

## **DEATH STRANDING: CONECTANDO MUNDOS E REDEFININDO EXPERIÊNCIAS NO JOGAR**

Sabrina Ramos Gomes<sup>1</sup>  
João Paulo Rodrigues dos Santos<sup>2</sup>

DOI: <https://doi.org/10.34019/1983-8379.2025.v18.49652>

**RESUMO:** Este artigo analisa *Death Stranding* (2019), jogo de Hideo Kojima, como uma narrativa digital que proporciona uma experiência imersiva e única ao jogador. Ao proporcionar uma nova experiência de jogos de guerra, segundo o próprio Kojima, *Death Stranding* explora a interação do jogador com o protagonista Sam Bridges, enfatizando liberdade, conectividade e imersão em um mundo fictício pós-apocalíptico. A pesquisa utiliza teorias de narrativa e imersão, fundamentando-se em autores como Umberto Eco, Janet Murray e Marie-Laure Ryan. O jogo combina mecânicas interativas, como a agência limitada, com uma narrativa estruturada em capítulos, permitindo que o jogador influencie parcialmente os eventos sem perder a linearidade da história principal. O conceito de conectividade é central, tanto nas interações entre personagens quanto na mensagem de que a colaboração é essencial para superar desafios. Além disso, *Death Stranding* reflete sobre o impacto humano no planeta, conectando seu enredo ao contexto do Antropoceno e às reflexões de Donna Haraway sobre a interdependência entre espécies. A ambientação, as mecânicas detalhadas e o ritmo contemplativo reforçam a ideia de imersão total, levando o jogador a se adaptar às dinâmicas do jogo para apreciar plenamente sua narrativa. Conclui-se que *Death Stranding* busca proporcionar uma experiência diferente como mídia, demonstrando que a interação e a conectividade experimentadas no jogo propiciam a reflexão acerca de colaboração e sobrevivência em tempos de crise.

**Palavras-chave:** *Death Stranding*; experiência; jogos; narrativas digitais.

## **DEATH STRANDING: CONECTING WORDS AND REDIFINING GAME EXPERIENCES**

**ABSTRACT:** This study examines *Death Stranding* (2019), a game developed by Hideo Kojima, as a digital narrative that offers players a unique and immersive experience. The interactive nature of *Death*

<sup>1</sup> Doutoranda em Estudos de linguagem, CEFET-MG, Brasil. E-mail: [sabrinaramosgomes@gmail.com](mailto:sabrinaramosgomes@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1365-7768>.

<sup>2</sup> Graduando em Letras - Tecnologias da Edição, CEFET-MG, Brasil. E-mail: [joaopaulordoss@gmail.com](mailto:joaopaulordoss@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-0434-6099>.

Stranding, classified as a new experience in war games, involves the player's interaction with the protagonist, Sam Bridges. The game's premise places emphasis on three core concepts: freedom of movement, connectivity, and immersion in a fictional post-apocalyptic world. The research draws upon theories of narrative and immersion, drawing on the work of renowned authors such as Umberto Eco, Janet Murray, and Marie-Laure Ryan. The game combines interactive mechanics, such as limited agency, with a narrative structured in chapters, allowing the player to partially influence events without losing the linearity of the main story. The notion of connectivity is pivotal in the context of both the interactions between characters and the overarching message that collaboration is imperative in overcoming adversity. Furthermore, the game's narrative explores the human impact on the planet, weaving its plotlines into the broader context of the Anthropocene epoch and Donna Haraway's concept of interdependence between species. The game's environment, intricate mechanics, and reflective pace collectively reinforce the concept of complete engagement, compelling players to adapt to the game's dynamics to fully appreciate its narrative. It is evident that Death Stranding aims to offer a distinctive experience by utilizing innovative means of interaction and connectivity, thereby inspiring contemplation on collaboration and survival in critical circumstances.

**Keywords:** Death Stranding; digital narratives; experience; video games.

## 1. *Death Stranding, Kojima e sua proposta de jogo como experiência*

Os jogos eletrônicos se fazem cada vez mais presentes como forma de fruição e, muitos jogos primam pelas suas narrativas, e buscam ir além de simulações do real. Essas mídias oferecem ao jogador uma narrativa ficcional diferente em uma mídia que promove experimentar histórias diferente de outras mídias convencionais. *Death Stranding*, obra de Hideo Kojima, em especial, é um exemplo de jogo no qual a narrativa tem papel central no desenrolar do ato de jogar. A obra foi lançada em 2019, e está disponível para o console da Playstation, assim como para plataformas de computador. Desde seu processo de desenvolvimento, o Diretor Hideo Kojima mencionou que sua obra seria um novo estilo de jogo de guerra. Na visão do autor, por muitos anos os jogos foram criados com o foco em derrotar inimigos, por isso, seu jogo seria um novo tipo de experiência. Assim, Kojima constrói sua obra de modo que o jogador não apenas ‘controle’ Sam Bridges, mas realmente vivencie o mesmo que ele, tornando a experiência mais imersiva. Nossa intuito com esse artigo é analisar criticamente *Death Stranding* como uma narrativa digital experimentada e vivenciada ao jogarmos a obra.

