**O TERROR ATRAVÉS DO TEMPO: OS JOGOS DE TERROR DO SUCESSO À ESTAGNAÇÃO**

Alessandra Ogawa, Arnei Tcheou, Felipe Souza, Guilherme Silva, Guilhermo Lopez, Igor Campos, Leonardo Villar, Pedro Vilas Boas.

Bacharelado em Design de Games

Universidade Anhembi Morumbi

São Paulo, Brasil

[ale.og177@gmail.com](mailto:ale.og177@gmail.com), [arneitcheou@hotmail.com](mailto:arneitcheou@hotmail.com), [felipe.abdalla.souza@gmail.com](mailto:felipe.abdalla.souza@gmail.com), [guizinho.ks@hotmail.com](mailto:guizinho.ks@hotmail.com), [guicrilopez@yahoo.com.br](mailto:guicrilopez@yahoo.com.br), [igorg1202@hotmail.com](mailto:igorg1202@hotmail.com), [leobizaz12@gmail.com](mailto:leobizaz12@gmail.com), [hightforce123@gmail.com](mailto:hightforce123@gmail.com)

***Resumo* –** Esse texto trata-se de como o terror surgiu e se consolidou, dos livros aos cinemas, a ponto de se tornar financeiramente lucrativo, como começou a aparecer o terror nos games que conhecemos hoje em dia, como várias franquias se consolidaram no gênero e se modernizaram e se atualizaram, em como ele se expandiu, ramificou e foi influenciado por outras culturas, até a queda das grandes franquias e ascensão de franquias independentes que ao mesmo tempo que fizeram um grande sucesso, estagnaram o gênero e como esse cenário pode vir a mudar.

***Palavras-chaves*: Terror; Survival Horror; Jogos; Estagnação.**

1. INTRODUÇÃO

O terror é um gênero muito antigo, tendo sua origem há pelo menos 2 séculos atrás. Ele veio se aperfeiçoando e moldando ao longo dos anos, isso gerou uma ramificação muito extensa de suas raízes, levando à criação de inúmeras obras diferentes, cada uma marcada pelo molde de sua época. Em sua evolução, o terror descobriu novas mídias, passando de obras literárias para teatros e cinemas até chegar nos jogos. Devido a grande diferença de suas características através do tempo, é possível perceber que o terror de cada época teve seus pontos altos e baixos, sendo ambos importantes, pois tanto jogos que se tornaram um clássico, como Amnesia: the dark descent (Frictional Games, 2010) quanto jogos não muito bem recebidos como Resident Evil: Survivor (Capcom, 2000) contribuíram para a melhoria de futuros jogos do gênero. Foram feitas pesquisas em jogos que foram um sucesso ou um fracasso desde o início do gênero e também foi feito um paralelo com filmes, com a finalidade de exaltar esses pontos que contribuíram para o avanço e inovação do gênero.

1. UMA BREVE ORIGEM DO TERROR

Uma das figuras de maior importância na base do gênero de terror foi a escritora Mary Shelley, que criou uma obra prima que é reconhecida até hoje: Frankenstein *(1818)*. Essa foi considerada uma das primeiras obras de ficção científica, que além disso, deu origem ao gênero com monstros, que são dois gêneros que aparecem na maioria de filmes e jogos de terror de sucesso, sendo o último quase sempre interligado com o primeiro, tendo como alguns exemplos, Drácula (1897)*, O* Lobisomem(2010) e Resident Evil (Capcom, 1996). Embora Shelley tenha criado a base do gênero, foi apenas anos mais tarde em que ele se solidificou, com os contos e poemas de Edgar Allan Poe, que procurava trazer obras com temas misteriosos e macabros, o que também o tornou um grande influenciador do gênero ficção científica, que ainda era um gênero emergente na época. A popularidade das obras de Edgar fez com que ele se tornasse uma inspiração para muitos escritores, inclusive o famoso H. P. Lovecraft. Esse foi o criador do gênero terror cósmico, que tinha como principal tema enfatizar o medo do desconhecido, trazendo um terror mais voltado ao psicológico.

