

NO MAN'S SKY: A CULTURA PARTICIPATIVA EM UM UNIVERSO PROCEDURAL

Denner HALL, (UFSCar)¹

Resumo: *No Man's Sky* é um jogo de exploração espacial que permitiu que os jogadores explorem um universo procedural 3D capaz de gerar 18 quintilhões de planetas. Assim sendo, esta obra busca compreender dois fenômenos de cultura participativa observados no título. Um deles é o projeto *Galactic Hub* que permitiu que os jogadores construíssem uma civilização interplanetária virtual superando a falta de um modo online no jogo. O outro projeto intitulado *Walking Titan* proporcionou que os fãs e os criadores do título interagissem entre si em um jogo de realidade alternada transmídia envolvendo websites, números de telefones e estações de rádio.

Palavras-chave: Geração de conteúdo procedural; Cultura participativa; Jogo de realidade alternada.

Abstract: *No Man's Sky* is a space exploration game that allows the players to explore a procedural 3D universe capable of generating 18 quintillion planets. Therefore, this work aims to comprehend two phenomena of participatory culture observed in the title. One of them is the *Galactic Hub* project that allowed players to build a virtual interstellar civilization overcoming the lack of an online mode in the game. The other project entitled *Walking Titan* provided that fans and creators of the title interacted with one another in an alternative reality transmedia game involving websites, telephone numbers and radio stations.

Keywords: Generation of procedural content; Participatory culture; Alternative reality game.

COMPARTILHANDO UM UNIVERSO PROCEDURAL

No Man's Sky (2016, Hello Games) é um jogo digital 3D desenvolvido por um pequeno estúdio com propostas produtivas baseadas na geração de elementos *in game* de forma procedural. Jogos com essas propostas permitem que o computador crie elementos de jogo como, por exemplo, as composições de cores e texturas dos objetos e cenário, disposição espacial dos *levels*, modelagem de objetos 2D e 3D entre outros (HALL, 2017).

¹ Graduado em Imagem e Som pela UFSCar (2013). Mestre em Imagem e Som na linha de pesquisa Narrativa Audiovisual UFSCar (2017). Pesquisa o campo dos jogos digitais independentes e atua como produtor de música eletrônica, trilhas e efeitos sonoros para jogos digitais. Contato: dennerhall@gmail.com

Está abordagem produtiva permitiu que funções matemáticas e linhas de códigos de programação fossem capazes de gerar um espaço digital 3D praticamente infinito. O autor Michael Nitché destaca que jogos digitais procedurais criam espaços virtuais em tempo real durante o *gameplay*² (NITSCHÉ, 2008). O autor também aponta que o “espaço digital pode ser criado e estendido sempre que for desejado e não ser limitado por nenhuma restrição física além do hardware e software do computador” (NITSCHÉ, 2008, p. 166)³.

Segundo Murray o computador possui o poder procedimental ou procedural por sua capacidade de executar uma série de regras (MURRAY, 2003). O autor Ian Bogost expande este conceito ao descrever que sistemas procedurais encapsulam comportamentos específicos do mundo real em representações programáticas (BOGOST, 2006). “Sistemas procedurais geram comportamentos fundamentados em modelos baseados em regras; são máquinas capazes de produzir muitos resultados, cada um em conformidade com a mesma diretriz (BOGOST, 2007, p. 4)⁴

Assim sendo, *No Man's Sky* é capaz de gerar a representação de um universo quase infinito formado por planetas e luas de diferentes composições visuais e inspirados nas capas e nas narrativas dos livros clássicos de ficção científica.

Essa composição visual fantástica, passa a ser um atrativo à ser explorado pelos jogadores, e natureza procedural do jogo possibilitava surpresas já que todo o cenário é esculpido de forma autônoma e em tempo real, baseado na mesma diretriz. Está diretriz primordial do programa do jogo permitiu que os jogadores passassem a vivenciar um mesmo universo procedural, com a mesma disposição espacial e com os mesmos elementos.

