta uma emergência incrível ao jogador, devido ao fato de que a surpresa e curiosidade desse jogador nunca ser sanada somente com uma partida, ele sempre irá querer saber como será o seu desempenho com aquele herói na próxima partida, além desse fator de surpresa citado também ser aplicado a composições de equipes: “Um sistema de jogo emergente de sucesso continuará a apresentar novas experiências, enquanto os jogadores exploram as permutações do comportamento do sistema.” (SALEN; ZIMMERMAN. 2012, p.69). Algo que os jogadores divagam sobre como aquele herói funcionaria com o outro tal herói, e se houver disponível um combo de habilidades que ainda não havia sido explorado pelos jogadores, tudo isso tornando o sistema emergente e rico em possibilidades ao jogador, chegando até à utilização do termo “viciado” nesse caso, como feito por Katie e Eric. Além de haver uma conversa muito grande na ideia de composição de times com os ideais complexos de Morin, devido ao fato de que durante a seleção de heróis é recomendado que haja um pensamento quanto a ordem/desordem/organização sobre a composição da sua equipe, para que aconteça um melhor aproveitamento dos heróis. No qual esse conceito está tanto implementado no padrão de composição, quanto na escolha individual de cada herói para a formação do todo de um time. Por exemplo, um padrão que geralmente funciona de equipe é a utilização de 01 herói de suporte, 02 tanques e 02 assassinos. Dentro disso, é possível escolher qualquer herói que seja para formar esse padrão, porém certamente alguns heróis possuem uma sinergia melhor juntos do que outros. Porém, como esse é um sistema emergente, não havendo limitações na composição, sempre é possível variar a escolha dos heróis conforme o mapa e a composição do time inimigo, no qual pode haver a troca de dois tanques por um especialista e o tanque, e assim por diante.

“Seja o jogador que irá definir o avatar que ela usa no jogo ou um designer que criará um personagem completo para seu uso, o designer tem que fazer com que os personagens façam parte do mundo do jogo em que habitam, tornando-os completos, atraentes e verossímeis. ” (ADAMS, 2009, p.152)⁷. Por fim, para enfatizar o ponto mais importante durante o processo de adaptação de personagem do Heroes of the Storm é que independentemente de o personagem já existir previamente em outra franquia, ele precisa ser funcional dentro dos parâmetros

⁷ Tradução minha. Texto original: “Whether a player defines the avatar she uses in the game or a designer creates a complete character for her use, the designer has to make characters belong in the game world they inhabit, making them complete, compelling, and believable.” (ADAMS, 2009, p.152).

organizacionais do jogo e ainda mais importante que ele seja crível para o jogador em relação ao ambiente em que está sendo inserido.

5. Considerações Finais

A análise em questão proporcionou a exploração de um universo chamado Nexus, presente no jogo *Heroes of the Storm*, o qual possui um elemento peculiar para seu gênero: o *crossover*. Com isso, o objetivo principal da pesquisa foi de aproximar a realidade do pensamento complexo, exposto tanto por Morin quanto pelos autores Salen e Zimmerman, com a apresentação expositiva do ambiente do jogo, onde um se fez necessário ao outro. Além de ter sido um grande aprendizado para o autor conseguir juntar dois tópicos que podem ser tão subjetivos se não aplicados diretamente ao relacioná-los com a realidade de um jogador, ainda houve a busca por uma análise com traços mais voltados para a filosofia complexa sem fugir completamente do ambiente do jogador, fazendo com que o leitor ainda consiga visualizar os conteúdos expostos dentro da proposta, e vice-versa. E essa sinergia ocorreu de forma suave quando a análise foi focada na parte mecânica do jogo, estabelecendo-se a conexão entre as regras e a complexidade emergente proposta pela obra *Regras do Jogo*.