O terror tem se desenvolvido muito através dos anos, tanto na literatura quanto no cinema e até mesmo em jogos, mas por um bom tempo não teve destaque no teatro. Apenas no fim do século XIX e início do século XX, com a estreia das peças Drácula e Frankenstein que o gênero passou a ser mais reconhecido nessa área, que acabou levando a origem do Le Théâtre du Grand-Guignol, também conhecido como Grand Guignol que foi um teatro aberto em Paris que tinha como principal especialidade shows de horror. Diferente dos teatros, não demorou muito até o gênero se expandir para as telas do cinema com Le Manoir Du Diable, de George Méliè em 1896, que foi originalmente feito como uma comédia, mas seus elementos sobrenaturais e góticos o transformaram no primeiro curta de terror produzido. Em 1920, foi lançado o filme alemão The Cabinet of Dr. Caligari que foi um filme revolucionário do gênero e considerado por muitos, inclusive o crítico Roger Ebert, o primeiro verdadeiro filme de terror, tornando-o um clássico. Apenas dois anos depois foi lançado Nosferatu (1922), que junto com *T*he Cabinet of Dr. Caligari marcou o início dos filmes de terror.

As décadas de 60 e 70 foram muito marcantes para o gênero, com o lançamento de dois filmes que tiveram um sucesso tão grande que estão entre os 10 filmes de terror mais lucrativos até hoje, sendo eles Psicose (1960),que recebeu 4 indicações para o Oscar e recebeu um globo de ouro*, e* O Exorcista (1973) que ultrapassou Psicose e recebeu 9 indicações para oscar, sendo uma delas como melhor filme, tornando-o primeiro filme de terror a receber essa nomeação. Essas obras mostraram na época o potencial monetário que esse tipo de filme pode atingir, assim, encorajando estúdios a se arriscarem mais no terror.

1. GÊNEROS DE TERROR

O terror se ramifica e se mistura com diversos gêneros e subgêneros, alguns vem da literatura como o terror cósmico impronunciável de H.P Lovecraft*,* outros do cinema como o *slasher* de Halloween (1978), e é difícil classificar com exatidão cada tipo de terror. Após fazer um levantamento em diversos sites, chegamos à conclusão de que para se classificar um gênero de terror, a obra precisa conter algumas regras, por exemplo, o filme Alien, o oitavo passageiro (1979) por se passar no espaço pode ser considerado Sci-fi, ou um microorganismo levando a população a beira da extinção é um terror Vírus. Mesmo com essas especificações, os sub-gêneros tendem a se misturarem como Sci-Fi e Slasher em Jason X (2001)e às vezes podem ser considerados a mesma coisa, como os subgêneros de Vírus e Zumbis que quase sempre vêm juntos, mesmo que sejam classificados separadamente.

Os gêneros não perdem sua essência ao interagir com outros gêneros ou subgêneros, um caso muito popular é a ação e aventura ao lado do terror, quando bem balanceado a obra consegue ter o melhor dos três, como nos jogos clássicos e seus remakes da sérieResident Evil. Essa mescla nem sempre atinge completa harmonia, podendo pender mais para os lados dos sub-gêneros, o que transforma o terror, que seria o principal, em algo mais simples e superficial. Normalmente ocorre quando a obra procura usar terror como uma temática, ou quando a obra atinge certos requisitos dos sub-gênero, mas não procuram aprofundar o terror como abordagem principal, e sim como algo atrativo para chamar atenção para a obra, nascendo assim o que pode ser chamado de “Falso terror”, que não é um termo pejorativo, mas que indica que o terror existe na obra por sua temática. Existem muitas obras que utilizam desse termo, por exemplo o jogo Left 4 Dead (Valve, 2008), que embora seja um mundo pós-apocalíptico infestado por zumbis, o jogo consiste em uma gameplay em que os jogadores cortam e freneticamente atiram neles, isso fortifica o terror do jogo como apenas uma temática de terror com zumbis, o que dificulta a definição e classificação de algumas obras do gênero. Outro bom exemplo disso é o Todo mundo em Pânico (2000) que carrega todos os fatores de um slasher mas não está lá para ser trash, mas sim para ser uma comédia escrachada e o terror sendo só a temática usada para a satirização do filme.