Dentro desta abordagem, o estúdio *Hello Games* propôs a criação de um jogo digital em que a premissa básica fosse a exploração espacial e o compartilhamento das descobertas feitas pelos jogadores, já que é possível que o jogador nomeie e registre suas descobertas nos servidores do jogo. Outros jogadores, utilizando a mesma versão do jogo e seguindo os mesmos parâmetros de navegação espacial, podem visitar espaços

² *Gameplay*: a experiência de interagir com um game (THOMAS; ORLAND; STEINBERG, 2007)

³ Trecho original: “Digital space can be created and extended whenever desired and is not limited by any physical restrictions apart from the computer’s hardware and software.”

⁴ Trecho original: “Procedural systems generate behaviors based on rule-based models; they are machines capable of producing many outcomes, each conforming to the same overall guidelines.”

virtuais já descobertos por estarem dentro de um sistema fechado e com as mesmas diretrizes procedimentais.

Portanto o ambiente digital tratado neste artigo é tanto participativo quanto compartilhado. Murray descreve que ambientes participativos geram respostas aos comandos inseridos pelos jogadores induzindo no comportamento do ambiente digital procedimental (MURRAY, 2003). Já Michael Nitsche (2008) argumenta que espaços virtuais possibilitam a criação de ambientes 3D multiusuário. Nestes ambientes é possível que jogadores possam compartilhar um mesmo espaço e serem ativos nele assim como estabelecer uma relação espacial entre si (NITSCHKE, 2008).

Além disso, o título nasce em uma era em que a transmissão de sessões de jogo via *streaming* e a captura e o compartilhamento de imagens e vídeos feitas pelos jogadores passaram a ser cada vez mais relevantes para as comunidades online, assim como também, para os fabricantes e desenvolvedores das plataformas em que os jogos digitais estão inseridos.

Conseqüentemente estas plataformas passaram a integrar funcionalidades que facilitaram a cultura da experiência de jogo compartilhada. O console *Playstation 4* por exemplo, possui um *chip* dedicado na captura e na transmissão de partidas assim como um botão especial no controle utilizado para facilitar o acesso dessas funções pelo jogador. Além do mais, as partidas de jogos transmitidas ao vivo via streaming por sites como *twitch* e *youtube*, vem sendo cada vez mais frequentes nas redes. Conseqüentemente, tornou-se fácil observar externamente *No Man's Sky* através da câmera do jogador e do seu olhar explorador, criando assim uma janela para um ambiente digital humanamente impossível de ser vivenciado em sua totalidade.

Estes fatores, em parte, permitiram que a comunidade de jogadores de *No Man's Sky* crescesse. A página de *No Man's Sky* no fórum do *reddit* por exemplo possui no presente momento deste artigo, mais de 200 mil usuários que diariamente compartilham material midiático capturado do jogo, além de informações e opiniões acerca do mesmo.

A experiência de jogo compartilhada permitiu também que fosse estabelecido uma comunicação de ambas as vias entre os jogadores e os desenvolvedores do jogo, já que parte do material postado pelos jogadores no fórum do *reddit* passou a ser também compartilhado pelos desenvolvedores nas suas redes sociais e até mesmo no website

oficial do jogo. Os desenvolvedores também celebravam o engajamento da comunidade ao partilhar o material artístico criado pelos jogadores inspirados por *No Man's Sky*

Os autores Henry Jenkins, Sam Ford e Joshua Green no livro intitulado *Spreadable Media: creating value and meaning in a networked culture* discorrem sobre o usuário e sua participação na disseminação da mídia na internet, assim como na moldagem, na ressignificação e na mixagem deste conteúdo de maneira não imaginada previamente pelos produtores, essas mudanças na circulação demonstram um modelo mais participativo de cultura (JENKINS; FORD; GREEN, 2013).

Os autores do mesmo livro também descrevem os chamados *grassroots intermediaries*, ou os intermediários na base do compartilhamento de conteúdo. “[...] nós queremos dizer os grupos não-oficiais que modelam o fluxo das mensagens através das suas comunidades tornando-se fortes defensores de marcas ou franquias” (JENKINS; FORD; GREEN, 2013, p. 7, tradução nossa)⁵.

Dessa forma, os jogadores passam a ser os mediadores e disseminando deste conteúdo, tornando-se vozes ativas que dialogam com o estúdio *Hello Games* através da experiência de jogo compartilhada. Os olhos do jogador tornaram possível para os criadores vivenciassem um maior número de espaços virtuais no jogo já que a natureza procedural do universo de *No Man's Sky* tornava impossível para o próprio estúdio prever a composição visual do vasto número de planetas e luas do jogo. Já com um grande número de jogadores, é possível uma maior abrangência neste processo de documentação.