A partir de toda essa compreensão e estudo, foi possível visualizar a proximidade do pensamento complexo do ambiente do objeto de estudo, no qual contou com o *crossover* como um ponto crucial para a análise. A utilização de uma metodologia baseada na obra de Morin, tendo como linha-guia a construção dos 7 princípios, em especial o Princípio Sistêmico, foi de extrema importância para a estrutura final com que a análise foi escrita. Ao analisar *Heroes of the Storm* como um todo, fez-se necessário buscar conhecimento externo nas franquias adjacentes, para englobar ainda melhor a dimensão do universo resultante, para que assim fosse possível passar à análise das partes, ou personagens, demonstrando as diferenças que vão além do elemento mais visível ao jogador, buscando trazer à semelhança de conceitos complexos com o processo de adaptação que acontece com os heróis do Nexus.

Referências Bibliográficas

ADAMS, Ernest. **Fundamentals of Game Design**. 2 Ed. New Riders, 2009.

Blaise Pascal (1623-1662), *Pensamentos*. In: MORIN, Edgar; MOIGNE, Jean-Louis Le. **A Inteligência da Complexidade**. Editora Fundação Peirópolis; Edição: 2 (2000)

GUERRERO-PICO, Mar; SCOLARI, Carlos A. Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: El caso de los crossovers. **Cuad.inf.**, Santiago , n. 38, p. 183-200, jun. 2016 . Disponível em: <https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-367X2016000100012&lng=es&nrm=iso>. acessado em 23 oct. 2018. <http://dx.doi.org/10.7764/cdi.38.760>

MORIN, Edgar; MOIGNE, Jean-Louis Le. **A Inteligência da Complexidade**. 2 Ed. Editora Fundação Peirópolis, 2000.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos - Vol. 2**. Blucher, 2012.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Elsevier, 2008.

Apêndices

Apêndice A – Ficha Técnica Os Vikings Perdidos



Figura 17. Os Vikings Perdidos no Heroes of the Storm. Fonte:

https://heroesofthestorm.gamepedia.com/File:The_Lost_Vikings_Triple_Trouble.jpg

Jogo de Origem: The Lost Vikings, sendo o primeiro jogo da franquia do ano de 1992, onde as limitações técnicas da Silicon & Synapse (antiga Blizzard), ao desenvolver o jogo, fizeram com que ele fosse feito na técnica principal de 2D em *sprites*.

Função no Heroes of the Storm: Especialista

Características visuais: Erik the Swift, como o nome já diz ele é o viking que possui mais agilidade dos três, com uma aparência menor que os demais, ele possui a mecânica de correr mais rápido que os outros no seu jogo original, fazendo assim com que ele seja um herói muito ágil do Heroes, tanto em movimento quanto ao atacar, porém muito frágil em questão de vida. Já Baleog the Fierce, da tradução livre de seu nome podemos concluir que ele é o viking que possui um ataque mais pronunciado, violento, feroz. Como é o único que possui um arco e espada no jogo original, na adaptação ganhou a mecânica de ataque com *splash*, ou seja, ao atacar um inimigo seu ataque se dispersa e atinge todos os inimigos que estão atrás do *hit* inicial. E por último, Olaf the Stout, ou Olaf o robusto, sendo o viking com mecânicas defensivas ele foi adaptado como o tanque do trio, além da sua aparência ser o maior dos três vikings.

Jogabilidade: Como os Vikings são três heróis em um, algo que já foi visto anteriormente em alguns MOBAs, como no Dota 2, o jogador precisa desempenhar macro e micro ações quanto

ao personagem. Devido ao fato do herói ser focado no *split push*, assim como Murquinho por serem especialistas, o jogador deve conseguir manejar cada viking individualmente em cada caminho que estiverem, para maximizar o seu potencial de jogo coletando o máximo de experiência possível, que é o destaque do herói. Além disso, todas as suas habilidades ativas quando utilizadas serão usadas simultaneamente por cada viking, independente de onde ou o quão longe cada um esteja um do outro. E para o macro, saber juntamente organizar os vikings como um grupo quando necessário, como por exemplo durante uma de suas ultimates, a “Ofensiva de Galé!”. Que consiste em juntar os três vikings em uma Galé Irrefreável, não podendo ser alvejada pelos inimigos, que atira automaticamente nos alvos mais próximos, além de poder lançar um morteiro pelo jogador em controle. E, ao ser destruída, a Galé solta os três vikings para a volta do seu *gameplay* normal, controlando cada um individualmente.