O poder de nos emocionar nessas narrativas está justamente na aceitação do “quê” de real presente na história contada, mesmo que apenas na realidade criada na nossa imaginação, motivada por essa interação com os textos, aqui considerada em sentido amplo, ou seja, um jogo pode ser um texto. *Death Stranding* busca então justamente essa perspectiva ao trazer para um jogo de guerra um caráter diferente de apenas derrotar o inimigo. Marie-Laure Ryan discute ao longo de sua produção acadêmica científica, sobre como nós, “leitores”, tanto das novas como das velhas mídias, interagimos com essas histórias e como elas, mesmo as mais simples, detêm o nosso encanto. Encanto esse que se dá na dinâmica da criação de “mundos possíveis” pela leitura, que para a autora possibilita “a experiência através da qual um mundo ficcional adquire a presença de uma realidade autônoma e independente da linguagem, povoada por seres humanos vivos” (Ryan, 2001, p. 14).

Os jogos, diferentes de narrativas em outras mídias, se caracterizam pela presença do jogar na construção de uma narrativa própria e individual, mesmo em jogos lineares. Afinal o tempo jogado, a dificuldade e vários outros fatores interferem na construção experimentada no ato de jogar. Janet Murray, autora de *Hamlet no Holodeck*, nos ajuda a compreender conceitos tais como o de agência, “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Murray, 2003, p.127); e do jogador como interator: “O interator não é autor da narrativa digital, embora possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência.” (Murray, 2003, p.150).

No jogo *Death Stranding*, é possível perceber esse agenciamento em diversos aspectos. Apesar do jogo apresentar uma narrativa linear, no quesito que, o jogador não tem a capacidade de fazer escolhas na estória, o agenciamento vai se concentrar na *gameplay* do jogo, tanto no controle do personagem Sam, que irão tornar a experiência mais imersiva para o jogador, como na criação de recursos que alteram esse universo e a interação com recursos feitos por outros jogadores. É, de fato, como nas palavras da Janet Murray, gratificante criar equipamentos ou bases em *Death Stranding*, e isso acontece, pois, outros jogadores podem usar de sua criação, e vice-versa.

Ryan, reforça que nos videogames em especial, deve-se pensar que a experiência de narrativas ficcionais têm características distintas, principalmente ligadas ao fato de a experiência do jogo digital está ligada à como ele foi programado e como as instâncias da

programação, mecânica de jogo e arte são os que conduzem o jogo e seus personagens viventes nesse espaço ficcional criado para a experimentação digital “Se os personagens forem bem programados, uma narrativa de ação se desenvolverá automaticamente a partir de sua interação com o usuário, com outros personagens e com o mundo que os cerca.” (Ryan, 2006, p. 25-26).

Em *Death Stranding*, nos deparamos com uma narrativa complexa, de várias linhas do tempo, com plots, e desenvolvimento de personagens bem estruturadas, que organizam a compreensão desse universo fictício, assim como, no desenvolvimento da história. O ciberespaço do jogo também é bem estruturado, com ambientações únicas, uso de alta tecnologia para a captura de movimento dos personagens do jogo (todos são atores de Hollywood). O jogo fez uso de técnicas de fotogrametria na criação dos personagens e ambientes ultrarrealistas, escaneando objetos e atores do mundo real. Para isso, foram utilizados dados fotográficos em 360° e tecnologia de captura de performance para gravar semelhanças, expressões faciais e movimentos corporais dos atores de todos os ângulos.

Como comentado, todos os personagens em *Death Stranding*, são interpretados por atores, então, utilizar dessa tecnologia permitiu um alto nível de detalhamento na criação dos modelos dos personagens graças aos processos de escaneamento e renderização. Os cenários também serão impactantes e realistas como os personagens, já que a técnica também foi utilizada para escanear paisagens e objetos do mundo real para criar terrenos e ambientes naturais realistas no ciberespaço do jogo. A forte presença da técnica da fotogrametria em *Death Stranding* não apenas mostra o empenho de Kojima para criar um realismo no mundo que irá cercar os jogadores, como comenta Ryan, mas também ambientar seu universo de maneira diferente de outras narrativas de guerra, por meio do realismo virtual e a sensação de presença tanto para os personagens, como para o mundo no jogo.

