

***Girls of War* interviews:**

SAM BARLOW

PARTE 1

Roteirista e *game designer* do estúdio **Climax**, responsável por **Silent Hill Origins** e **Silent Hill: Shattered Memories**.

[Sam Barlow] Deixamos para o Akira a escolha final de qual música ele queria fazer. *Always on My Mind*¹ era a que tinha mais *covers*, todo mundo a reconhece e tem sua própria versão dela na cabeça.

[Rebeca] Você participou do processo da trilha sonora?

[Sam Barlow] Sim. Bem, foi o último *Silent Hill* em que o Akira trabalhou e ele tinha as pessoas com quem costuma colaborar. Nos Estados Unidos tem o *cara*² que escreve as letras e tem a *Mary*³, que faz os vocais. Nós entregamos um *briefing* detalhado do que se tratava o jogo e dos lugares onde precisávamos de cada trilha, ele fazia seu trabalho e retornava com as músicas e em alguns casos pedíamos para ele mexer nas letras para evitar *spoilers*. Por exemplo, “vamos usar essa música na abertura, se as pessoas ouvirem a letra vão sacar qual é a reviravolta do jogo”.

[Rebeca] Eles sempre entregam um pouquinho do jogo.

[Sam Barlow] Pois é, a mesma coisa com os *trailers*. Eu costumava odiar quando os *trailers* eram montados e enviados pelo pessoal do marketing, eu pensava “meu Deus, você não pode mostrar isso, vai arruinar tudo”. Mas anos depois, olhando para trás, você percebe que eram apenas coisas aleatórias que quem não tivesse jogado não entenderia. Eu lembro que o produtor, no início do projeto, insistiu para que tivéssemos uma música cantada no jogo, porque isso era um dos elementos clássicos de *Silent Hill*, e foi assim que inserimos *Always on My Mind*. Pensamos que se era para ter vocal, poderíamos fazer de um jeito que não fosse discordante com o mundo do jogo? Então, se fosse uma música popular, faria sentido *a personagem estar cantando*⁴. Foi uma ótima desculpa para o Akira fazer uma versão, já que íamos tratar de nostalgia e memórias.

[Rebeca] E a trilha sonora do *Origins*? Vocês colaboraram da mesma forma em ambos os jogos?

¹ http://pt.wikipedia.org/wiki/Always_on_My_Mind

² *Joe Romersa* - http://silenthill.wikia.com/wiki/Joe_Romersa

³ *Mary Elizabeth McGlynn* - http://silenthill.wikia.com/wiki/Mary_Elizabeth_McGlynn

⁴ *A personagem Michelle Valdez está cantando Always on My Mind quando a encontramos em Silent Hill: Shattered Memories.*

[Sam Barlow] Estou tentando lembrar se alguma das músicas estava pronta, porque quando pegamos o *Origins* eles já vinham trabalhando nele há algum tempo. Nós meio que fizemos um *reboot*, mudamos muita coisa quando assumimos o jogo (como algumas *cutscenes*), mas não me lembro se a trilha já havia sido feita. Mas sendo uma *prequel*, foi muito mais o Akira voltando à trilha original do *Silent Hill*. Seu estilo musical havia mudado bastante, então foi divertido para ele voltar e ouvir um pouco daquela trilha e dar um novo toque. Provavelmente, tivemos menos *input* nesse ponto.

Certamente, com o *Shattered Memories* tivemos uma lista bem clara de temas, ideias, lugares onde queríamos usar as músicas. E no *SM* tínhamos uma trilha sonora adaptativa também, que precisava ter diferentes níveis de intensidade que pudessem ser mesclados, então tivemos uma colaboração técnica mais próxima nele.

[Rebeca] Acho que o Akira fez alguns de seus melhores trabalhos nesses jogos. *O.R.T.*, *Always on My Mind*, *Hell Frozen Rain*... Todas se encaixam tão bem.

[Sam Barlow] Quando ele entrou, foi uma verdadeira benção termos conseguido isso “de graça”. Trabalhei em jogos onde tinha que argumentar bastante a necessidade de investir dinheiro para ter o compositor certo, e contratá-lo logo no início, para garantir músicas que se adequassem ao jogo. Mas quando fizemos os *Silent Hill*, era certo que deveríamos ter uma trilha bem forte, que o Akira estaria envolvido e que ele era um dos maiores nomes das trilhas sonoras de *games*. Foi ótimo que não precisamos implorar para nos deixarem gastar dinheiro com isso.

[Rebeca] Já que muitos dos nossos leitores são estudantes de *game design*, você poderia nos contar um pouco sobre como se interessou por horror e narrativa em geral, e como se tornou *game designer* e roteirista?