Figura 18. Ofensiva de Galé! Sendo utilizada para atacar o herói Diablo. Fonte: <https://heroesofthestorm.com/pt-br/heroes/the-lost-vikings/>

Curiosidades: Quando o grupo de três heróis em um foi anunciado na BlizzCon em 2014, evento que consiste em promover os próprios jogos organizado pela Blizzard, ocorrendo em Anaheim, Califórnia, houve uma grande surpresa por trás do anúncio, devido ao fato de que o trio seria uma escolha extremamente improvável para um jogo do gênero MOBA. O desafio de alinhar um trio de heróis em um único gerou algumas consequências drásticas. Devido a falta de mecânicas suficientes no jogo de origem pelas limitações da época, a grande parte de suas habilidades e talentos tiveram que ser criados a partir de conceitos que envolvem os personagens e como eles funcionam dentro do Heroes como um grupo, e não necessariamente as ações que eles fazem no seu próprio jogo. Essas ações resultaram em como cada viking se comporta e devem ser jogados, com suas diferenças entre si. Além disso é interessante destacar o *revival* que os personagens e a franquia receberam por serem ressuscitados depois da sua

última aparição, em 1997. Devido a isso e a categoria de heróis Clássicos da Blizzard dentro de Heroes of the Storm, abriu-se a porta para que os fãs perguntassem para a empresa pela possibilidade de outros personagens de antigas franquias da Blizzard, mesmo que ainda não tenha ocorrido novamente, a porta sempre estará aberta em um jogo como esse.

Apêndice B – Ficha Técnica Murquinho



Figura 19. Murquinho no Heroes of the Storm. Fonte:

https://heroesofthestorm.gamepedia.com/File:Murky_Baby_Murloc.jpg

Jogo de Origem: Murquinho, originalmente chamado de *Murky*, sendo um representante da raça *Murloc* presente no universo de *Warcraft* (Blizzard, 1994). A primeira aparição dos *Murlocs* é datada em 2002 no *Warcraft III: Reign of Chaos* (Blizzard, 2002), como um monstro de baixo nível, não jogável e geralmente encontrado em grandes grupos, que o jogador enfrenta durante o decorrer do jogo. Após isso, o personagem Murquinho foi lançado no jogo *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) como um *pet*, um animal de estimação, que serviria somente como item cosmético, ou seja, um item meramente de aparência e não jogável, sem nenhum adendo para a história do jogo.

Função no Heroes of the Storm: Especialista

Característica Principal: A principal característica de Murquinho está envolta da sua mecânica que conta com ideais extremamente atípicos para os padrões de jogos do gênero, no qual o que o jogador menos quer é morrer durante uma partida, pois caso isso aconteça ele sofre uma penalidade de tempo, que aumenta gradativamente durante a partida, até o seu renascimento onde não pode executar nenhuma ação. A Blizzard utilizou a essência da raça dos Murlocs para criar a mecânica principal de Murquinho. Como é comum ao jogar WoW encontrar grupos grandes de Murlocs juntos, mesmo sendo muito fácil abater um individualmente, caso fique preso com muitos a sua volta, isso pode se tornar um problema.

Murlocs como uma raça muito unida sempre proporcionando um incômodo para aqueles que esbarram nela, dentro de Heroes of the Storm não poderia ser diferente disso.

