

As Visual Cues na Série Outlast¹ ***Design visual, level design e horror***

Débora Alice da Silva²
Giovanna Geny Carvalho³
Nilson Valdevino Soares⁴
Faculdade Senac Pernambuco

RESUMO

A experiência de terror nos videogames é construída a partir de narrativa, som, mecânicas e, principalmente, *design* visual. Neste trabalho, exploramos como os sinais visuais de orientação para o jogador, as *visual cues*, são fundamentais para a construção do clima de terror na série de jogos Outlast. Temos como objetivo oferecer uma reflexão crítica e comparativa sobre o uso dos elementos visuais em jogos digitais de horror, destacando momentos marcantes em cada título e como essas pistas visuais aumentam a imersão e o efeito emocional da experiência de horror.

PALAVRAS-CHAVE: *visual cues*; jogos digitais; horror; estética do medo, *game studies*.

VISUAL CUES E JOGOS DE TERROR

Entendemos, neste trabalho, *visual cues* de acordo com as perspectivas de Dilmann (2018); Walther (2011) e Aquino e Obregon (2019): elementos ou indicadores (*pistas*) visuais intencionalmente projetados para guiar, informar ou influenciar o comportamento, as decisões ou a atenção do jogador dentro do ambiente do jogo. Essas pistas podem assumir a forma de destaques, cores, iluminação, efeitos visuais, animações, ícones ou outros recursos gráficos. Rogers (2013) destaca a relevância desses de que esses elementos claramente a intenção dos criadores do jogos, o autor menciona o *efeito Scooby-Doo* enquanto uma técnica onde se constroem elementos animados com uma colocação mais simples e destacada, contrastando com fundos detalhados, o que os torna naturalmente mais perceptíveis ao jogador.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Jogos, Comunicação e Seus Diálogos, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Graduanda no curso superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade Senac Pernambuco, email: giovanna.carvalho@edu.pe.senac.br

³ Graduanda no curso superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade Senac Pernambuco, email: debora.alice@edu.pe.senac.br

⁴ Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP, professor do curso superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade Senac Pernambuco, email: nilson.soares@pe.senac.br

As *visual cues* atuam, então, para chamar a atenção do jogador para objetos ou caminhos; indicam perigo, objetivos ou pontos de interesse; e ajudam na orientação dentro do espaço de jogo. Assim, eles se destacam com uma ferramenta de particular relevância para a construção da experiência do jogador no *design* de jogos, ajudando a comunicar informações de jogabilidade de forma não verbal e intuitiva.

Conforme investigamos anteriormente (Menezes et al., 2023), os elementos visuais dispostos no cenário de jogo são estruturantes para jogos de terror. No caso dos jogos da série Outlast (RED Barrels, 2013; 2017; 2023), foco desta pesquisa, destacamos que as *visual cues* ultrapassam o papel de orientação da experiência do jogo e atuam diretamente como elementos de construção de tensão e medo. A alteração – ou mesmo ausência – delas pode provocar tanto medo quanto sua presença. O uso de efeitos como *motion blur* ou distorção de cores, por exemplo, são utilizados de forma a transmitir a ideia de que algo está errado, criando antecipação e ansiedade. Essa manipulação visual transforma o cenário em um agente ativo da narrativa: comunica, ameaça e confunde – sem dizer uma palavra. Quando bem aplicados, esses elementos visuais constroem não apenas tensão, mas também profundidade emocional.

Recuperamos aqui o conceito de *guidance* (Khalifa et al., 2019), relacionado a estratégias de *level design* de construção de orientações implícitas, que buscam conduzir o jogador pelo ambiente de jogo. Ao invés do uso de recursos explícitos como mapas, minimaps, *waypoints* ou instruções textuais ou sonoras, o *guidance* favorece soluções embutidas no mundo de jogo. Podemos observar essa estratégia Outlast (Red Barrels, 2013), onde o uso de iluminação direcionada e portas entreabertas funcionam como um guia silencioso, conduzindo o jogador sem quebrar a imersão.