[Sam Barlow] Quando eu era jovem, alguns dos primeiros *games* que joguei eram *text-based*. Com os computadores que tínhamos, os melhores gráficos que você podia encontrar estavam nos *text-based*. Então, eu jogava *text adventures* de gente como *Infocom*⁵, *Magnetic Scrolls*⁶, e eles contavam histórias muito interessantes. Um dos meus jogos favoritos chamava-se *The Lurking Horror*⁷, que era um *adventure* lovecraftiano incrível.

⁵ <http://en.wikipedia.org/wiki/Infocom>

⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/Magnetic_Scrolls

⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/The_Lurking_Horror

Meus amigos e eu trocávamos *text-adventures* que criávamos uns para os outros usando linguagens toscas de programação. E como os fazíamos para nós mesmos, geralmente eram de humor negro, bem negro. Garotos adolescentes, sabe como é...

Geralmente era algum *game* em que você jogava como si mesmo. Tipo, eu escreveria sobre o meu amigo e o quão *loser* ele era, com um monte de piadas internas. Parte da diversão seria botar meu amigo para fazer muitas coisas horríveis no jogo. Mas não havia me ocorrido que eu poderia arrumar um emprego fazendo jogos ou ser um escritor, embora eu fosse interessado nessas coisas, porque a minha criação foi do tipo “vá para a universidade, arranje um diploma e um bom emprego”. Quando fui para a universidade, a internet estava no começo e muitas pessoas estavam redescobrando os *text games*. Havia pacotes de *software* que você podia baixar para fazer seus próprios jogos e uma onda de pessoas muito criativas e muito interessadas em *storytelling*, que agora estavam tomando as ferramentas que haviam sido usadas para fazer os *games* que elas jogavam quando eram crianças. Acho que é mais ou menos como as pessoas usam o *Twine*⁸ hoje para contar histórias, a ferramenta é bem direta e fácil de dominar.

Então eu fiz algumas coisas interessantes em narrativa na faculdade, mas ainda não pensava em trabalhar e ganhar dinheiro com isso.

[Rebeca] Nessa época, ainda era só um *hobby* para você.

[Sam Barlow] Sim. Eu escrevia péssimos romances sobre as dores de crescer e se apaixonar, o tipo de coisa que as pessoas escrevem nessa idade, e arrumei um emprego terrivelmente tedioso em gestão de produtos numa firma de inteligência empresarial, durante o *boom* do “ponto com”. Não tinha muita certeza do que queria fazer com o meu diploma, mas sabia que poderia ganhar muito dinheiro trabalhando nessa área. Fui para os Estados Unidos e fiz isso por um tempo, então a **bolha das empresas “ponto com”**⁹ estourou. Eu tinha um amigo na Inglaterra que era programador numa empresa de jogos e perguntou por que eu não trabalhava nisso, já que pintava e fazia um monte de coisas artísticas. Mandeí currículo para várias empresas e consegui emprego como artista no *Climax*. Rapidamente fui promovido a *designer* e comecei a tentar inserir mais coisas interessantes em termos de história e narrativa. Basicamente, foi uma série de coincidências sortudas que me permitiram impulsionar o lance da narrativa.

⁸ <http://twinery.org/>

⁹ http://pt.wikipedia.org/wiki/Bolha_da_Internet#O_Estouro_da_Bolha

Nós fizemos um jogo do *Motoqueiro Fantasma* com roteiristas da *Marvel*, na época do filme, e outros projetos com roteiristas externos. E foi um processo frustrante porque eles não estavam tão engajados no produto, já que não ficavam lá todos os dias. O papel deles era só escrever alguns diálogos legais que colocaríamos no jogo.

Então tivemos a chance de trabalhar um pouco no *Silent Hill Origins*, que naquela época estava sendo feito num outro escritório em L.A. Havia problemas com o jogo e acabamos assumindo o projeto, mas pelo tanto de tempo que havia decorrido e pelo tanto de dinheiro que havia sido gasto tínhamos uma pressão razoável sobre o prazo para resolver o jogo e lançá-lo. Eu, o produtor e o *lead artist* batemos o pé que não dava para estragar *Silent Hill* e, da nossa perspectiva, o projeto não estava indo muito bem. Havia muita coisa errada no tom, no tipo de história, no jeito como fizeram o gancho para o jogo original. A última coisa que você quer fazer é um péssimo *Silent Hill*.

O nosso objetivo era ter partes do jogo que fossem boas por conta própria e que suas piores partes não fossem inferiores ao que havia nos *Silent Hill* anteriores. Estávamos trabalhando sob muitas restrições, mas pude sugerir que a história precisava ser reescrita, que precisávamos mudar certas locações, criar monstros totalmente novos e várias outras pequenas mudanças. E por termos tão pouco tempo, a resposta foi “se acha que precisa fazer isso vá em frente, mas você só tem uma semana”. Não havia oportunidade de trazer outros roteiristas e elaborar mais, então pude mostrar minhas credenciais, os *text games* que já tinha feito.