Os jogadores também passaram a criar suas próprias artes baseadas no universo do jogo. Este comportamento representa uma lógica participativa que leva o público a utilizar conteúdo de maneira imprevisível enquanto eles atualizam o material dentro dos contornos das suas comunidades (JENKINS; FORD; GREEN, 2013). Consequentemente o jogo passou a coexistir externamente conforme as comunidades de jogadores foram sendo estabelecidas, estas passaram a moldar o rumo de centos eventos dentro do universo do jogo de formas que não foram previstas para o estúdio.

O engajamento da comunidade de jogadores nas paginas do *reddit* propiciou a fundação da primeira civilização galáctica em *No Man's Sky*. Este arranjo social dentro

⁵ Trecho original: “[...] we mean unofficial parties who shape the flow of messages through their community and who may become strong advocates for bands or franchises”

do ambiente virtual foi possível apesar das limitações técnicas do jogo já que, durante muito tempo, o título careceu de um modo *multiplayer online*, que permitisse que os jogadores interagissem entre si em tempo real, realizando atividades cooperativas ou competitivas.

Em vista disto, a próxima sessão deste artigo irá analisar como que o envolvimento dos jogadores, atuando ativamente dentro do universo de *No Man's Sky*, provocou o desencadeamento de fenômenos dentro dos conceitos da presença social do jogador em ambientes virtuais multiusuários emergentes.

CRIANDO UMA CIVILIZAÇÃO GALÁCTICA

No Man's Sky foi lançado inicialmente com mecânicas interativas pouco envolventes para o jogador limitando o sentimento de presença no universo do jogo. Era possível capturar imagens e vídeos do universo a sua volta, porém o jogador era incapaz de deixar a sua marca, de construir alguma estrutura, ou conquistar algo a não ser através do registro das suas descobertas nos servidores do jogo. Havia também uma insatisfação dos jogadores com a discrepância visual e interativa entre o que havia sido exibido nos trailers e o produto final, assim como a ausência de um modo online. Além disso, uma série de entrevistas com o idealizador do projeto Sean Murray, reportagens em sites de notícias, e o próprio imaginário coletivo cultuado ao redor do título permitiram que o público fantasiasse um jogo que não existia.

Este vislumbre e a subsequente decepção que os jogadores tiveram após o lançamento catalisaram uma série de transformações em um período de dois anos, trazendo novos arranjos interpessoais entre produtor e público, assim como uma série de melhorias no jogo base. Estas atualizações tornavam *No Man's Sky* cada vez mais próximo dos anseios iniciais dos jogadores, introduzindo uma série de aperfeiçoamentos visuais e de interface do jogo, assim como novas mecânicas que permitiram uma maior agência para o jogador, um maior sentimento de presença dentro universo do jogo.

Michael Nitsche define a relação do jogador com o ambiente virtual através do sentimento de pertencer a esse lugar, de estar presente através de um fenômeno mental baseado na ilusão perceptiva (NITSCHKE, 2008). “Presença, no contexto dessa investigação é entendido como um estado mental no qual o usuário, se sente subjetivamente presente dentro do espaço do videogame através do resultado de uma

imersão no conteúdo do mundo fictício [...]” (SLATER, 1999 apud NITSCHKE, 2008, p. 203, tradução nossa)⁶.

A capacidade dos jogadores de fundar uma civilização, superando limitações interativas, e o sentimento de pertencer a esse universo foram resultantes de atualizações sucessivas que introduziram uma série de sistemas emergentes no jogo base. O autor Ian Bogost observa que jogos digitais podem ser constituídos de sistemas emergentes, ou seja, regras simples que se combinam trazendo consequências imprevisíveis (BOGOST, 2007). Portanto jogos digitais podem conter sistemas que reagem as ações do jogador, dessa forma, quanto maior o número de sistemas emergentes interagindo maiores as probabilidades reativas do jogo. Novamente, Nitsche descreve espaços sociais emergentes e a capacidade do jogador de agir socialmente neles, já que o compartilhamento do espaço permite aos jogadores partilharem de eventos e elementos evocativos (NITSCHKE, 2008).