Além dos personagens e as paisagens para compor esse mundo, outro aspecto que é fundamental para dar vida a esse universo é a trilha sonora. A atmosfera criada pelo design de som de *Death Stranding* se destaca pela riqueza de detalhes e com sons ambientais bem detalhados, desde a “chuva temporal” (um fenômeno natural comum a esse universo) até o som do vento e das botas de Sam que mudam dependendo do terreno. Os detalhes sonoros são importantes pois, diversas vezes alertaram o jogador de perigos que não são tão visíveis, como as EP’s (Entidades Praianas). Esses sons intensificam a tensão e terror no jogador, fornecendo

informações de ameaças constantes, contribuindo significativamente a sensação de imersão no jogo.

A trilha sonora do jogo também apresenta uma parte licenciada, criada e pensada para causar um tom emocional. Essas músicas acontecem em momentos específicos, que geralmente são ou no início de uma longa jornada, ou ao final. Essa alternância entre longos períodos de sons ambientais, seguindo com músicas feitas para contribuir para a sensação de isolamento e maravilha, evoca sentimentos no jogador que se relacionam com temas do jogo, como a solidão, a conexão que será mais abordada posteriormente, e a beleza de uma paisagem desolada e pós apocalíptica, que como mostrado, foi muito bem construída e pensada. A música licenciada conta com diversas bandas, como *Silent Poets* e *Low Roar*, e em plataformas de streaming de música é possível encontrar um álbum com algumas músicas produzidas exclusivamente para a obra, chamado *Death Stranding: Timefall*.

Além disso, há a criação de sistemas e mecânicas que desempenham um papel fundamental na percepção e reconhecimento do jogador dentro desse universo novo e complexo que foi meticulosamente criado. Esses recursos são componentes estruturais do jogo que vão definir a forma como o jogador interage e se envolve com o ambiente, outros personagens e a narrativa. Esses sistemas e mecânicas, que compõem a *gameplay* do jogo, e que serão apresentados ao longo deste estudo, são indispensáveis para causar experiências diferenciadas como proposto pelo diretor da obra, causando um efeito de vivência profunda e envolvente.

FIGURA 1 – Ambiente de *Death Stranding*.

Figura 1. Fonte: <https://www.pcgamesn.com/death-stranding/cliff-ww1-vietnam-boss-fight>

## 2. Passeando pelo universo fictício de *Death Stranding*

*Death Stranding* é uma história ficcional jogável e como tal, nos chama a entender como seus aspectos intrínsecos de jogo nos levam a vivenciar a jornada de Sam. Em confluência com Eco em seus passeios pelos bosques narratológicos, acreditamos que ler ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real (Eco, 2004, p. 93). Faremos esse passeio pelos bosques dessa terra desolada e buscamos analisar como o ato de explorar, passear e desvendar e em especial experimentar a proposta de Hideo Kojima.

O jogador agora tem uma persona para assumir seu papel, Sam Porter Bridges, um entregador, o personagem principal e herói desta narrativa, e como todo bom herói, Bridges terá suas características especiais. Dessa forma, Sam tem um propósito muito maior e um papel a cumprir, consequentemente o jogador tem uma meta que é estabelecida logo no início do jogo, conectar os Estados Unidos e salvar o mundo. Como comentado nesse estudo, os personagens de *Death Stranding* são atores, Sam (Figura 2) é Norman Reedus, conhecido pelo seu papel em outro universo apocalíptico, *The Walking Dead*. Outros nomes do audiovisual estão presentes, como Mads Mikkelsen, Léa Seydoux, Guillermo Del Toro, Margaret Qualley etc.

FIGURA 2 – Atores de *Death Stranding*.


Fonte: <https://www.deviantart.com/mrodx/art/Death-Stranding-Arrival-973641563>

Sam Bridges era um simples entregador *freelancer*, que fazia entregas nesse mundo sem estradas, sem veículos (ambos até um certo momento), sem internet. Sendo um dos poucos que consegue realizar a difícil meta, o herói Porter é “contratado” pela *Bridges* com a missão de fazer algumas entregas urgentes e levar para esses destinos um dispositivo criado para conectar pequenas “cidades”, centros de distribuição ou abrigos (que de alguma forma ainda não foram aniquiladas) a uma nova rede desenvolvida com os novos recursos presentes no planeta, chamada de rede quiral. As cidades precisam se conectar para compartilhar os estudos realizados do *Death Stranding*, e criar novas soluções e pesquisas acerca desse fenômeno.

Vale a ressalva que, Bridges não é apenas “especial”. Com espaço-tempo alterado, o mundo dos mortos e dos vivos compartilham de um mesmo “espaço”, então alguns humanos podem ter **Dooms**, que seria uma espécie de familiaridade com o mundo dos mortos. Além disso, Sam é filho adotivo da presidente que governa o que sobrou do antigo governo dos Estados Unidos, Bridget Strand, que morreu devido a uma doença. Assim, Sam precisa atravessar todo território estadunidense para resgatar a filha legítima de Strand, para que ela assuma o cargo da mãe. *Death Stranding* apresenta momentos de Flashback por meio de um personagem muito importante, o BB 28 (posteriormente será chamado Lou). BB, ou Bebês Bridges, são ferramentas utilizadas para conseguir visualizar onde estão as EP’s, “entidades praianas” que aparecem por causa desse espaço tempo alterado.