Tive mais ou menos uma semana para bolar o que queríamos fazer e reescrever o roteiro, pois já estávamos entrando na fase de *motion capture*. Queríamos redesenhar os monstros porque os que haviam sido criados até então não eram adequados à narrativa. Eu ia para casa e virava a noite trabalhando, fazendo *concepts* desses personagens. Foi um período intenso para mim e o *lead artist* trabalhando tão rápido para conseguirmos terminar as coisas.

[Rebeca] Antes disso, você havia jogado os outros *Silent Hill*?

[Sam Barlow] Sim! Na época tinha jogado o *Silent Hill 1* e *2*, mas minha memória não era das melhores, particularmente em relação ao primeiro, então voltei e joguei todos. Foi bem interessante porque, pela minha perspectiva na época, o primeiro *Silent Hill* – para o qual nós estávamos fazendo a *prequel* – era provavelmente o melhor em termos de estrutura geral e *gameplay*, porém, em termos de história, era bem raso.

Muita coisa passava por causa do tom e da atmosfera, por ser vago ou contraditório - isso cria uma história mais interessante na cabeça das pessoas.

Nosso foco era dar a mesma sensação de jogo, a mesma experiência ao *Origins*. Porque o jogo que estavam fazendo antes de assumirmos o controle desviava mais para o lado de *Resident Evil 4*, tentava combinar *RE4* com *Silent Hill*. O que, especialmente sendo de portátil, não fazia muito sentido para mim. E jogando o primeiro *game* de novo, sentimos que seria incrível se pudéssemos entregar seu *gameplay* e atmosfera no *PSP*, dando aquela camada extra de polimento gráfico que se esperava dos jogos mais recentes. Há algo realmente incrível naquele *survival horror* tradicional. E embora eu acredite que o ímpeto de olhar para o *Resident Evil 4* era porque as pessoas achavam que o gênero estava obsoleto, por ser para um portátil sentimos que podíamos voltar para aquele estilo clássico de *gameplay* (há uma sensação de novidade lançando em portátil). Num console portátil você pode aguentar algumas das coisas que são mais frustrantes numa TV grande. Consigo jogar um *JRPG* clássico no *DS* hoje em dia, mas não consigo mais numa TV grande.

Essa era nossa direção, basicamente: arriscar de novo o “feel” clássico de *Silent Hill*. Fazer uma *prequel* do primeiro *SH* é um *briefing* bem difícil, de qualquer maneira, porque a história não precisa realmente de uma *prequel*, ela essencialmente se desenvolve para te dar os *flashbacks* que te contam o que aconteceu. Então, acho que a coisa mais ousada que fizemos foi... Antes de embarcarmos no projeto, a *Lisa* não estava no jogo e ela era praticamente a única personagem que tinha para onde ir numa *prequel*. De acordo com o primeiro *Silent Hill*, sabíamos que o *Dr. Kaufmann* não tinha experiência prévia com os elementos sobrenaturais. Ele não tinha muito a fazer, a *Dahlia*, enquanto personagem, provavelmente não havia mudado muito. Em termos de tentar achar material que seria interessante numa *prequel*, *Lisa* foi a que se destacou porque é uma personagem com a qual todo mundo tem forte conexão emocional no jogo original, então “vamos ver como ela era quando estava viva”.

Um dos maiores problemas no tratamento original do *Origins* é que a história do *Travis* era mínima. Ele aparecia na cidade, vagava sendo guiado pela *Alessa* e bem no final do jogo acho que tinha um *flashback* e você percebia que ele tinha um trauma com o pai, e era isso. Mas não tinha conexão alguma entre ele e os lugares pelos quais passava, então inicialmente eliminamos as locações que não faziam sentido. Algumas outras que mantivemos, como o hospício...

[Rebeca] *Cedar Grove*! Adoro esse lugar.

[Sam Barlow] O jeito como construímos as locações era basicamente achar vários exemplos do mundo real e fazer uma versão deles e então, ao explorá-los, começávamos dizendo “vamos colocar esse *puzzle* aqui, vamos bloquear esse corredor”, então eles geralmente pareciam bem autênticos. O legal de fazer esse tipo de *survival horror* clássico, em que você precisa de cem salas cheias de nada, é que você pode criar um espaço que pareça autêntico, que pode ocasionalmente ser meio sem graça e repetitivo, mas... Acho o hospício interessante porque você tinha uma sensação verdadeira de que ele era um grande asilo vazio e assustador. Mas tivemos que mexer bastante nas posições e fluxo lá para evitar que as pessoas ficassem perdidas indo e voltando. Mas era uma coisa importante, se essa era a história do *Travis*, precisávamos de um motivo para o hospício ser relevante para ele.