“Elementos do plano social estão entrelaçados com todos os outros planos analíticos: através das ideias dos desenvolvedores e algoritmos implementados pelos programadores, isto é refletido no plano baseado em regras; seus detalhes podem atrair um grupo de jogadores cujo o uso desses sistemas de regras pode superar o virtual e fluir para o espaço do jogo. Em outras palavras, video games como artefatos culturais são conectados aos alicerces sociais da nossa cultura em múltiplos níveis” (NITSCHKE, 2008, p. 233, tradução nossa)⁷

As atualizações assim como o impacto do envolvimento participativo dos jogadores no uso dos espaços emergentes serão discutidas a seguir:

- ***Foundation Update v. 1.1:***

Foundation Update foi lançada em novembro de 2016, alguns meses após o lançamento de *No Man's Sky* coincidindo também com a formação do projeto *Galactic Hub*. O projeto teve início nas páginas do fórum de discussões do *reddit* e propunha um

⁶ Trecho original: “Presence, in the context of this investigation, is understood as the mental state where a user subjectively feels present within a video game space as the result of an immersion into the content of the fictional world [...]”.

⁷ Trecho original: “Elements of the social plane are interwoven with all other analytical planes: through the ideas of designers and algorithms implemented by coders, it is reflected in the rule-based plane; its specifics can attract a group of players whose use of these rule systems can outgrow the virtual and flow into the play space. In other words, video games as cultural artifacts are connected to the social underpinnings of our culture on multiple levels.”

esforço coletivo dos jogadores de explorar e compartilhar as suas descobertas em uma região específica localizada na principal galáxia em *No Man's Sky*. Através do compartilhamento de folhetos de recrutamento distribuídos online, centenas de jogadores passaram a integrar o projeto possibilitando um novo arranjo social entre eles.

Em janeiro de 2017 a *Hello Games* passou a reconhecer a iniciativa dos jogadores do projeto⁸, e em fevereiro de 2017, a região conhecida como *Rentocnijik Expanse* foi completamente explorada e todos os sistemas solares da área foram descobertos e registrados na plataforma Playstation 4.

Por outro lado, a atualização do *Foundation Update* permitiu aos jogadores exercer maior presença no jogo através da construção de bases planetárias e assim interagir de forma mais emergente, ou seja, utilizar um sistema do jogo, no caso um modo construtivo, para moldar a paisagem planetária de forma que o jogador pudesse agir criativamente neste espaço. Entretanto, o jogo ainda carecia de um modo multijogador online, uma função muito requisitada pelo público, que tornasse o universo procedural realmente compartilhável socialmente. Sendo assim, restava aos jogadores utilizarem de soluções inventivas para estabelecer relações sociais internas, que levasse para outros patamares de complexidade.

A iniciativa dos jogadores foi possível graças ao uso de canais de comunicação nas redes como as páginas da internet que detalhavam o progresso do projeto *Galactic Hub*. A página do projeto no *reddit* passou a servir como um veículo de comunicação entre os cidadãos do *Galactic Hub*, e a atuação dos membros da comunidade permitiu que fosse criado um sistema de navegação espacial que poderia ser acessado em uma página na internet, o sistema facilitava a navegação dos jogadores que desejavam ir para o hub galáctico⁹.

Estas iniciativas convergiram na criação de uma civilização virtual que eventualmente se tornaria canônica dentro do universo fictício de *No Man's Sky* já que o projeto *Galactic Hub* passou a ser mencionado dentro de conteúdo real de jogo, conforme as atualizações eram lançadas assim como também dentro do jogo de realidade alternativa *Walking Titan* promovido pela *Hello Games*.