A primeira obliteração aconteceu nos Estados Unidos, quando um médico que realizava uma cesariana em uma mulher que sofreu morte cerebral, tocou no cordão umbilical do recém-

nascido, e uma grande explosão aconteceu, que na época foi compreendido como um ataque terrorista. Anos de pesquisa depois, descobriram que esses bebês retirados de útero de mães que sofreram morte cerebral apresentam uma conexão forte com o mundo dos mortos. Assim, eles serão usados como uma tecnologia para conseguir detectar a presença dessas EP's. Sam Bridges consegue sentir a presença dessas entidades, mas como não consegue visualizá-las ele também vai ter seu BB, para conseguir fazer as suas entregas. O BB, que fica em uma cápsula acoplada ao equipamento de Sam na barriga, tem uma barra de bem estar, pois como qualquer outro bebê, este pode se amedrontar com facilidade e se sentir estressado, ao passar por essas EP's, ou quando Sam cair ao desequilibrar se estiver com muitas cargas.

Quando esse nível chega a um estado crítico o BB fica inato a te auxiliar a visualizar essas EP's nas proximidades. Sendo assim, Kojima desenvolveu um modo para acalmar o BB e restaurar esse nível, tanto na plataforma de Playstation quanto na versão para computador, é necessário olhar para baixo, desacoplar o BB de seu traje, e fazer movimentos lentos, simulando o ato de ninar um bebe. Esse ato acontece diversas vezes ao longo do jogo, então de tempos em tempos, você tem essa visualização de seu corpo, ou melhor, o corpo de Sam. O BB apesar de no jogo ser usado para não ser pego por essas EP's, é uma forma de lembrar o jogador a sua presença em *Death Stranding*.

Como mostra a Figura 3, a cápsula laranja é essa ferramenta, e nesse caso, o movimento de Flashback acontece toda vez que Sam sai de seu abrigo e precisa conectar novamente o BB para que ele cumpra sua função. Nesse momento o espectador é levado a outro tempo da história, quando o BB ainda era um experimento, e temos contato com Clifford, o pai de Lou. A imagem embaçada e a coloração alaranjada colocam o espectador como o BB, nessas cenas, o jogador tem contato com as memórias de Lou, antes mesmo do *Death Stranding* acontecer. O BB 28 é um personagem muito importante pois, quando o jogo encaminha para o fim, o espectador entende que Lou e Sam são a mesma pessoa, e por isso ao longo do jogo essas lembranças eram tão reais. Percebe-se que aqui não somente o flashback será usado na história, mas também será indispensável. Apenas nessas *cutscenes*, temos contato com a história de Clifford e do BB 28, e consequentemente, a história do herói, Sam Bridges.

FIGURA 3 – *Cutscene* de flashback do BB 28.

Fonte: Episódio 7: Clifford, missão: Aceite um novo pedido para Sam em Mountain Knot City.

*Death Stranding* é um jogo de mundo aberto, e embora a narrativa apresenta traços de linearidade (que podem ser observados pela a divisão do jogo em capítulos) o jogador ainda tem muita liberdade nesse mundo virtual. Os jogos de mundo aberto é um conceito que é atribuído a jogos que dispõem uma certa liberdade ao jogador, podendo se mover livremente num mundo aberto, e, em um certo grau, uma autonomia na tomada de decisão e na ordem de sequência narrativa que poderá ter limitações conforme a criação do código do jogo ou por limites gráficos. “Mesmo quando não existem num bosque trilhas bem definidas, todos podem traçar sua própria trilha, decidindo ir para a esquerda ou para a direita de determinada árvore e, a cada árvore que encontrar, optando por esta ou aquela direção.” (Eco, 1994, p. 12). Algumas entregas são obrigatórias e precisam seguir uma ordem, essas seriam as missões principais, e são responsáveis pela progressão da história, contudo, o jogador ainda pode optar por fazer entregas secundárias ou outros serviços na ordem que achar melhor.

Em *Death Stranding*, o jogador terá em certos momentos a liberdade de escolher entre essas duas formas de visualização. Durante o jogo, o jogador terá que alternar entre essas duas visões de primeira e terceira; ao caminhar pelo mapa (e em momentos de combate) o jogo é em terceira pessoa, mas para cuidar do bebê é necessário alterar para primeira pessoa. Outra possibilidade desta visualização é se orientar onde a entrega tem que ser feita ou visualizar marcações feitas no mapa para auxiliar no trajeto da entrega.