Acho que nós adicionamos o motel. O teatro, originalmente, estava apresentando *Hamlet*¹⁰ e tinha um *puzzle* com o palco, mas era bem desconexo com a narrativa da *Alessa*, então escolhemos *The Tempest*¹¹ porque é basicamente “*Silent Hill*, a Peça”. Então, nossa primeira tarefa foi tentar *linkar* essas locações com os personagens e contar a história através disso. A versão da *Alessa* que você encontrava parecia mais velha do que ela era no *Silent Hill* original e dissemos “não, não, isso é sete anos antes, ela deve parecer mais jovem”. Tivemos que corrigir vários detalhes e garantir que eles funcionassem.

Depois dessa experiência, tivemos uma folga de *Silent Hill*. A maior parte do time trabalhou num projeto que nunca foi lançado, um *action-adventure*, estilo *high fantasy*. Nós fomos convidados para assumi-lo e dar um apelo mais amplo. Não me lembro quanto tempo gastamos, não foi muito, mas trabalhamos bastante nele. Pude criar a história do zero porque embora estivéssemos entrando para consertar o jogo, foi outro caso de fazer um *reboot* radical. Então pegamos os visuais e modelos de personagens que tínhamos, examinamos e inventamos uma nova história.

Foi um bom exercício eu bolar uma história inteira de jogo do zero, me inteirar mais sobre *motion capture* e outras coisas. Mas, no fim das contas, o jogo acabou não saindo, havia mais problemas além dele. Nesse meio-tempo, estávamos conversando com a *Konami* sobre fazer outras coisas de *Silent Hill*...

¹⁰ <http://en.wikipedia.org/wiki/Hamlet>

¹¹ http://en.wikipedia.org/wiki/The_Tempest

[Rebeca] Mas nessa época eles estavam fazendo o *Homecoming* com o *Double Helix*¹², né?

[Sam Barlow] Sim, acho que a produção do *Homecoming* já tinha começado. Estávamos conversando com eles sobre fazer outro jogo para o *PSP* e um para o *Wii*. Sugerimos várias ideias de jogos para o *Wii*, incluindo um *spin-off* sobre o qual o nosso produtor na *Konami* estava bem empolgado, chamado *Brahms PD**, que teria apelo mais abrangente. Eu estava animado com a ideia de fazer um jogo com avaliação psicológica e uma história mais realista, mas, na verdade, a ideia que o produtor tinha para o *Brahms PD* era literalmente muito mais um *shooter*.

**Nota: Na época, o produtor da Konami queria fazer um FPS para o Wii e convidou o Climax a desenvolver a ideia. Nesse spin-off jogaríamos com um detetive do departamento de polícia de Brahms (cidade vizinha de Silent Hill), que tinha amnésia e estava procurando seu parceiro desaparecido. O sistema de avaliação psicológica funcionaria como o de Silent Hill: Shattered Memories, mas com um psiquiatra da polícia.*

Acho que a *Konami* gostou do lance da avaliação psicológica e outras ideias que colocamos nele e, como estávamos sugerindo-o como jogo de *Wii*, falávamos sobre ter o controle da lanterna, sobre a parte psicológica detectar para onde você olhava durante as sessões, coisas do tipo.

Estávamos negociando com a *Konami* e eles queriam que fizéssemos um novo jogo de *PSP*, na verdade. O diretor do nosso estúdio não estava muito empolgado com isso porque, da perspectiva dele, havíamos feito um ótimo trabalho no *Origins* no fim das contas, só que a resposta crítica foi que fizemos um trabalho OK, mas já estavam cansados daquele estilo clássico de *survival horror* e que era preciso sacudir um pouco as coisas. Então ele não queria fazer outro jogo como aquele, que obtivesse só 77% no *Metacritic*. Em meio a essa discussão, a *Konami* disse “você fariam o jogo de *PSP* se deixarmos que também façam o de *Wii* com essas ideias legais?”. A essa altura, estávamos sugerindo uma versão para o *Wii* chamada *Cold Heart** com a avaliação psicológica, o controle da lanterna no *Wii*, a *frame story** do psicólogo e muitas das ideias que acabaram depois no *Shattered Memories*.