1. O TERROR CLÁSSICO DOS GAMES

Por mais que sempre existissem jogos de terror, nenhum deles era considerado de fato assustador, então foi só nos anos 90 que jogos de terror como conhecemos hoje foram enraizados, começando com Alone in the Dark(Infogames, 1992)*,* considerado por muitos o primeiro jogo de terror em 3D e um dos pioneiros das mecânicas e narrativas de lugares tenebrosos, com *puzzles* a se resolver, segredos escondidos e armas de várias formas para enfrentar inimigos.

Com o passar dos anos, essas características passaram a ser aprimoradas na franquia Resident Evil (Capcom, 1996), que além de puxar bons elementos de Alone in the Dark (Infogames, 1992) conseguiu fazer uma atmosfera mais densa, acrescentando um gerenciamento de recursos que é exemplo até hoje e foi um marco muito importante no mundo dos games.

Por fim, com o lançamento do jogo Silent Hill (Team Silent, 1999), essas características entraram em um contexto mais psicológico do que o de ação e aventura dos outros jogos citados. A trama passa a ser mais pessoal, e não só o personagem como as criaturas tinham importância na narrativa também, além disso, o jogo possuía uma temática mais pesada, pois abordava temas como cultos e paranormalidade de uma forma bem mais séria e obscura que os outros, assim fechando os anos 90 com um bom saldo de *survival horror* e um futuro otimista para as franquias do gênero.

Vale citar que umas das maiores referências de terror principalmente para os jogos citados acima foi o filme de George A. Romero, A Noite dos Mortos Vivos, tanto o de 68 como o remake feito em de 90 por Tom Savini.

1. A EVOLUÇÃO DO TERROR NOS GAMES

Na década seguinte, o terror nos games começa a se expandir, seja em suas fontes, narrativas e subgêneros, no lançamento deFatal Frame (Koei Tecmo, 2001), que reflete a influência do mercado oriental de terror no ocidente, sendo também mais puxado para algo mais paranormal, se diferenciando dos monstros das demais franquias, sendo um dos reflexos junto com os filmes O chamado (2002) e O grito (2004) remakes americanos dos filmes Ringu (1998) e Ju-On (2002) e até mesmo com o jogo Siren (2003), terror esse que é classificado como J-Horror

*“A maioria dos filmes que nós chamamos de terror japonês, o J-Horror, no Japão é classificado como filme de suspense. E seria diferente com Psicose (Psycho, 1960) de Hitchcock? Não. A classificação ‘terror’ no Japão aparece quando há um quê de Roger Corman”.*

*Cristiane Sato, autora do livro JAPOP – O poder da cultura pop japonesa (Editora Nsp-hakkosha)*

Uma tendência que veio um tempo depois no gênero é o excesso de ação nos jogos de terror, que por mais que possuíssem Ação e Aventura em boa parte deles sempre se manteve em um equilíbrio, como por exemplo a franquia F.E.A.R que mistura *Shooter¹* frenético com terror e até mesmo Doom 3 (Bethesda, 2004) subvertendo a franquia de ação e Gore para um Survival Horror e também sendo um dos mais bem avaliados da franquia até então com a nota de 87 no metacritic, porém o impacto dessa tendência foi só sentido quando afetou uma das maiores franquias de Survival Horror em Resident Evil 4 (Capcom, 2005), considerado um dos mais importantes e mais aclamado pelos fãs com avaliações incríveis como 96 no metacritic ganhando o selo “Must-Play”, o jogo também carrega o fardo de ser o assassino do gênero como é dito em diversas matérias, tal como a do “Canada.com” explica bem, que fazer jogos de terror requer muito trabalho e o game mostrou que há como fazer shooters com temática de terror sendo uma forma mais eficiente e lucrativa, e por mais bom que o jogo seja ele carrega o fardo de “matar o terror“ conhecido até então.