FIGURA 4 – Visualização em primeira pessoa do jogador.



Fonte: Episódio 3: Fragile, pedido 20 Ancião.

Nos momentos de *cutscene*, também há as duas formas de visualização, a visualização como observador irá ocorrer nos momentos em que a narrativa será desenvolvida sobre Sam Bridges e sobre os outros personagens que estão presentes na obra. Todavia, quando terminamos uma entrega, o jogador terá acesso a uma espécie de dormitório para recuperar energias para a próxima aventura, e conseguir alguns equipamentos a partir de fluidos e excretos de Bridges e nesse momento o jogador terá uma outra visão, como a da câmera subjetiva.

Em geral, jogadores têm a liberdade com a locomoção do avatar, como correr, andar para direita, ou para a esquerda, pular, andar em círculos, etc. Tudo isso faz parte de controles possíveis para o avatar, porém, em *Death Stranding* existe um controle ainda mais “preciso”, que causa a imersão de ser Bridges. Sam precisa fazer entregas em todo o continente estadunidense como já dito, enfrentando terrenos alterados de difícil escalada ou de equilíbrio. As mecânicas de entrega e suas implementações de técnicas subjacentes foram construídas sobre uma base complexa, e, o jogador ao controlar Sam Porter Bridges, é encarregado de realizar diversas jornadas árduas para entregar suplementos essenciais a centros de distribuições, as *Knot Cities*, e alguns indivíduos isolados. Nessas entregas, é necessário reconectar esses locais à rede quiral, possibilitando o jogador de criar materiais para a jornada, ou descansar na unidade, caso possível.

Os pedidos realizados para entrega, geralmente, têm cargas volumosas, e serão somadas às ferramentas que vão auxiliar na jornada de Sam, como cordas, âncoras de escalada, escadas,

um dispositivo chamado CQP (que significa “construtor quiral portátil”), entre outros utensílios que podem ser fabricados ao avançar no jogo e conectando as unidades à rede quiral. Todas essas ferramentas e pacotes para entrega poderão ser acopladas no traje de Sam, ou colocadas em uma mochila que carrega em suas costas, portanto, dois sistemas de controle do personagem vão ser criadas, como o sistema de distribuição de carga, que irá mostrar o peso que Sam Bridges consegue carregar, onde deseja colocar o recipiente, se será levado no ombro, na mochila, no porta-ferramentas etc.

O movimento de Sam em *Death Stranding* é projetado com foco na simulação de seu peso e seu impacto na travessia que será feita pelo jogador de costa a costa do território estadunidense, como comentado anteriormente. O peso e a distribuição de carga irão impactar nessa travessia pois, influencia na sua movimentação, equilíbrio e sua capacidade de navegar pelos diversos terrenos por esse universo. O sistema de fotogrametria responsável pelo escaneamento dos atores de *Death Stranding* e de outros objetos para compor o cenário do jogo também são fundamentais para conseguir mostrar o impacto do sistema de peso, já que animações foram gravadas para caso extrapole o peso que Sam consegue carregar.

FIGURA 5 – Sistema de distribuição de carga.



Fonte: <https://www.gameblast.com.br/2019/11/death-stranding-ps4-dicas-iniciantes.html>.

O outro sistema criado, que tem ligação com o sistema de distribuição de carga, seria o de equilíbrio. Muitos terrenos no universo de *Death Stranding* são irregulares, ou muito íngremes, dificultando a locomoção de Porter, que fará a maioria de suas entregas a pé. Além disso, Sam carrega muito peso em lugares diferentes do seu corpo, como visto no sistema de distribuição de cargas. Se a distribuição do peso não for feita com cautela, Bridges ficará mais pesado de um lado, tornando o equilíbrio mais difícil. Se, voltando de compras em um supermercado, normalmente buscamos equilibrar o peso das sacolas, por quê Sam, que carrega cargas expressivas não faria o mesmo?

FIGURA 6 – Sistema de equilíbrio.



Fonte: Episódio 3: Fragile, pedido 20 Ancião.

A fotogrametria, também está presente na mecânica de equilíbrio. Assim como no sistema de peso existem animações que mostram a dificuldade de movimento de Sam dependendo do peso carregado, essa técnica de captura também foi utilizada para animações onde fazem perder o equilíbrio, seja por uma má distribuição de peso das cargas ao traje de Sam, ou ao passar rapidamente por um pedaço de rocha que está no meio do caminho, causando o desequilíbrio de Porter. O ajuste da postura corporal de Sam, considerando o peso carregado e a colocação dos pés em determinado terreno influenciam no equilíbrio de Sam. Portanto, o jogador precisa se atentar a essas condições, já que essas são mecânicas primordiais no jogo e influenciam sua jornada para além de sua percepção no universo de *Death Stranding*.