VISUAL CUES E OUTLAST

Totten (2019) aborda as *visual cues*, incluindo aspectos de *guidance*, cores e elementos de arquitetura (como *landmarks*), podem ser utilizadas no *level design* de modo a interagir com a tomada de decisão dos jogadores, mas também com as emoções deles. O autor destaca como uma porta entreaberta, ou a iluminação, podem indicar um caminho; como sombras podem indicar uma área não explorada ou construir tensão. Aspectos que podemos observar em Outlast: na *Figura 1* destacamos o uso rastros de sangue (com sua forma distinta e alto contraste em relação aos arredores) e a iluminação, estrategicamente colocada, direcionam a atenção (e tensão) do jogador.

Figura 1: exemplo de guidance em Outlast



Fonte: captura de tela de nossa autoria.

O primeiro Outlast (2013) é um jogo offi-line para um jogador (*single player*) e possui uma câmera de jogo em primeira pessoa e, dentro desta perspectiva (que é utilizada também nos jogos posteriores da série), estabelece um item de jogo, a câmera digital do protagonista, como elemento integral da interface e jogabilidade, formando diegeticamente uma interface gráfica minimalista e criando um ambiente que requer a atenção do jogador para interpretar o cenário e direcionamentos de jogabilidade (Pifer; Domingues, 2012). Com corredores escuros, salas com luzes pontuais e sombras marcadas, o jogo faz forte uso da iluminação para construir uma atmosfera sufocante e claustrofóbica. O uso de portas entreabertas, com iluminação vindo a partir das frestas, por exemplo, tendem a atrair a atenção do jogador. Um jogo de luz e sombra que indica ao mesmo tempo potenciais rotas e ameaças, provocando tensão, antecipação, sensação de vulnerabilidade e suspense.

OUTLAST 2 – EXPANSÃO DAS PISTAS VISUAIS

Em Outlast 2 (Red Barrels, 2017), também um jogo *single player*, os desenvolvedores ampliam a complexidade das *visual cues*, explorando uma ambientação rural onde símbolos e simbolismo religioso, juntos com inscrições no ambiente, buscam o aprofundamento da narrativa e do mundo de jogo. A luz e sombra se tornam personagens *ativos* na *gameplay*, e não mais estáticos: os cenários de jogo ganham complexidade com o uso de iluminação não-linear, e sombras que se movem ou se deformam, sugerindo presenças invisíveis e distorções da realidade.

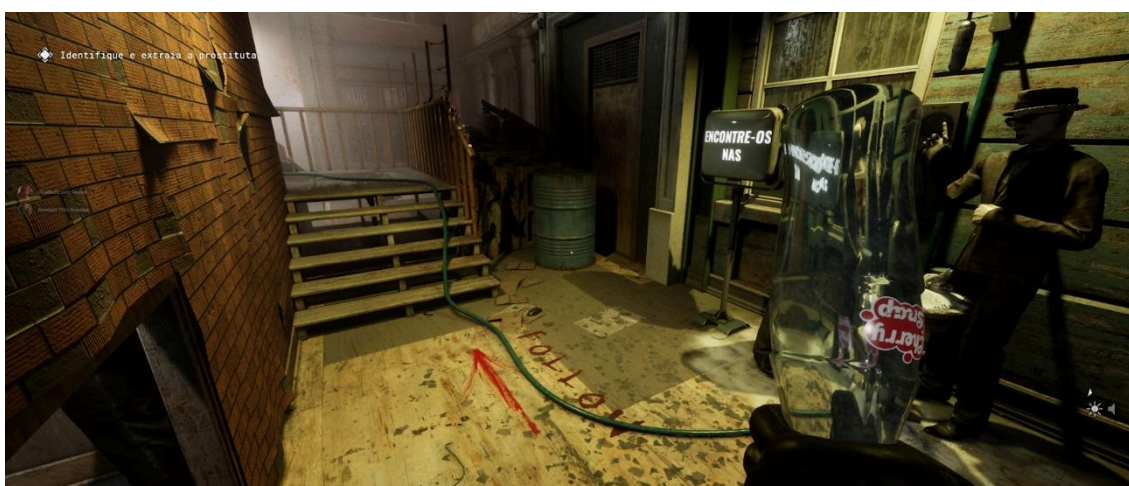
Morin, *game e level designer* de Outlast 2 declara: “as pessoas tendem a seguir a luz quando em dúvida” (Couture, 2017), destacando as dificuldades de orientar e guiar o jogador no mundo de Outlast 2, que troca os corredores do primeiro jogo por uma floresta iluminada pela lua. O jogo, então, faz uso de lanternas e luzes que guiam o caminho durante as perseguições ao protagonista, mas estas orientam ao mesmo tempo em que escondem perigos. A coloração da imagem e os filtros aplicados buscam criar uma sensação constante de desconforto. São elementos visuais que visam integrar, organicamente, arquitetura e jogabilidade.