Nessa década houveram diversos lançamentos do gênero de terror com ideias cada vez mais interessantes, como os conceitos do J-Horror, a ação intensa e frenética mesclada com horror, mexer com o psicológico (seja no conceito como SIlent Hill 2 (Silent Team, 2001) ou diretamente no gameplay como no Eternal Darkness (Silicon Knights, 2002)), modernizar a gameplay deixando mais dinâmica, e intensificando cada vez mais os *Jumpscares²* nos jogos em primeira pessoa.

¹ Subgênero que tem como foco o combate do jogador com armas de longa distância, geralmente armas de fogo.

² Técnica usada para assustar o jogador com o acontecimento de um evento brusco e surpreendente, acompanhado de um som alto e perturbador.

1. O FIM DE UMA ERA

Entre o fim dos anos 2000 e o início da última década houve a queda de diversas franquias como Silent Hill que foi de nota 89 em seu primeiro jogo, para 64 com Silent Hill: Downpour (Silent Team, 2012) ou Resident Evil 4 (Capcom, 2005) que atingiu nota 96, mas teve seu sexto jogo chegando apenas na nota 69 no metacritic, ou até mesmo Fatal Frame que caiu no anonimato, isso inclui também a trilogia Dead Space que era uma das grandes inspirações para o gênero de terror. Um dos maior contribuidores para isso foi o quanto a ação frenética afetou as franquias principalmente nos jogos Resident Evil 5 (Capcom, 2008), Resident Evil 6 (Capcom, 2012) e Dead Space 3 (Visceral Games, 2013) problema esse que incomodou grande parcela dos fãs e diversas críticas especializadas.

*“O resultado é uma experiência intensa de ação e aventura repleta de combate satisfatório, gameplay “bem encaixada”, e ambientes magníficos e bem feitos. Resident Evil 5 oferece tudo isso e mais um pouco, mas não traz muitas coisas que fãs a longo prazo da série esperavam. Não vai te assustar. Não vai te encher com um desespero macabro. Não vai te fazer coletar e contar munição como se fossem pedras preciosas. Não vai, em essência, te fazer sentir como se você estivesse jogando um Resident Evil tradicional.”*

*--IGN - Resident Evil 5*

*“Resident Evil 6 é menos focado em criar tensão do que qualquer outro jogo anterior da série principal, e suas mecânicas exageradas nem sempre são bem mescladas com as sensibilidades e leveis incrivelmente lineares de um jogo de ação”*

*--GameSpot - Resident Evil 6*

*“...são muito mais rápidos e explosivos, trocando o medo por tiroteios sem realmente realçar o fato de que não é mais um jogo de survival horror”*

*--GamesRadar - Resident Evil 6*

*“Estou com pouca munição e vida para quando o ataque vier, mas eu não estou sozinho. Encurralados, meu parceiro e eu improvisamos. Cada segundo conta enquanto nós sistematicamente desmembramos a linha de frente dos “Necromorphs”, usando nossa telecinese igual Jedis para empalar os inimigos com seus próprios membros arrancados. Nós pisamos nos corpos dele, pegamos recursos preciosos e rapidamente recarregamos nossas armas em preparação para a próxima onda.”*

*“A adição de co-op, leva a franquia das margens de um survival horror para o estágio final de ação thriller. Jogar o modo cooperativo anula o senso de isolamento, mas os sustos e o constante sentimento de perigo pelo qual a série é conhecida ainda permanece.”*