**Nota: Nesse jogo, a protagonista seria uma universitária chamada Jessica, que lidaria com seus traumas psicológicos enquanto explorava a mesma Silent Hill congelada do Shattered Memories.*

**Nota: Frame story, ou narrativa-moldura, é a técnica de se contar histórias dentro de outra história.*

¹² http://en.wikipedia.org/wiki/Double_Helix_Games

Pensamos em ambientá-lo num lugar diferente, tem coisas em *Silent Hill 3* e *4* que acontecem em locais fora da cidade. Àquela altura, com o filme e o fato de que já havíamos explorado terreno familiar no *Origins*, havia um sentimento de que *Silent Hill* estava ficando um pouco auto-referencial e precisava de algo novo. Tentamos mudar a ambientação para basicamente estabelecer que cada novo *Silent Hill* podia ter trama, protagonista e localização diferentes, mas serem ligados pelo tipo de história e *gameplay*. Mas acabamos ambientando-o na cidade. A protagonista parecia a *Mischa Barton* e a ideia foi bem longe, até que o interesse da *Konami* esmoreceu. Eles queriam muito um jogo de *PSP*, o que fazia sentido porque o *Roger Avary* ia fazer a sequência do filme*, e descartaram o jogo de *Wii*.

**Nota: Avary foi o roteirista do primeiro filme, mas a sequência, Silent Hill: Revelation 3D, acabou indo para as mãos de outra equipe.*

Após muito debate, o produtor disse que se decidíssemos fazer do nosso jogo um *remake* de *SH1*, eles bancariam. Poderíamos começar imediatamente, sem negociações prolongadas, porque a ideia de fazer um *remake* de *Silent Hill* tinha recebido sinal verde na *Konami* há muitos anos e isso ainda estava de pé. Então, meio que da noite para o dia, nosso jogo virou o *remake* do *SH1*. Houve muito debate sobre como ele seria, mas nós e a *Konami* sentimos que *não valeria a pena** fazer um *remake* fielmente preso ao primeiro, já que o filme explorava sua versão da história original e o *Origins* tinha essencialmente a mesma atmosfera, personagens e reusava parte da trama.

**Nota: Sam usa a expressão "hiding to nothing", que, neste contexto, refere-se a situações em que o sucesso é improvável e o esforço não vale a pena.*

Sabíamos que queríamos fazer algo bem diferente e começamos a conversar sobre as ideias da avaliação psicológica e de uma *frame story**.

**Nota: Frame story, ou narrativa-moldura, é a técnica de se contar histórias dentro de outra história. No caso de Silent Hill: Shattered Memories, o jogo conta a história do Harry Mason dentro da história da Cheryl.*

Eu não era um grande fã de *Silent Hill 3*, não me agradou muito que eles sentiram a necessidade de voltar à trama original. Mas, eu gostei do final que sugere que ela mata o detetive, da sugestão de que ela talvez seja um *Sméagol**.

**Nota: Sméagol/Gollum, personagem de O Hobbit e O Senhor dos Anéis, tem dupla personalidade, uma boa e uma malvada.*

Pensei, “como posso redimir o *SH3* fingindo que há essa versão bem mais velha da *Cheryl* que contou às pessoas essas histórias sobre o que aconteceu?” e nós o redimiríamos dizendo “aquilo não foi o que realmente aconteceu”. Se você pensar o quão maluca é a trama do *SH1*, faria sentido se fosse uma história inventada por uma menina de sete anos para justificar algo muito ruim que aconteceu na vida dela. Então, começamos a imaginar *SH1* como uma história que ela ou alguém contou e como construir um jogo em volta disso, sendo relatado ao psiquiatra nas sessões de terapia. Tínhamos alternativas também, em que outras coisas ruins teriam acontecido, e uma lista de umas vinte ideias para a história que seria revelada no final. Acho que mandamos essa lista para a *Konami* escolher sua favorita, mas era tipo aquelas listas falsas em que você sabe qual opção quer e faz as outras parecerem não tão boas de propósito. Conseguimos a trama que queríamos. Coincidências e sorte acontecem bastante. Isso em qualquer meio criativo em que se gasta muito dinheiro, pois há tantas pessoas envolvidas que ninguém consegue fazer sua *coisa incrível* apenas sendo direto, “essa é a coisa incrível que eu quero fazer”, e ouvindo “claro, toma esse montão de dinheiro para correr riscos!”. Você arrisca a sua sorte e aproveita suas oportunidades.

Quando já sabíamos o que iríamos fazer, ainda havia combate no jogo. Você acertava as coisas na cabeça com o *Wiimote*. Isso permaneceu um bom tempo porque foi uma das coisas que, originalmente, deixaram o pessoal empolgado sobre fazer o jogo no *Wii* – ter a lanterna e bater nos monstros com canos.

[Rebeca] Uma das minhas maiores frustrações é que eu não joguei o *Shattered Memories* no *Wii*.

[Sam Barlow] A versão do *Wii* é cem vezes melhor, eu posso dizer isso agora. Não podia quando estávamos fazendo a *press tour*.