⁸ Fonte: <https://twitter.com/hellogames/status/821011880823156736>

⁹ Fonte: <https://pahefu.github.io/pilgrimstarpath/>

Através das relações entre produtor e público, podemos considerar que foi estabelecido, neste momento, um mundo *transmídia*. “Mundos transmídia são sistemas de conteúdo abstrato do qual um repertório de histórias fictícias e personagens podem ser atualizados ou derivados através de uma variedade de formatos de mídia” (KLATRUP; TOSCA, 2004, tradução nossa)¹⁰. Tanto o público quanto os desenvolvedores compartilham uma imagem mental formada por signos que caracterizam o mesmo universo narrativo, esta imagem mental tem origem da primeira versão do mundo que foi apresentada, mas pode ser elaborada e alterada ao longo do tempo (KLATRUP; TOSCA, 2004)

- ***Pathfinder Update v. 1.2:***

Essa atualização permitiu que as bases planetárias fossem compartilhadas online, dessa maneira, tornou-se possível que os jogadores descobrissem e explorassem as construções de outros jogadores. A atualização também permitiu que os jogadores deixassem mensagens através de terminais e a introdução de um modo fotográfico proporcionou uma maior liberdade nas capturas da tela do jogo.

Em abril de 2017, a federação das civilizações galácticas foi fundada e os arranjos sociais tornaram-se ainda mais complexos através de relações políticas e diplomáticas. As diversas civilizações de jogadores passaram a integrar um governo central com o objetivo de: Documentar todas as descobertas em uma página central do jogo, ajudar a criar ambientes propícios para uma maior cooperação e comunicar com os canais oficiais de interação entre as regiões do espaço “civilizado”. As duas atualizações adicionaram mais elementos multijogador ao jogo, no entanto os jogadores ainda não podiam interagir um com o outro.

Em novembro de 2017, a civilização *Vestroga Hub* foi atacada pelo Império de *Hova*, um membro militarista da Federação Galáctica. O conflito ocorreu mesmo com a ausência de ferramentas de interação online através do uso do sistema de descobertas do jogo. Os cidadãos do Império de *Hova* invadiram a região ocupada pelo *Vestroga Hub* em massa, conquistando todo sistema e planeta não descobertos, chegando ao ponto de nomear as descobertas com títulos provocativos como “A queda de *Vestroga*” e “A

¹⁰ Trecho original: “Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms.

vitória de *Hova*”. Neste caso, vale ressaltar que as restrições funcionais do jogo não foram fatores limitantes no desenrolar destes eventos.

“Esses eventos formam um encontro social lúdico no espaço no virtual, determinados pela interpretação do usuário e utilização do mundo do jogo. O uso imaginativo de recursos limitados ilustra o poder de objetivos autodesignados e adota padrões do teatro de improvisação que permite aos usuários aplicarem dadas funções em várias formas autodesignadas” (NITSCHKE, 2008, p. 240, tradução nossa)¹¹.

O JOGO DE REALIDADE ALTERNATIVA: *WALKING TITAN*

Jogos de realidade alternativa, ou ARG (*alternative reality game*) no inglês, são atividades interativas que envolvem múltiplos jogadores utilizando diversas plataformas, dessa forma os jogadores passam a desempenhar papéis importantes no desenrolar de uma estrutura narrativa transmídia. Esse tipo de interação ocorre durante um período de tempo e requer comunicação e coordenação dos jogadores. Os jogos de realidade alternativa também utilizam de elementos do mundo real e são geralmente concebidos ou coordenados por um indivíduo, ou indivíduos, conhecidos como *Puppet Masters*, estes podem ser anônimos ou não.

O projeto *Walking Titan* é um ARG oficial de *No Man's Sky* que serviu como um canal de comunicação entre a *Hello Games* e a sua comunidade de jogadores. O *hype*¹² inicial criado envolta de *No Man's Sky* e a recepção extremamente negativa após o seu lançamento forçou o estúdio a se silenciar e a criar o ARG *Walking Titan*. Dessa forma, os desenvolvedores passaram a deixar pistas no ARG dos novos elementos que seriam introduzidos nas próximas atualizações do jogo. As pistas eram descobertas a medida em que os jogadores do ARG progrediam na atividade.

Segundo o autor Michael Nitsche, ARGs aparentemente permitem que os jogadores participem do jogo com a seu próprio “eu”, a sua própria identidade, os ARGs escondem a quarta parede do teatro clássico e o jogador se sente imerso no mundo do jogo (NITSCHKE, 2008). “Em jogos de realidade alternativa (ARG),

¹¹ Trecho original: “These events form a playful social gathering in virtual space, determined by the user’s interpretation and utilization of the game world. The imaginative use of limited resources illustrates the power of self- designated goals and adopts patterns from improvisational theater that allow users to apply given functions in multiple self-designed ways.”