Ao perder o equilíbrio, e não tentar se recompor como permite o comando do jogo, Sam irá cair, e essa queda tem algumas consequências, como o aumento do nível de estresse do BB

e danificar a carga que está sendo levada. Se a carga for muito danificada, ela irá quebrar e não é possível ser mais utilizada, caso seja uma entrega que faz parte de uma missão principal, você terá que reiniciar todo o processo, retomando ao ponto de partida inicial. A simulação física altamente detalhada do movimento do personagem principal e as técnicas apresentadas são primordiais para a experiência do ciberespaço do jogo, tornando a travessia mais realista e não apenas um mero ir do ponto A ao ponto B, criando um desafio na jogabilidade base do jogo. Vale ressaltar que essa mecânica tem intuito de tornar o jogo mais tedioso, fazendo com que o jogador experiencie a complexidade de equilibrar pesos andando incessantemente por lugares diferentes.

O jogador tem a liberdade de traçar a sua rota de entrega, pensar em estratégias que permitam fazer diversas entregas de uma só vez, ou prezar pela velocidade da entrega, o que não será permitido ao jogador é estragar ou perder a entrega e caso isso aconteça, como dito anteriormente, a missão deverá ser refeita do ponto de partida original. Entretanto, o jogador será responsável pelas suas decisões dentro do mapa, qualquer resultado positivo ou negativo que o jogador adquirir, será equivalente ao cuidado e seu esforço para conseguir fazer suas entregas com as melhores condições, distância percorrida e tempo gasto. Todas essas informações são apresentadas ao jogador quando finaliza sua entrega.

FIGURA 7 – Sistema de pontuação do jogador.



Fonte: Episódio 3: Fragile, pedido 20 Ancião.

A narrativa de *Death Stranding* terá sua divisão em capítulos, ao todo sendo composto por um prólogo e 14 episódios. Cada episódio terá um enfoque narrativo, nesse sentido, todos

os episódios são intitulados com o nome de algum personagem coadjuvante, mas de grande importância na construção narrativa desse universo. Um exemplo seria o Episódio 3 nomeado como “Fragile”. A personagem que é interpretada por Léa Seydoux, irá herdar de seu pai a companhia de entregas “Fragile Express”, e um dia, um homem chamado Higgs Monaghan (interpretado por Troy Baker), se oferece para ajudar nas entregas, mas na verdade era apenas uma forma de conseguir entregar uma bomba capaz de destruir múltiplas cidades. No último momento, quando Fragile descobre tal plano, Higgs irá ofertar duas possibilidades, não interferir nos seus planos e perder cerca de três centros de distribuições, ou, caminhar sob a chuva apenas com um capuz na cabeça e levar a bomba até um destino que resultaria na perda de apenas um desses centros.

Como Fragile aceita a segunda oferta, todo o seu corpo (exceto seu rosto que estava protegido da chuva) ficará com aspecto de velhice, devido ao tempo que teve contato com a chuva. Essa chuva é um fenômeno natural que passa a ser comum depois do acontecimento *Death Stranding*, a precipitação acelera o progresso de tempo em quase todas as coisas com as quais entra em contato. Nesse sentido, é possível perceber como cada episódio tem como objetivo aprofundar e preencher lacunas sobre o personagem em questão. O personagem principal, Sam Bridges, tem o prólogo e 3 episódios exclusivos para o desenvolvimento do personagem.

*Death Stranding* apresenta três linhas do tempo irá mudar a relação do jogador com a narrativa, apesar de Eco (1994) afirmar que todo texto é uma máquina preguiçosa, atribuir muitos detalhes na ficção fará com que o jogador observe mais esse universo, se atente mais a ele:

Na ficção escrita, com certeza é difícil estabelecer o tempo do discurso e o tempo de leitura: entretanto, não há dúvida de que às vezes uma grande quantidade de descrição, uma abundância de detalhes mí nimos podem ser não tanto um artifício de representação quanto uma estratégia para diminuir a velocidade do tempo de leitura até o leitor entrar no ritmo que o autor julga necessário para a fruição do texto. (Eco, 1994, p. 65)

FIGURA 8. Clifford conversando com o BB 28.



Fonte: Episódio 7: Clifford, missão “Aceite um novo pedido para Sam em Moutain Knot City”.

Não obstante o jogou causou um certo desconforto em alguns jogadores que alegaram justamente o ritmo do jogo ser lento, nesse quesito, outra característica de imersão pode ser atribuída à obra. Se a percepção do tempo ao jogar é um pouco alterada significa que o jogador teve que se adaptar para conseguir acompanhar a fruição do jogo. Desse modo, é perceptível que o cuidado de tornar esse jogo algo inesperado não se resume apenas a um nível gráfico, mas também textual e de mecânica de jogo.