Jogabilidade: Como Murquinho está categorizado como um Especialista segundo a ordem de HOTS, além das possibilidades que o pacote de habilidades disponibiliza para o jogador, o papel dele ao escolher Murquinho pode variar muito dependendo da sua build, principalmente. O seu foco principal no jogo é maximizar foco em destruição de cerco e matando mercenários para melhorar o *push* de lane, podendo ser um jogo muito solitário durante alguns momentos da partida. Porém como é um personagem muito incomodativo por ter um poder de puxar a lane muito facilmente, é de costume alguém sempre estar caçando o Murquinho pelo mapa, e ao morrer já voltar o mais rápido possível para sua função. A habilidade passiva de Murquinho, chamada de “Botar Ovo”, permite com que ele bote um ovo onde quer que queira, e ao morrer, caso seu ovo esteja ativo, o jogador terá que esperar somente 8 segundos para renascer. Assim como uma de suas habilidades heróicas, “Marcha dos Murlocs”, no qual Murquinho invoca uma onda de Murlocs para atacar a área escolhida, uma referência ao modo de disposição da raça no seu jogo de origem, Figura 20. No início tendo um tempo limitado de invocação, porém ao habilitar o talento de nível 20, Murquinho pode invocar essa onda infinitamente até que seja atrapalhado externamente.



Figura 20. Murquinho invocando a Marcha dos Murlocs. Fonte: <https://kotaku.com/why-murky-is-my-favorite-heroes-of-the-storm-character-1720859956>

Curiosidades: Durante o evento PAX East 2014, que teve sede em Boston nos EUA, Murquinho foi anunciado como um dos heróis de Heroes of the Storm. Com isso, ele acabou ganhando uma importância muito maior que sempre teve no seu jogo de origem, além de todo

o pacote necessário para ser um personagem jogável em um MOBA como o HOTS, que consiste no conjunto de habilidades e talentos. Murquinho nunca tinha sido jogável previamente em seus jogos de origem, e ao passar para o universo de Heroes of the Storm sendo algo totalmente funcional no sentido de experiência do jogador, gerando um processo de adaptação não somente na parte visual, mas sim em sua maioria na parte mecânica do herói. Além de precisar de todo o pacote de jogabilidade, ele sofreu também uma espécie de processo inverso quanto ao seu jogo de origem. Por causa de sua carismática atuação em Heroes, Murquinho voltou em 2016 para a expansão *World of Warcraft: Legion* como um personagem jogável e muito similar ao que ele é no HOTS, ou seja, o personagem recebeu tanta importância em relação a adaptação que teve, que acabou voltando de uma maneira mais complexa para seu jogo de origem.

Apêndice C – Ficha Técnica Deckard Cain



Figura 21. Deckard Cain no Heroes of the Storm. Fonte:

https://heroesofthestorm.gamepedia.com/File:Deckard_The_Last_Horadrim.jpg

Jogo de Origem: Também conhecido como Cain the Elder na franquia do Diablo, Deckard possui o maior backstory em comparação com os demais heróis selecionados. Cain é o último ancião da Horadrim, uma antiga sociedade de magos criada pelo arcanjo Tyrael (também presente no Heroes) para combater os três “*Prime Evils*”. Por ser um ancião nos jogos do Diablo, Cain era conhecido por contar longas histórias, conversar muito e trabalhou como ancião em Tristram. O personagem aparece desde o primeiro jogo da franquia, até o último, considerado como o *NPC*⁸ mais icônico da franquia.

Função no Heroes of the Storm: Suporte

Característica Principal: A sua principal característica está relacionada ao método de adaptação de um conceito presente na franquia Diablo, para a utilização prática como uma

⁸ Segundo o Oxford English Dictionary, *NPC* é a sigla utilizada para o termo *Non-Player Character*, que significa: “um personagem que está interpretando ou participando de um video game que não seja controlado pelo jogador.”

habilidade ativa, ou seja, que tiveram sua origem baseada em mecânicas da franquia do Diablo e não necessariamente nas ações de Cain. Sendo na habilidade: “Poção de Vida”. O herói joga uma poção de vida no local determinado, quando algum jogador do time aliado passar pela poção, ele será curado pela quantia dita na descrição da habilidade. Para alguém familiarizado com os jogos da franquia do Diablo, principalmente com o mecanismo de Globos de Vida do Diablo III, essa é a principal mecânica de cura existente nos jogos. Então, foi pego o conceito da mecânica existente no jogo e adaptado para que Deckard possa efetuar uma habilidade tão icônica, como é possível ver na comparação na Figura 22.