A certa altura, muita gente foi dispensada da *Konami* e nosso produtor foi um deles. Na noite em que soubemos disso, demos uma revisada no **documento de design**¹³ e mudamos todas as pequenas coisas que queríamos (isso soa horrível). Discutimos muito sobre a *Michelle* porque ela era a única personagem, dos principais, que não existia no jogo original e o produtor achava que havia uma pureza em manter apenas personagens do original. Mas eu realmente queria a *Michelle* lá para ter alguém que

¹³ <http://desenvolvimentodejogos.wikidot.com/criandodesign#toc1>

representasse o *Harry* e a *Dahlia* jovens, quando se conheceram e se apaixonaram. Queria ter um pouco disso na *Michelle* e no *John*.

E eu era - e ainda sou - muito a favor de haver uma ampla representatividade nos *games*, de etnia e gênero. Pesquisei bastante e o modelo para a nossa *Silent Hill* foi a cidade *Grand Rapids*¹⁴, perto dos *Grandes Lagos*¹⁵, no estado de *Michigan*.

Contratamos fotógrafos locais para documentar a área toda e pesquisei o censo demográfico, pois o *Silent Hill* original era basicamente a ideia que um japonês tem sobre como são os EUA assistindo a programas de TV - todo mundo é bonito e branco. Queria que o nosso fosse mais autêntico sobre como são as pessoas numa cidade dessas.

Olhei vários gráficos e os mexicanos eram uns 30% da população, então fiz a *Michelle* ter pais que vieram do México. Por algum motivo nosso produtor insistia para que ela fosse japonesa. Não sei se era para garantir que o público japonês comprasse, ou se ele gostava muito de atrizes japonesas. Assim que ele saiu do projeto, mudamos o visual dela e tudo mais. Acho que foi a essa altura que removemos o combate e colocamos a ideia de perseguição.

Da perspectiva do desenvolvimento, uma das coisas mais legais do *Shattered Memories* foi que, por causa do longo período de negociação e discussão de ideias com a *Konami*, passamos um bom tempo rascunhando o jogo, roteirizando. Enquanto que muitas vezes, nos *games*, não há tempo suficiente para elaborar as coisas. E obviamente, num jogo *story-based* é ótimo ter tempo para elaborar.

Nessa altura, já tínhamos algumas coisas como os controles da lanterna, mas ainda não havíamos trabalhado nenhum sistema de combate e insistimos na ideia do *gameplay* de perseguição baseado em como seria num filme *slasher*¹⁶.

Nosso novo produtor era o *Tomm Hulett*¹⁷, com quem havíamos trabalhado no *Origins*. Ele foi o cara que teve de negociar conosco sobre o que faríamos com o *Butcher*¹⁸.

¹⁴ http://pt.wikipedia.org/wiki/Grand_Rapids

¹⁵ http://pt.wikipedia.org/wiki/Grandes_Lagos_da_América_do_Norte

¹⁶ <http://pt.wikipedia.org/wiki/Slasher>

¹⁷ http://silenthill.wikia.com/wiki/Tomm_Hulett

¹⁸ *The Butcher* é o monstro principal em *Silent Hill Origins*. - <http://silenthill.wikia.com/wiki/Butcher>

Porque, quando assumimos o *Origins*, não estávamos muito empolgados com isso. Na versão original, seria a história das origens do *Pyramid Head* e de onde ele veio, o que não fazia sentido algum para nós e o *Tomm*. Lembro que eles haviam gravado uma cena que mostrava que ele era o cozinheiro de um hotel; e ele era um canibal que odiava as pessoas e gostava de pregar peças de metal em sua cabeça. Essa era a origem do *Pyramid Head* e pensamos, “OMG, isso é ridículo! Ele vem das profundezas da psique do *James*, ele é esse incrível pesadelo abstrato. Não podemos fazer isso!”. Éramos a favor de retirá-lo do jogo.

[Rebeca] Obrigada! rs

[Sam Barlow] Ele já tinha aparecido em alguns *artworks* promocionais. Então o *Tomm* disse “se ele vai estar no jogo e parece um pouco o *Pyramid Head*, não pode ser um cara qualquer, uma coincidência”. Acho que a ideia era que um dos diretores de arte do teatro¹⁹ havia visto a pintura que o *James* vê no museu histórico²⁰ e tido pesadelos, daí que essa criatura viria. E seria um pouco a versão do *Pyramid Head* do *Travis*, mas bem mais vago. Tivemos que admitir uma certa ligação do *Butcher* com o *Pyramid Head*, mas não queríamos insinuar que havia conexão mais forte que isso. *Tomm* queria garantir que tudo fizesse sentido e que todos ficassem felizes, já que não nos foi permitido retirar o personagem do jogo.

Lembro que quando o *Tomm* assumiu e leu o nosso documento de *design*, ele disse “Wow, então vocês vão fazer o lance da psicologia, esse *reboot* maluco do jogo original? Vão inovar completamente os *games* de horror retirando todo o combate e introduzindo essa ideia da perseguição? Isso não é um pouco demais? Vocês não estão dando um passo maior do que a perna*? Não podemos focar em uma coisa só?”.