#### 4. Um passeio pelos bosques da criação digital

*Death Stranding* como representante do objeto midiático jogo é permeado por aspectos intrínsecos que o determinam como narrativa, som, gameplay, em especial as capturas feitas com a fotogrametria a fim de criar ambientes mais realistas. Para criar o universo de *Death Stranding*, a *Kojima Productions* fez o uso do motor *Decima*, desenvolvido pela *Guerrilha Games*, uma empresa de jogos europeia que busca criar mundos cativantes nos jogos, com riqueza de detalhes e com design inovador. Esse motor passou por aprimoramentos significativos para a criação do jogo *Horizon Zero Dawn* que foi publicado pela *Sony* em 2017. Essas melhorias, assim como o jogo comentado, mostraram a capacidade do motor *Decima* no tratamento de ambientes de mundo aberto e na entrega de alta fidelidade visual.

Hideo Kojima tinha um projeto bem ambicioso para *Death Stranding*, o que era esperado dado a reputação do designer japonês. Kojima foi vice-presidente da *Konami Computer Entertainment Japan* e criador de outros jogos que tiveram um grande destaque,

como por exemplo, a série *Metal Gear. Death Stranding* seria o primeiro projeto da *Kojima Productions* após sua saída da *Konami*, em 2015. A *Kojima Productions* foi criada por Hideo Kojima após esse cenário, portanto, para criar o primeiro jogo de sua própria empresa, não pouparia esforços para produzir um jogo com um alto nível técnico. Assim, uma colaboração com a *Guerrilha Games* foi feita para que fosse possível alcançar uma excelência visual.

Essa colaboração entre os dois estúdios culminou em um esforço conjunto, onde a equipe de Kojima chegou a aprimorar a base de código do motor. Para isso, uma equipe da *Kojima* foi enviada para a *Guerrilha*, em Amsterdã, para facilitar o desenvolvimento conjunto do motor. Não obstante, o nome *Decima* tem uma origem significativa, que se refere à antiga relação comercial entre a Holanda e o Japão, mais especificamente à Ilha Dejima, que foi um posto comercial holandês no Japão durante o Período Edo. Portanto, essa nomeação refletiria a parceria entre ambas as empresas, com um destaque em uma história compartilhada, e um respeito mútuo.

Alguns recursos do motor *Decima* foram aproveitados e imprescindíveis para o desenvolvimento de *Death Stranding*. O motor utiliza de ferramentas de inteligência artificial, capacidades de física de jogo e ferramentas de lógica, que foram vitais para a criação dos sistemas complexos do jogo, como o comportamento dos inimigos e a simulação do ambiente. As ferramentas de criação de mundo que o motor tem, permitiram o desenvolvimento dos detalhados e vastos ambientes de *Death Stranding*, o que possibilitou a diversidade de terrenos e paisagens complexas e relacionadas. O motor também tem suporte para resolução 4k e imagens de alta faixa dinâmica, essa faixa se refere a uma técnica utilizada para capturar e exibir imagens com uma ampla gama de luzes e sombras, o que resulta em detalhes mais ricos, tanto em áreas claras quanto em escuras, esse efeito, consequentemente, sucede em uma significante fidelidade visual e a apresentação imersiva do jogo.

Outro recurso que foi aproveitado é a capacidade do motor no tratamento de dinâmicas de mundo aberto e a geração de conteúdo procedural robusta, que foram elementares para a criação de paisagens variadas e expansivas que parecem vivas e responsivas às ações do jogador. Por fim, é importante mencionar as tecnologias de áudio espacial dentro da *Decima*, que também desempenharam um papel importante, contribuindo para a paisagem sonora e imersiva do jogo, fornecendo pistas e respostas de áudio ricos e responsivos.

Um outro aspecto vital a ser mencionado seria o pipeline de renderização utilizado em *Death Stranding*. Para conseguir sua fidelidade visual, o jogo utilizou um pipeline gráfico de última geração, para incorporar técnicas avançadas, como a fotogrametria, trabalho com *shaders* e renderização em tempo real. Para que a renderização desempenhasse um papel de maestria, o processo foi dividido em passos específicos, como o de profundidade (para os efeitos de profundidade de campo); os passes de cor (nesse caso, a incorporação da Renderização Baseada em Física (*PBR*) foi utilizada para uma representação realista de materiais); a renderização especializada (para terreno e neve), e por fim, a renderização (para elementos emissivos, que em jogos, referem-se a objetos que emitem luz própria e decalques que são imagens transferíveis e podem ser utilizadas para a criação de texturas).