*--IGN - Dead Space 3.*

1. TERROR NOS GAMES CONTEMPORÂNEOS

Com o começo da última década e a queda de grandes AAA de terror, e a ascensão dos jogos indies como bem explicado no documentário Game Loading - A Ascensão dos Indies, houve a existência de um jogo que ditaria o ritmo do gênero dos anos seguintes: Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games, 2010) trajando de uma abordagem mais pessoal e psicológica, transformando o protagonista heroico e poderoso em “você” de uma forma em que o jogador seja impotente em relação ao mundo do jogo, ainda mais com a câmera em primeira pessoa para intensificar a experiência.

*“Quando uma criatura monstruosa aparece de um canto sobre seus joelhos trêmulo e seus grunhidos arrepiantes, você pode apenas sucumbir ao seu ataque ou fugir em terror, na esperança de que as sombras vão fornecer um refúgio.”*

*IGN - Amnesia: The Dark Descent*

*“Esse título da* ***Frictional Games*** *mudou o destino dos jogos de terror sozinho. Ele atingiu isso de várias maneiras, sendo a mais importante o jeito em que foi criada sua atmosfera. Seu ritmo era devagar porém metódico, seus corredores eram escuros e não convidativos. Você se sentia como se algo sempre estivesse errado, fazendo você se sentir desconfortável mesmo em áreas bem iluminadas”*

*GameRevolution - Amnesia: The Dark Descent*

Com *“Amnesia: The Dark Descent”* como exemplo de um jogo de terror indie de sucesso, muitos jogos seguiram essa linha de uma experiência aterrorizante em que se evita o combate, o jogador se sente na pele do personagem por ser em primeira pessoa, há um monstro correndo atrás de você e por aí vai. Com o lançamento de Slender (Parsec Productions, 2012), outro jogo de terror indie que fez sucesso, a prática se tornou ainda mais simples, com jogabilidade que se resume a pouca ou nenhuma interação com o ambiente e fugir de monstros. O fato desse jogo não ter um gráfico excelente e ser incrivelmente simples possibilitou que ele funcionasse em máquinas fracas, o que abrangeu ainda mais o alcance do jogo na comunidade. Não muito tempo após o lançamento de Slender, veio o jogo Outlast (Red Barrels, 2013), um grande jogo de terror indie que seguia o mesmo estilo, porém, conseguiu com maestria atingir ou até mesmo superar Amnesia: The Dark Descent(Frictional Games, 2010). Devido ao seu sucesso absurdo, esse estilo acabou se tornando uma tendência para futuros jogos de terror, assim, a maioria dos que foram lançados a partir dessa época possuíam o mesmo padrão, o que se tornou um problema para o gênero. Mesmo tendo se passado muitos anos após o lançamento de Outlast (Red Barrels, 2013), esse padrão de jogos ainda se mantém, usando como base um levantamento de jogos indie em algumas plataformas, é possível ver que a cada 100 jogos indies de terror, apenas 17 saem dele, e mesmo seguindo outro caminho, ainda possuem certas características desse estilo “simplificado”.

1. RELAÇÃO DOS JOGOS COM FILMES DE TERROR

Um paralelo a se fazer é a dos filmes Slasher, aqueles geralmente com um homem mascarado com uma arma branca matando adolescentes durante uma noite, gênero esse que fizeram um sucesso enorme nos anos 80 como bem apontado no documentário In Search of Darkness (2019), por ser um terror fácil de fazer, muitas vezes divertido de se trabalhar e muito lucrativo, foi uma fórmula repetida à exaustão, como bem pode ser vista nas franquias de *Sexta-Feira 13* e *A hora do Pesadelo* que alguns passaram de seis filmes com apenas meses de produção, alguns iam direto para VHS, principalmente os de baixo orçamento, gerando uma exaustão no gênero, traçando assim um paralelo com a atual fase do terror dos games. Não indica que essas produções são ruins, mas que se aglomeram e tornando assim muito difícil de se destacar seguindo a fórmula e cair muito na comparação e “mesmice” de títulos grandes e famosos.