¹² *Hype* é o tempo utilizado na indústria do entretenimento para se referir a antecipação gerada antes do lançamento de um título. O termo está associado ao ato de promover ou divulgar (um produto ou ideia) intensivamente, muitas vezes exagerando a importância ou os benefícios.

jogadores seguem pistas escondidas através de uma complexa rede tricotada de qualquer dado disponível a partir de páginas da web, chamadas telefônicas, GPS, trailers de filmes e outras fontes de mídia” (NITSCHKE, 2008, p. 209, tradução nossa)¹³.

O jogo de realidade alternativa teve, até o presente momento deste artigo, duas temporadas divididas em seis fases (*Phases*), três para cada temporada. Por questões funcionais de análise, será abordado aqui somente a primeira temporada de *Walking Titan*.

- ***Phase 1 e a convergência***

Walking Titan teve início em maio de 2017 com uma mensagem do usuário @argn na rede social do *Twitter*. A mensagem continha um *link* para uma página da web contendo um mapa com 60 localizações. As localizações eram ativadas com o passar do tempo e revelavam um *link* para a transmissão de 16 estações de rádio espalhadas pelo mundo. Entretanto, os jogadores descobriram que o *link* e o nome da localização referente a rádio de Moscou aparentemente estavam corrompidos. Ao acessar o link corrompido o jogador era direcionado para um bloco de notas online contendo uma mensagem. A mensagem continha um prazo, um endereço de e-mail e um espaço para os jogadores inserirem o número de seus telefones.

Os jogadores também encontraram um site oficial do ARG *Walking Titan* requisitando o nome do usuário e a sua senha. Aqueles que enviaram seus números de telefones passaram a receber telefonemas com mensagens de áudio gravado, cada uma contendo alguma pista para o nome de usuário e a senha de acesso para o site, além de revelarem pequenos elementos narrativos. Ao inserir o usuário e a senha corretamente os jogadores eram solicitados a informar seus e-mails, já que muito dos próximos passos seriam transmitidos dessa forma.

Também foram encontradas mensagens nos anúncios das 16 estações de rádio ativadas em um dos sites do projeto *Walking Titan*. Estas mensagens serviam como elementos narrativos do ARG, dialogando diretamente com os jogadores. A atividade também fazia com que os jogadores encontrassem pistas dentro do próprio jogo *No*

¹³ Trecho original: “In Alternate Reality Games (ARG), players follow hidden clues through a complex network knitted from any available data from webpages, telephone calls, Global Positioning System, film trailers, and other media sources.”

Man's Sky. Eventualmente um dos jogadores iria receber no correio uma fita cassete com pistas criptografadas no material magnético, os moderadores das páginas do *reddit*, relacionados ao universo de *No Man's Sky*, também passaram a receber fitas cassete, uma delas havia a mensagem “Portal”.

Assim sendo, o ARG *Walking Titan* passou a ser uma atividade que convergia com diferentes formatos de mídia. O autor Henry Jenkins (2009) descreve a relação de três conceitos que podemos empregar aqui: A convergência dos meios de comunicação por meio do fluxo de conteúdo midiático em múltiplas plataformas, que depende fortemente da participação ativa dos consumidores. “A convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009, p. 29). O segundo termo é o da cultura participativa que considera os produtores e consumidores de mídia como participantes, interagindo entre si de acordo com um novo conjunto de regras. O terceiro conceito é a inteligência coletiva, termo cunhado por Pierre Lévy, aqui usando por Jenkins para discutir que o consumo se tornou um processo coletivo.

“Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades. A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa do poder midiático. Estamos aprendendo a usar esse poder em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência” (JENKINS, 2009, p. 30)

- ***Phase 2 e a narrativa transmídia***

No final da primeira fase do ARG, os jogadores descobriram estarem fazendo parte de experimento científico realizado por instituição fictícia chamada *Atlas Foundation*. A instituição propunha o estudo da natureza da própria realidade, uma menção a um conceito narrativo utilizado em *No Man's Sky*. O universo procedural do jogo é descrito, dentro de sua narrativa, como a simulação de uma realidade paralela ao mundo real e o jogador seria uma espécie de forasteiro explorador, oriundo de outra dimensão. O ARG *Walking Titan* propõe justamente essa relação para os seus participantes, que passaram a compreender e a lidar com a temática narrativa inserida no mundo virtual de *No Man's Sky*, e com conteúdo proveniente do mundo real dentro das propostas dos jogos de realidade alternativa.