Figura 22. Comparação entre o Globo de Vida (Diablo III) e a habilidade Poção de Cura, de Deckard Cain no Heroes of the Storm. Fonte: Montagem feita pelo autor.

Jogabilidade: Vindo de uma história de anciões estudiosos e magos de Horadrim, foi necessário que sua função fosse ser um suporte, com isso o papel desempenhado pelo jogador ao escolher Deckard Cain deve ser de posicionar da melhor maneira possível a poções para seu time, além de tentar controlar a situação da *team fight* com suas habilidades em área, como sua *ultimate*: “Fique um Pouco e Escute”, que vem do processo inverso da anterior, sendo essa baseada no comportamento prévio de Deckard. Como já dito anteriormente, a personalidade dele é muito forte em questão de contar histórias e ler/estudar muito, o que é literalmente essa habilidade. Deckard puxa seu livro e começa a contar uma história, todos os inimigos que foram atingidos pelo alcance da habilidade começam a dormir, até que sejam atacados (Figura 23).



Figura 23. Deckard Cain demonstrando a *ultimate* “Stay a While and Listen”. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Yx0sZIIJ5Bc>

Além de sempre se beneficiar por estar perto dos companheiros devido a sua habilidade passiva de armadura extra, devendo sempre estar acompanhado durante sua aventura nos campos de batalha.

Curiosidades: Deckard deveria ter sido lançado no Heroes of the Storm em abril de 2014, porém seu lançamento só veio acontecer em durante a PAX East em abril de 2018. Isso por que os desenvolvedores tiveram muita dificuldade em acertar seu conjunto de habilidades, no qual seu primeiro kit era focado em magias explosivas, ou agressivas, o que logo foi posto como algo que não combinaria com as ações de Deckard nos jogos da franquia de Diablo. Outro exemplo é pela outra *ultimate* que deveria ser uma chuva de meteoros, que teria o nome de “O fim dos Tempos”, porém também não combinaria com a função de suporte que já havia sido determinada previamente. Com isso, no lugar da chuva de meteoros entrou a habilidade heroica “Tornado do Saber”, no nome original de “*Lorenado*” um trocadilho com *Lore* (história) e *nado* (tornado). Que originalmente surgiu como uma piada de primeiro de abril como uma classe que nunca existiria no Diablo III, onde o herói usa a habilidade do Lorenado. Porém, funcionando para o kit necessário de Deckard dentro o Heroes of the Storm.

Apêndice D – Ficha Técnica Sondius



Figura 24. Sondius no Heroes of the Storm. Fonte:

https://heroesofthestorm.gamepedia.com/File:Probius_Curious_Probe.jpg

Jogo de Origem: Sondius não possui uma história tão longa e detalhada no seu jogo de origem, mas ainda assim é importante. Sua primeira aparição foi em 1998 na cinemática do *StarCraft II: Legacy of the Void*, no qual faz uma importante participação na batalha chamada de “*Reclamation of Aiur*”. A raça Protoss estava tentando retomar o seu planeta natal, no qual acaba como um grande fracasso que desencadeia uma grande guerra. No entanto, no estado inicial da batalha, um grupo foi mandado para a superfície do planeta liderados por Kaldalis, e claro, imediatamente foram atacados pelos Zergs que ali estavam. Quando quase todos estavam mortos, uma conexão feita com a nave mãe através de um Pylon foi estabelecida, graças a presença de uma sonda (*probe*, em inglês) chamada Sondius, fazendo com que mais unidades se teletransportassem para a superfície e fossem para a guerra. Para entendermos melhor a história que envolve Sondius é preciso entender o que ele é. Sondas no universo do StarCraft são considerados zangões robóticos que foram feitos para estabelecer e coletar recursos para as bases durante uma partida, podendo criar estruturas para teletransportar tais recursos.