1. A IMPORTÂNCIA DA CÂMERA

Por mais que seja de conhecimento geral que o Survival Horror em primeira pessoa é “mais fácil” de assustar com os muito conhecidos Jumpscares, a mais direta imersão, pela sensação de deixar o jogador ser indefeso e ser mais barato de se fazer, acaba sendo reproduzido várias e várias vezes, ainda há vários jogos que vão em outra vertente, que usam de outras câmeras, outros estilos de gameplay e narrativa que inovam e subvertem o gênero como os jogos: Stasis (The Brotherhood, 2015) com a câmera isométrica, DarkWood (Acid Wizard Studio, 2014) misturando top down e survival e The Coma (Devespresso Games, 2017) e Uncanny Valley (Cowardly Creations, 2015) misturando situações tenebrosas com um bom Side-Scrolling³.

Não há limitações para jogos de terror e nem recursos como é dito no artigo da gdc sobre o jogo Faith (Airdof Games, 2019) em que o autor comenta como um jogo feito em “moldes de atari” consegue assustar mesmo que com poucos pixels, como a experiência visual e sonora vai muito além do Jumpscare na cara do jogador e em como o ambiente e a experiência conseguem amedrontar e assustar o jogador.

³ Gênero em que a câmera fica em um ângulo de lado, com o jogador podendo se mexer para a esquerda e direita, enquanto a câmera se move horizontalmente acompanhando o jogador.

1. CONCLUSÃO

O gênero de Survival Horror nos anos 90 era muito atrelado a ação e aventura, e mesmo com sua modernização e expansão nos anos seguintes para uma ascensão do psicológico e paranormal, as grandes franquias estavam começando a se “enrolar” na dosagem da ação e aventura, o que resultou em muitos jogos que eram pra ser de terror tiveram ação de forma “excessiva”, quebrando características de grandes franquias e do gênero até então.

Porém, com a chegada de títulos mais modernos e inovadores veio também em seguida a estagnação do gênero, hoje em dia jogos de terror são lançados o tempo todo mas sem muito “glamour”, com um abuso do jumpscare e sempre muito parecidos, ganhando destaque somente “jóias raras” como: Project Nightmares (NC, 2018), AAA famosos como os dois The Evil Within, Resident Evil 7 (Capcom, 2017) e o Resident Evil 2: Remake (Capcom, 2019) e aqueles que mudam de alguma forma ou utiliza de forma diferente características clássicas do gênero como Daymare 1998 (Invader Studio, 2019) .

Ou seja de certa forma o terror sempre se adapta conforme as necessidades e nenhum gênero ou subgênero atrelado a ele morre ou vira esquecido, mas que em tempos de estagnação, o Survival Horror precisa de ideias novas que resgatem as excelências e qualidades clássicas, sem ignorar seus erros e utilizando os acertos recentes do gênero para criar jogos de terror que sejam diferentes mas ainda carregam seu histórico.

O terror pode ser feito com poucos recursos, porém, esse gênero se destaca mais quando alternando o uso da câmera e da forma que o terror é passado ao jogador. Um dos gêneros que está “adormecido” por pelo menos 10 anos desde a queda das grandes franquias e que vem ganhando força novamente com os últimos dois títulos de Resident Evil, é o do clássico de terror com ação e aventura e mudar a câmera sendo ela para um 2D, top down, isométrico ou de plataforma, o que seria mais inusitado, se pegar esses elementos Clássicos a melhor forma de transpor para um 2D de plataforma seria o de Metroidvania⁴ pelos elementos de exploração e dinâmica de gameplay.

⁴ Subgênero fusão dos jogos Metroid e Castlevania, tem como foco a exploração e refazer passos.