A segunda fase foi marcada pela cooperação dos participantes, cada um contribuindo coletivamente com o progresso da atividade como um todo. Vídeos foram gravados de atores reais desempenhando papéis de personagens chave na narrativa de *Walking Titan* e um evento ao vivo ocorreu em Nova York, promovido pelos coordenados do ARG, no intuito que os jogadores desvendassem mais pistas. O resultado desses quebra-cabeças iria revelar uma imagem indicando uma quarta raça alienígena desconhecida, já que até então, haviam somente 3 raças inteligentes no jogo.

Em agosto de 2017 os jogadores descobriram dentro do jogo *No Man's Sky*, nas vizinhas do espaço controlado pelo *Galactic Hub*, estações de comunicação contendo mensagens codificadas. Esses códigos, quando eram inseridos no terminal interativo do site *Walking Titan* revelavam elementos narrativos relacionando com a história que seria introduzida na próxima atualização, o desaparecimento de um personagem chamado *Artemis*. Esta narrativa transmídia é descrita por Jenkins como a representação do processo no qual elementos integrais fictícios são espalhados através de múltiplos canais de distribuição com o propósito de criar uma experiência unificada, coordenado e sinérgico (JENKINS, 2007). “Idealmente, cada mídia faz a sua própria contribuição única para o desdobramento da história” (JENKINS, 2007, tradução nossa)¹⁴

- ***Phase 3 e a atualização Atlas Rises***

A terceira fase fecharia as atividades da primeira temporada de *Walking Titan*. Basicamente neste momento os jogadores passaram a interagir com um personagem preso em uma simulação chamado de *loop16*. Essa interação acontecia via mensagens na tela do site *wakingtitan*. O jogador poderia digitar comandos que geravam respostas do computador dando a entender que *loop16* seria uma máquina consciente, algo parecido com o projeto Elisa descrito por Janet Murray em seu livro *Hamlet no Holodeck*.

Eventualmente, o site *wakingtitan* e os outros sites envolvidos no ARG estariam sendo corrompidos. Consequentemente seria revelado que a entidade *loop16* foi responsável por essas ações. Após uma série de atividades, *loop16* iria revelar, por

¹⁴ Trecho original: “Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.”

streaming, a imagem de um dos portais do jogo *No Man's Sky* ativados. Estes portais interplanetários sempre existiram no universo do jogo, porém eles eram inertes, sem qualquer função interativa.

No dia 08/08/2017 um e-mail foi enviado para os jogadores revelando os resultados do ARG e um breve olhar sobre o que estaria por vir. O e-mail havia sido enviado por Sean Murray, o idealizador de *No Man's Sky*, neste e-mail ele revela que em uma semana a próxima atualização chamada *Atlas Rises* seria lançada e iria trazer melhorias a historia central em *No Man's Sky* e permitiria viagens rápidas entre localizações do jogo utilizando portais interplanetários. O final do ARG *Walking Titan* iria marcar a primeira quebra do silencio de Sean Murray após a repercussão negativa que jogo recebeu no seu lançamento.

Atlas Rises seria a maior atualização que o jogo receberia até então dando aos jogadores uma maior agência dentro do jogo. A opção de manipular e editar o terreno dos planetas foi introduzida, o combate espacial foi melhorado e rotas comerciais entre sistemas solares foram incluídas, e pela primeira vez, os jogadores puderam interagir entre si em um modo cooperativo rudimentar com suporte para até 16 jogadores conectados online permitindo que os jogadores realizassem o maior evento multijogador em *No Man's Sky*.

O evento chamado *Unification Day* seria inspirado em elementos narrativos dentro do jogo que descreviam um encontro em larga escala de exploradores. O *Unification Day* foi organizado pelos moderadores do projeto *Galactic Hub* demonstrando a sua grande influencia dentro da comunidade.