Função no Heroes of the Storm: Especialista

Característica Principal: Assim como Murquinho, a sua principal característica é na parte da mecânica principal de funcionamento do herói. No qual possui um gameplay diferente de

qualquer outro herói do Heroes of the Storm, devido a uma mecânica de mana infinita quando sua habilidade passiva está ativa perto de si e a sua alta mobilidade.

Jogabilidade: Todo seu *gameplay* é consolidado pela sua habilidade passiva: “Transdobrar Pilar Energético”. Que é simplesmente o *Pylon*, ou pilar energético, mencionado anteriormente. Sondius possui uma mecânica interessante em relação ao seu pilar, ele somente irá regenerar sua mana caso esteja perto de um de seus dois pilares disponíveis para botar no campo de batalha, além disso o pilar também possui uma área de visão e pode ser destruído facilmente. Entretanto, as *builds* disponíveis para Sondius não estão em melhorar somente o seu pilar, até porque ele não é uma fonte explícita de ataque, a não ser que o jogador escolha a *ultimate* “Sobrecarga de Pilar” que faz justamente com que os pilares ataquem todos os heróis inimigos que estiverem a seu alcance. Sendo uma grande fonte de dano rápido, Sondius é escolhido como um especialista devido a sua facilidade de levar as ondas de *minions* e as estruturas inimigas, mas ainda sim é extremamente eficaz em team fights. Então, caso seja escolhido, é necessária muita cautela ao jogar com essa sonda dos Protoss pela sua vida extremamente baixa, porém com alta mobilidade pelo mapa e grande poder de ataque seu posicionamento deve ser muito preciso.

Curiosidades: Apesar de ser uma unidade muito comum dentro do seu próprio jogo, o personagem Sondius é especial em relação as demais sondas presentes em StarCraft, entretanto ele precisou de uma ajuda externa para ganhar a personalidade que tem. Somente quando entrou para o Nexus que ganhou seu nome de fato, fazendo referência ao acontecimento da guerra. Sua personalidade cheia de curiosidade e de bravura, que é explicada de uma maneira muito simplória quando ele foi teletransportado para o Nexus, de alguma maneira afetou a sua programação robótica.

Apêndice E – Ficha Técnica Tracer



Figura 25. Tracer no Heroes of the Storm. Fonte:

https://heroesofthestorm.gamepedia.com/File:Tracer_Agent_of_Overwatch.jpg

Jogo de Origem: Lena Oxton, mais conhecida pelo seu codinome Tracer, é uma aventureira que possui o objetivo de proteger a sociedade e promover o bem da humanidade, sendo a pessoa mais jovem a entrar para o programa experimental de voo da Overwatch. Tracer possui a capacidade de alterar o próprio tempo, ou seja, é capaz de viajar no tempo sem que nada ao redor mude, isso devido a um acidente durante um voo teste de uma nave teletransportadora, causando a Tracer desenvolver a Desassociação Crônica, que consiste nas suas moléculas terem sido desassociadas do espaço tempo. Por isso, Tracer precisa sempre utilizar o Acelerador Crônico, criado para que o quadro da aventureira pudesse ficar estável além de controlar seus poderes.

Função no Heroes of the Storm: Assassina.