1. Citações

Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games, 2010); Resident Evil: Survivor (Capcom, 2000); Alone in the Dark(Infogames, 1992); Resident Evil (Capcom, 1996); Silent Hill (Team Silent, 1999); Left 4 Dead (Valve, 2008); Doom 3 (Bethesda, 2004); Resident Evil 4 (Capcom, 2005); Silent Hill: Downpour (Silent Team, 2012); Resident Evil 4 (Capcom, 2005); Resident Evil 5 (Capcom, 2008); Resident Evil 6 (Capcom, 2012); Dead Space 3 (Visceral Games, 2013); Slender (Parsec Productions, 2012); Outlast (Red Barrels, 2013); Stasis (The Brotherhood, 2015); DarkWood (Acid Wizard Studio, 2014); The Coma (Devespresso Games, 2017); Uncanny Valley (Cowardly Creations, 2015); Faith (Airdof Games, 2019); Project Nightmares (NC, 2018); The Evil Within ([Tango Gameworks](https://www.google.com/search?newwindow=1&sxsrf=ALeKk02fYpuC8AGQ2SjaRHh-wawohJZ_uw:1589311642943&q=Tango+Gameworks&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LVT9c3NExJy0kuNKrKUOLSz9U3yDMxNzU00pLNTrbSTy5L109PzE2NL04tykwttkpJLUvNyS9ILVrEyh-SmJeer-AOlC3PL8ou3sHKCADykiYhUQAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwjmtqifh6_pAhXHF7kGHXMTCKYQmxMoATAgegQICxAD), 2014); The Evil Within 2 ([Tango Gameworks](https://www.google.com/search?newwindow=1&sxsrf=ALeKk02fYpuC8AGQ2SjaRHh-wawohJZ_uw:1589311642943&q=Tango+Gameworks&stick=H4sIAAAAAAAAAOPgE-LVT9c3NExJy0kuNKrKUOLSz9U3yDMxNzU00pLNTrbSTy5L109PzE2NL04tykwttkpJLUvNyS9ILVrEyh-SmJeer-AOlC3PL8ou3sHKCADykiYhUQAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwjmtqifh6_pAhXHF7kGHXMTCKYQmxMoATAgegQICxAD), 2017); Resident Evil 7 (Capcom, 2017); Resident Evil 2: Remake (Capcom, 2019); Daymare 1998 (Invader Studio, 2019).

REFERÊNCIAS

“JAPOP – O Poder da Cultura Pop Japonesa” (2007, Editora Nsp-hakkosha)

“In Search of Darkness” (2019)

<https://o.canada.com/technology/gaming/resident-evil-4-killed-horror-games-in-the-best-way-possible>

<https://www.ign.com/articles/2009/03/09/resident-evil-5-collectors-edition-review>

<https://www.gamespot.com/reviews/resident-evil-6-review/1900-6397338/>

<https://www.gamesradar.com/resident-evil-6-review/>

<https://www.ign.com/articles/2013/02/07/dead-space-3-review>

<https://www.ign.com/articles/2013/02/07/dead-space-3-review>

<https://www.ign.com/articles/2010/09/03/amnesia-the-dark-descent-review>

<https://www.gamerevolution.com/features/13156-amnesia-reinvigorated-the-horror-genre-6-years-ago-and-now-its-on-ps4>

<https://www.gdconf.com/news/can-192x160-pixels-make-you-scream-find-out-gdc-2019>

<https://www.spectrumgothic.com.br/gothic/cinema/filmes_terror.htm>

<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/09/genero-pouco-explorado-no-teatro-terror-e-revisto-em-ciclo-com-os-classicos-dracula-e-frankenstein.shtml>

<https://en.wikipedia.org/wiki/The_Cabinet_of_Dr._Caligari>

<https://medologia.com/post/le-manoir-du-diable-o-primeiro-curta-de-terror-ja-criado>