CONCLUSÃO

A historia de produtiva de *No Man's Sky* e suas ramificações servem para atestar sobre como o atual formato produtivo de jogos digitais apresenta uma serie de dificuldades, tanto nas etapas de concepção, desenvolvimento, divulgação e recepção de público, que passou a ser cada vez mais exigente. Vale ressaltar que o desenvolvimento de jogos digitais se tornou um processo ainda mais complexo já que os mesmos passaram a necessitar de massivas atualizações pós-lançamento com a finalidade de concertar jogos incompletos e implementar funções que aproximassem mais da visão dos seus desenvolvedores e dos anseios dos jogadores.

O estúdio *Hello Games* demonstrou uma verdadeira paixão pela sua criação e pela comunidade de jogadores. Contudo, *No Man's Sky* foi concebido inicialmente como uma experiência solitária, que invocasse no jogador o sentimento de insignificância perto do vasto universo a sua volta. Com o passar do tempo o jogo receberia uma atualização com um verdadeiro modo online, alegrando muitos jogadores porém marcando um afastamento desta visão inicial do estúdio.

E assim, o estúdio *Hello Games* passou a se readaptar para atender os anseios desses jogadores. A cada nova atualização, eram acrescentados os alicerces para um produto que atendesse esses anseios. Conseqüentemente, o título iria se tornar mais alinhado as vontades dos jogadores do que a visão inicial que Sean Murray havia concebido.

“[...] escutar demanda reação ativa: não somente reunindo dados porém fazendo algo a respeito. Tal ação pode incluir estender a mão em resposta ao que o público está falando: agradecer por seu entusiasmo, oferecer suporte ou recursos adicionais, abordar preocupações e corrigir mal-entendidos. Outros casos, podem levar, para mudanças internas [...]” (JENKINS; FORD; GREEN, 2013, p. 178, tradução nossa)¹⁵

As atualizações e as mudanças na maneira de se comunicar demonstram o esforço da *Hello Games* em remediar, tanto as deficiências iniciais do jogo quanto maneira de se relacionar com o seu público. O estúdio passou a deixar o jogo falar por si mesmo ao invés de fazer promessas e criar falsas expectativas, e a narrativa transmídia do ARG *Walking Titan* foi uma maneira inventiva de informar e interagir diretamente com parte dos jogadores.

Além disso, reconhecimento canônico do projeto *Galactic Hub*, introduzido na atualização *Atlas Rises* e o ARG *Walking Titan*, demonstram o poder da cultura participativa no universo de *No Man's Sky*. As atualizações gratuitas também vieram trazer muito do que havia sido requisitado pelos jogadores e a forte atuação dos mesmos

¹⁵ Trecho original: “[...] listening demands an active response: not just gathering data but doing something about it. Such action might include reaching out in response to what audiences are talking about: thanking them for their enthusiasm, offering support or additional resources, addressing concerns, and correcting misconceptions. In other cases, it might lead, rather to internal changes [...]”

e seu poder de decisão atestam na influência que o público possui de moldar este infinito *sandbox*¹⁶ em constante evolução.

REFERÊNCIAS

BOGOST, Ian. **Unit Operations: an approach to videogame criticism**. Cambridge: The MIT Press, 2006.

HALL, Denner. **A EVOLUÇÃO E O IMPACTO DOS INDIE GAMES: uma análise sobre No Man's Sky**. Disponível em < <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/9958>>

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Transmedia Storytelling 101**. Disponível em <http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>

JENKINS, Henry.; FORD, Sam.; GREEN, Joshua. **Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture**. New York: New York University Press, 2013.

KLASTRUP, Lisbeth.; TOSCA, Susana. **Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design**. Proceedings of the International Conference on Cyberworlds, 2004. Los Amigos: IEEE Computer Society, 2004.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural, Editora UNESP, 2003.

NITSCHKE, Michael. **Video game spaces: image, play, and structure in 3D worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2008.

THOMAS, D.; ORLAND, K.; STEINBERG, S. **The Videogame Style Guide**. [S.l.]: Power Play Publishing, 2007.

¹⁶ Sandbox ou jogos de mundo aberto são jogos que fornecem uma variedade de ferramentas para os jogadores e permite que eles determinem seus próprios objetivos (THOMAS; ORLAND; STEINBERG, 2007)