**Nota: Em inglês, a expressão usada para esse sentido é “bite off more than you can chew” (morder um pedaço maior do que você pode mastigar).*

Pensamos: por que não arriscar e se divertir? A essa altura eu já tinha conseguido desenvolver uma boa parte da história no papel, então quando finalmente começamos a fazer o jogo e aumentar a equipe já tínhamos uma boa noção da história, dos personagens, do que aconteceria. Mexemos em algumas coisas ao longo do caminho, mas quando entramos, de fato, em produção, já tínhamos uma ideia bem definida do

¹⁹ *Artaud Theater*, um dos cenários de *Silent Hill Origins*. - http://silenthill.wikia.com/wiki/Artaud_Theater

²⁰ *Silent Hill Historical Society*, um dos cenários de *Silent Hill 2*, onde *James* encontra uma pintura do *Pyramid Head*. - http://silenthill.wikia.com/wiki/Silent_Hill_Historical_Society

que o jogo seria, o que ajudou muito. No fim das contas, o jogo acabou ficando bem próximo daquela ideia.

[Rebeca] Você se lembra de quantas páginas escreveu para o *Shattered Memories*? Porque o roteiro tem tantas ramificações.

[Sam Barlow] Não sei dizer ao certo quantas páginas. Foi um *script* enorme por causa de todas as versões alternativas, todas as ligações telefônicas e mensagens de texto. Lembro que dei uma olhada recentemente e eram por volta mil ligações diferentes. Pensei, “Caramba, como escrevi tudo isso? É loucura”. Mas a maneira como fizemos as variações no *Shattered Memories* é empoderadora para um roteirista. Não era pesadamente ramificada como em muitos RPG, em que toda vez que se faz algo diferente você meio que bifurca o caminho e tudo se torna imensamente complicado para o roteirista. Como fizemos em camadas, usando a avaliação psicológica, significava que em qualquer ponto podíamos abordar uma única mensagem de voz de quantas maneiras pudéssemos imaginar, contanto que combinassem com um perfil psicológico. Então, você senta para escrever a resposta para uma mensagem da *Lisa* e pensa, “se tivermos um jogador que é particularmente interessado na *Lisa* ou se mostra uma pessoa muito emotiva, vamos fazer essa mensagem mais tocante emocionalmente”, “se for uma pessoa que se mostrou nada emotiva, mas intensamente lógica, vamos colocar algo nessa mensagem que a faça pensar sobre coisas mais factuais”. Era bem legal porque você podia abordar cada coisa que escrevia como uma entidade única e inventar diferentes versões, brincar com isso, contanto que estivesse sendo fiel à trama, ao eixo narrativo e ao conceito do personagem. Era libertador.

Para a narrativa e as *cutscenes* tínhamos um bom orçamento disponível. Por ser *Silent Hill* não precisamos argumentar sobre isso, pois todos sabiam que a série é conhecida por ter boas histórias e *cinematics*, personagens profundos e realistas. O que questionavam era: “se vamos gravar tudo isso e as pessoas verão apenas metade, não seria desperdício de dinheiro?”. Rebatemos dizendo que o ponto era cada pessoa ter sua versão personalizada do jogo, essa é a força da variação, e não jogar quatro ou cinco vezes para ver todas as versões. Queríamos que quando as pessoas conversassem sobre o jogo, cada uma compartilhasse sua versão pessoal dele.

[Rebeca] Essa singularidade da experiência é interessante porque nos outros *Silent Hill* podemos mudar os finais, mas não a narrativa ao longo do jogo.

[Sam Barlow] Sim. Parte da inspiração foi o que eles fizeram no *Silent Hill 2* com as coisas que detectavam o que o jogador estava fazendo. Isso foi muito interessante. Havia o longo corredor com o *áudio-flashback* da conversa do James com a esposa, esse áudio era 20 segundos mais longo do que o tempo que você levava para atravessar o corredor. Como jogador, você podia não se interessar e ir embora ou parar e ouvir tudo se estivesse emocionalmente engajado nesses personagens. Essa era uma das coisas que o jogo computava para decidir qual final você merecia. Tentamos fazer muito mais com esse tipo de coisa no *Shattered Memories*. Detectar o que o jogador está fazendo sem que ele perceba, mas reverter isso para dentro da experiência.

Acho que é meio como um comediante de *stand-up*, por exemplo. Eles preparam as piadas antes e sabem mais ou menos como a esquete vai ser, mas a cada noite, apresentando-se para uma audiência nova, eles reagem ao vivo. Se uma piada pega mal, o comediante a reedita mentalmente. Se as pessoas acharem vulgar, ele começa a remover as partes vulgares ou decide fazer a próxima piada ainda mais vulgar para provocar. Ele trabalha com o mesmo material e desesperadamente tenta se manter dentro do planejado, mas pega esse *feedback* de como a plateia responde e reverte isso para o show. Esse foi nosso *ethos*²¹.