Característica Principal: Como representante do universo mais recente da Blizzard, Tracer possui alguns detalhes importantes a serem considerados pela análise de como funcionou o processo de adaptação da sua persona. Overwatch é um jogo que contém elementos muito fortes de um MOBA em sua jogabilidade, tais como habilidades e as funções determinadas de cada

personagem, dois fatores que também estão presentes dentro de Heroes. Com isso, caso o jogador não pesquise mais profundamente, seria corriqueiro dizer que a Tracer foi uma personagem “fácil” de adaptar, devido a essas mecânicas em comum, mas somente ao observar alguns detalhes que descobriremos o quanto essa dúvida pode ser sanada. Tracer é considerada, segundo Overwatch, como uma heroína de ataque a distância, com a sua mobilidade sendo o ponto principal de seu pacote. No qual o conjunto disponível no Heroes é extremamente similar ao que temos dentro de Overwatch, consistindo no presente em comum de seu *blink* extremamente rápido e com várias cargas, além de sua habilidade de voltar no tempo para que recupere vida e volte para uma posição mais segura no campo de batalha. Entretanto existe a implementação de duas novas mecânicas no Heroes advindas do pacote de mecânicas da Tracer, o primeiro sendo o seu *ultimate*, que diferente dos demais heróis ela possui somente um: “Bomba Eletromagnética” (Figura 23).



Figura 26. Tracer demonstrando a *ultimate* “Pulse Bomb”. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=LzaMOGjKMXw>

Apesar da habilidade heroica ser igual ao Overwatch a diferença que para o Heroes é crucial é que ela está disponível desde o nível 01 para a Tracer, diferente árvore de talentos que geralmente é nível 10. Para isso, foi implementada a mesma mecânica presente no Overwatch quanto a ultimates, conforme o jogador realizar ataques ao inimigo e vice-versa uma porcentagem começa a ser preenchida e ao chegar em 100% é possível jogar a Bomba Eletromagnética de Tracer desde o nível 01. Além disso, algo que diferencia muito a Tracer de um jogo para o outro é própria árvore de talentos, podendo gerar *builds* jamais imaginadas no seu jogo de origem, já que lá seu kit é disponibilizado sem que possa mudar nada, com no

exemplo de seu talento de nível 10, já que não há a escolha de *ultimate* é possível escolher entre 3 variações para melhorar a *ultimate* já existente de maneiras distintas dependendo do andamento da partida. A outra mecânica que foi implementada com Tracer ao universo do Nexus foi a de atacar enquanto se movimenta, algo que pode parecer muito simples para um jogo, porém uma mecânica nada comum nos jogos do gênero MOBA. Sendo a primeira de Heroes que utiliza disso, a primeira vista e ao jogar pela primeira vez com a heroína é uma mecânica muito estranha, porém é extremamente útil para Tracer. Caso não houvesse tal ação a heroína poderia perder toda a essência da sua ultra mobilidade.

Jogabilidade: Devido ao seu pacote de habilidades, já mencionado no item anterior, ser de uma assassina com alto dano e com muita mobilidade, o ideal para o jogador que selecionar a heroína é de possuir reflexos muito aguçados para desempenhar o melhor das suas habilidades. No qual o seu papel será ou utilizar da tática de *pick off*, que consiste em quando o herói anda livremente pelo mapa conseguir pegar algum herói inimigo fora de posição e sozinho, além de sua principal função de passar pelo *front line* do time inimigo para chegar no elo mais frágil do time, geralmente o suporte ou os assassinos do time. Após executar o seu alvo com precisão, retornar utilizando a habilidade de viagem temporal presente no seu kit.

Curiosidades: Tracer foi utilizada de uma maneira inteligente pela Blizzard quanto ao Heroes of the Storm. Caso o indivíduo efetuasse a compra de Overwatch durante seu período de pré-venda, eles iriam ganhar a heroína dentro do Heroes of the Storm muito antes de Overwatch ser lançado. Ao realizar uma ação de marketing com a personagem, sendo lançada antes mesmo do que no seu próprio jogo de origem para criar um excitação quanto ao jogo, utilizar Heroes como essa plataforma foi um bom movimento em diversos aspectos. Primeiro pelo jogo ser gratuito, atraindo ainda mais jogadores para o MOBA, além de incorporar a heroína no jogo que abriu portas para os desenvolvedores experimentarem ainda mais com mecânicas que não tinham sido exploradas, fazendo com que o *crossover* do Nexus fosse ainda mais rico pela diversidade de conteúdo presente nele.