OUTLAST TRIALS E A INTERATIVIDADE VISUAL

O terceiro jogo da série, Outlast Trials (Red Barrels, 2023) deixa a jogabilidade *single player* para adotar o compartilhamento do espaço de jogo com outros jogadores, adotando uma jogabilidade *multiplayer*. Outlast Trials também faz uso de tecnologias gráficas mais recentes, como efeitos em tempo real e iluminação volumétrica e dinâmica, criando um ambiente que reage ao jogador.

Um dos pontos de relevância do jogo é o seu uso da técnica de interface adaptativa: conforme o perigo se aproxima, as cores mudam, o foco visual se altera e pequenas distorções, simbolizando a perda da conexão do protagonista com a realidade, ou seja, a própria representação do ambiente constroi a percepção de ameaça futura.

Figura 2: visual cues em Outlast Trials



Fonte: captura de tela de nossa autoria.

Tomemos como exemplo um cenário de fuga por corredores que parecem se transformar à medida que o jogador avança, gradualmente desorientando-o, enquanto

luzes piscantes e mudanças de tonalidade sinalizam a presença de inimigos. Em certos momentos, sinais luminosos projetados nas paredes funcionam como alertas silenciosos, transformando o cenário em um tabuleiro de caça entre jogador e criatura. As dinâmicas do jogo ajustam a saturação e o contraste do mundo de jogo de acordo com o comportamento do jogador, criando uma experiência emergente de jogabilidade.

PROGRESSÃO TÉCNICA E HORROR

Comparando os três jogos da série Outlast é possível perceber uma distinta progressão técnica no uso das *visual cues*, aspecto que, por si só, não é surpreendente, se considerarmos que dez anos se passaram entre o primeiro e o terceiro título. É, no entanto, na mudança estilística, potencializada pela progressão técnica, que, argumentamos, está o aspecto mais relevante, pois transforma a estética do jogo em si: construção de mundo, cenário, jogabilidade, senso de agência, entre outros aspectos .

O primeiro Outlast aposta na simplicidade para criar tensão, usando o mínimo de interface para maximizar a leitura do ambiente. Em Outlast 2, há um direcionamento para a complexidade narrativa, com sinais visuais que carregam significados simbólicos. Já Outlast Trials transforma as *visual cues* em elementos reativos, quase como personagens silenciosos dentro da narrativa.

CONCLUSÃO

Nos jogos da série, as *visual cues* não são só ferramentas de navegação, mas elementos para construção do terror (Duleba; Lachowski, 2021), demonstrando que, quando bem aplicados, esses elementos visuais constroem não apenas tensão, mas também profundidade emocional e narrativa. Elas atuam como narradoras silenciosas: cada luz, sombra e filtro visual serve para contar uma parte da história, orientar (ou desorientar) e construir tensão. Outlast nos mostra como o medo pode ser guiado por uma porta iluminada. Outlast 2 nos convida a decifrar símbolos em meio ao caos. Outlast Trials nos mergulha num terror dinâmico, onde a interface reage ao medo do jogador. Essa evolução técnica e narrativa torna a série como objeto de relevância para o campo dos *game studies* e também para o *game design*, exemplificando o potencial do *design* visual e da sensorialidade no gênero do horror (Maia, 2018). Ela mostra que o medo pode ser construído com luzes, sombras e silêncio – e que, às vezes, a ausência de algo é o que mais assusta.