Não é como naqueles RPG em que se tem escolhas morais do tipo “preto e branco” e o jogo te congratula por qualquer coisa que você escolher. Mesmo se o personagem for repreendido por ser mau, isso é meio que recompensador se o jogador escolheu ser o cara mau. Em *Fable*²², ter um aldeão dizendo “oh, lá vem o cara mau” é basicamente um tapinha nas costas, é reafirmar qualquer *role-playing* simples que você faz. Não queríamos fazer isso, não queríamos que as pessoas sacassem que as decisões estavam sendo feitas, queríamos criar uma versão personalizada mais intensa.

Então, na reviravolta do final, você descobre que a história foi a criação dessa versão idealizada do pai da *Cheryl* e que o próprio jogador fez isso, pegando as “deixas” que entregamos e moldando o jogo. Poucos games fizeram isso. Foi muito interessante e divertido de escrever.

Uma personagem como a *Michelle*... Quando você a encontra, ela pode cantar duas versões da música: uma mais sentimental, que ela canta sozinha sentada no banquinho, à meia-luz; e uma mais extrovertida, *pop idol*, que ela canta como se fosse para uma plateia. Além disso, há umas três ou quatro versões da cena que a introduz.

²¹ <http://www.dicionarioweb.com.br/ethos/>

²² <http://fable.wikia.com/wiki/Villager>

Tem a que a câmera foca em seus saltos altos, ela aparece bem sexy. Todas essas *intros* cabem na música principal. Então, você pode ter a *intro* sexy com ela cantando de maneira extrovertida, no fim da música ela vê o Harry e pula do palco. Tínhamos esse *ethos* de que as primeiras impressões são as que ficam, isso significa que pode haver diferenças gritantes entre os personagens na primeira vez que aparecem e, então, o conteúdo subsequente pode ser o mesmo para todos, mas porque o personagem só existe na mente do jogador (que está criando essa história) aquela primeira impressão vai continuar com ele e influenciar sua percepção do que vier a seguir.

Há uma versão envergonhada da *Michelle* que fica sem graça do *Harry* encontrá-la cantando, ela desce do palco toda desajeitada. Há a versão em que ela é bem desinibida, reclama que ninguém veio à festa e pula nos braços do Harry. O que acontece depois disso é exatamente o mesmo para todos os jogadores, uma cena expositiva que explica sobre a filha do *Harry* e não havia motivo para mudar essa informação, mas aquela introdução/primeira impressão da *Michelle* permanece e tudo se mescla. Visualmente, ela pode estar usando roupa, cabelo e maquiagem diferentes, isso também influencia sua interpretação da personagem, e a *sua* versão dela terá a mesma aparência sempre que a encontrar.

Depois daquela cena, você invade a sala da diretora e aqui fizemos algo diferente. Olhamos o seu perfil psicológico e, pelas coisas que fez e respondeu, podemos inferir se você é alguém que segue as regras ou gosta de quebrá-las (tem a ver com a forma como o *Harry*/você lida com autoridade), então há diferentes versões de você entrando na sala. Tem uma em que quebram a fechadura e *Michelle* diz algo bem ofensivo*. Em outra versão, ela e o *Harry* ficam bem acanhados e se sentem mal por entrar na sala, ela diz “desculpe, *Sra. Albright*”.

**Nota: Michelle consegue abrir a porta passando um cartão na fechadura. Ao entrar, ela diz “Boa noite, Sra. Albright... sua vaca”. Na outra versão, eles já encontram a porta da sala aberta.*

Todas as versões se encaixam. Você pode ter a *Michelle* sexy e extrovertida que se sente mal invadindo a sala da diretora, ou a *Michelle* tímida que fica bem feliz invadindo. Então, diferentemente de jogos em que você tem grandes escolhas bem distintas, conseguimos misturar/combina diferentes aspectos da personalidade do jogador para criar um personagem complexo. No caso da *Michelle*, tentávamos fazê-la corresponder à personalidade do jogador, queríamos que ela fosse como uma amiga dele. Já com a *Dahlia* era o contrário, ela seria o oposto do jogador. Queríamos que ela fosse um pouco mais perigosa e excitante. Na história, a ideia era que *Dahlia* e *Harry*

entraram nesse relacionamento apaixonado e impetuoso ainda bem jovens e, com o tempo, casamento e filha, as coisas que os atraíam (aquela mentalidade de “opostos se atraem”) passam a afastá-los.

Foi um sistema legal. Havia metas narrativas que queríamos alcançar e usamos a avaliação psicológica para mexer na trama e nos visuais para impulsionar melhor aqueles aspectos da história.