<https://www.metacritic.com/game/pc/doom-3>

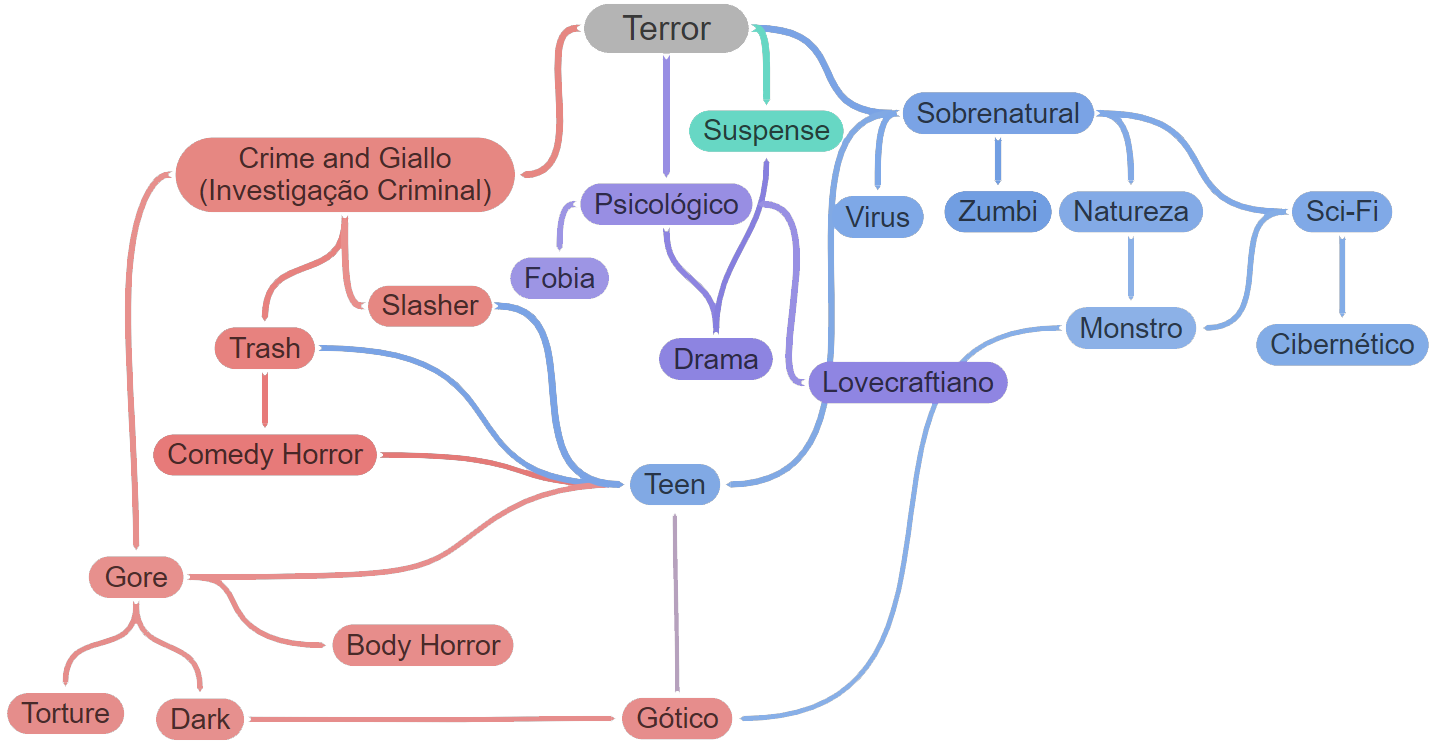
<https://www.metacritic.com/game/gamecube/resident-evil-4>

<https://www.metacritic.com/game/playstation/silent-hill>

<https://www.metacritic.com/game/playstation-3/silent-hill-downpour>

<https://www.metacritic.com/game/pc/resident-evil-6>

ANEXOS



*Levantamento das ramificações, interligações e subgêneros do terror*