REFERÊNCIAS

- AQUINO, A. C.; OBREGON, R. F. Elementos visuais em jogos digitais: uma revisão sistemática da literatura. In: MARTINS, E.R (ed.). **A Produção do Conhecimento na Engenharia da Computação**. Ponta Grossa: Atena, 2019.
- COUTURE, J. The art of the chase: level design and player orientation in Outlast 2. In: **Game Developer**, 18 maio. 2017. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/audio/the-art-of-the-chase-level-design-and-player-orientation-in-i-outlast-2-i->. Acesso em: 02 maio 2025.
- DILLMAN, K. R.; MOK, T. T.; TANG, A.; OEHLBERG, L.; MITCHELL, A. A visual interaction cue framework from video game environments for augmented reality. In: Chi Conference On Human Factors In Computing Systems, 2018, Montreal. **Proceedings [...]**. New York: Association for Computing Machinery, 2018. DOI: 10.1145/3173574.3173714.
- DULEBA, M. V.; LACHOWSKI, V. F. Loucura e horror: a construção do medo em Outlast. XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Gramado, 2021. **Proceedings [...]**. Porto Alegre: SBC, 2021. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2021/CulturaFull/217166.pdf>. Acesso em: 16 abr. 2025.
- KHALIFA, A.; SILVA, F. M.; TOGELIUS, J. Level Design Patterns in 2D Games. In: IEEE Conference on Games, 2019, London. **Proceedings [...]**. London: IEEE, 2019. DOI: 10.1109/CIG.2019.8847953
- MAIA, A. **Medo em jogo**: performatividade sensorial nos videogames de horror. 2018. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <http://www.bdt.d.uerj.br/handle/1/8874>. Acesso em: 13 abr. 2025.
- MENEZES, G.; FONSECA, D.; CAVALCANTI, L.; SOARES, N.V. A Comunicação não verbal e o level design silencioso de Scorn. 11º Congresso Internacional de Design da Informação, Caruaru, 2023. **Proceedings [...]**. São Paulo: Blucher, 2023. Disponível em: https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/cidiconcic2023/112_649805.pdf. Acesso em: 03 maio. 2025.
- PÏFFER, A. G.; DOMINGUES, D. G. As interfaces espaciais e o locus de atenção do jogador no design de interfaces dos jogos digitais. XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Brasília, 2012. **Proceedings [...]**. Porto Alegre: SBC, 2012. Disponível em: https://apiffer.com/resources/apiffer_paper_LocusAttention.pdf. Acesso em: 16 abr. 2025.
- RED BARRELS. **Outlast**. Montreal: Red Barrels, 2013. Red Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One [jogo eletrônico].
- RED BARRELS. **Outlast 2**. Montreal: Red Barrels, 2017. Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch [jogo eletrônico].
- RED BARRELS. **The Outlast Trials**. Red Barrels, 2023. Microsoft Windows, PlayStation 4, Playstation 5, Xbox One, Xbox Series [jogo eletrônico].
- ROGERS, Scott - **Level Up**: Um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2013
- TOTTEN, W. Christopher. **An Architectural Approach to Level Design**. Boca Raton: CRC Press, 2019.
- WALTHER, J. Visual cues in computer-mediated communication: sometimes less is more. KAPPAS, A.; KRÄMER, N. C. (ed.). **Face-to-face communication over the internet: emotions in a web of culture, language, and technology**. Cambridge: Cambridge University Press, 2011.