Para aprimorar o efeito de profundidade e sombreamento no jogo, foram utilizados os efeitos de pós-processamento, como Oclusão Ambiental de Espaço de Tela (*SSAO*), esse efeito é uma técnica que simula a oclusão ambiental em tempo real, criando sombra sutil que adiciona profundidade e realismo às imagens. Para gerenciar o universo virtual de mundo aberto de *Death Stranding*, devido a sua vastidão, tecnologias de streaming permitiram que um tratamento eficiente do ambiente fosse feito, pois, os objetos desse ambiente, eram carregados e descarregados em seções conforme o necessário, assim, partes menores do universo eram processadas por vez, permitindo que tantas tecnologias atuassem confluenteamente.

A iluminação do universo digital de *Death Stranding* contou com técnicas avançadas de iluminação, que foram construídas sobre as capacidades básicas do motor Décima. Um método utilizado foi para aproximar luzes de áreas esféricas, curvando o vetor de luz de uma única fonte de luz pontual, criando uma iluminação mais suave e realista em comparação com luzes pontuais tradicionais, isso, aprimorou a profundidade visual e, consequentemente, um realismo nas cenas. A *Kojima Productions*, desenvolveu um “modelo analítico de névoa de altura”, que permitia a renderização fotorrealística, técnica utilizada para criar imagens 3D que imitam a aparência de objetos e ambientes reais, ao mesmo tempo em que permitia a flexibilidade artística na densidade e cor da névoa, possibilitando a criação de diversas e atmosféricas condições climáticas.

Esse modelo personalizado criado para alcançar uma atmosfera visual específica e única para *Death Standing*, auxiliou os desenvolvedores a alcançar um maior grau de controle artístico sobre a apresentação ambiental do jogo. O modelo de névoa foi combinado com um

modelo de dispersão atmosférica pré-computado, a fim de apresentar tanto uma perspectiva aérea realista (fazendo com que objetos distantes pareçam mais fracos e mais azuis) e efeitos artísticos de névoa (névoa densa e colorida), fornecendo um sistema versátil para a criação de várias condições atmosféricas. Além disso, outros dois tipos de climas foram pré-computados, o ensolarado e a névoa densa, que permitiu as várias condições climáticas sem necessidade de pré-computação adicional, consequentemente, otimiza o desempenho e flexibilidade na renderização do clima.

Outra temática a ser discutida seria a implementação do *anti-aliasing* temporal (TAA), essa técnica consiste em suavizar bordas irregulares em imagens digitais, e assim, reduzir artefatos visuais como bordas serrilhadas. Para a resolução de 1080p, foi utilizada uma solução TAA temporal de 2 frames, utilizando dados dos dois frames mais recentes para suavizar as bordas serrilhadas, buscando um equilíbrio entre efeito AA de alta qualidade e eficiência de desempenho. A suavidade, que frequentemente está relacionada ao TAA, às vezes pode borrar a imagem, no caso de *Death Stranding* isso contribui potencialmente para as atmosferas oníricas e nebulosas que aparecem no jogo.

Para encaminharmos para o fim das análises técnicas que foram utilizadas com o motor décima para alcançar uma qualidade gráfica realista no universo de *Death Stranding*, apresento algumas mudanças e problemas que foram apresentados no jogo na versão para plataformas no computador. Para a versão compatível com o PC algumas opções adicionais foram incluídas, como a capacidade de desativar completamente o AA ou usar FXAA (*Fast Approximate Anti-Aliasing*) como uma alternativa menos intensiva computacionalmente. Um problema foi encontrado no jogo na versão para computador, o TAA às vezes se desativava ao reiniciar o jogo, exigindo que os jogadores alterassem manualmente a configuração para reativá-lo, indicando um possível problema com a implementação ou configuração da porta para PC.

## 5. Passeios conectados

Em *Death Stranding*, é possível perceber um conceito que é trabalhado integralmente durante toda a narrativa do jogo, a conectividade. Para a própria continuidade do jogo, é preciso conectar outras pessoas à rede quiral para chegar à outra costa, essa que, como descrito no artigo, é uma das principais missões do jogo. No decorrer do jogo fazemos amizades, conhecemos novas pessoas, criamos novas ligações. Todas as personagens que auxiliam Sam

Bridges a conseguir o êxito de sua jornada tem histórias bem desenvolvidas e são indispensáveis para o sucesso de Bridges, esses, tornam o trajeto que precisa ser percorrido mais prático, agregam com conhecimento acerca do fenômeno *Death Stranding*, e ajudam, direta ou indiretamente, a trajetória do herói.

A intenção do autor, Hideo Kojima, é mostrar que é necessário não estar sozinho. O caminho para que o bem em comum seja alcançado não é individual, é imprescindível a presença do outro, e apenas ao fazer ligações, é possível vencer as advertências que encontramos no caminho. Não obstante a interação dos jogadores no modo online é uma forma de legitimar o discurso de conectividade que o jogo propõe. Ao compartilhar ferramentas no armário coletivo, depositar materiais para finalizar estruturas (criadas por outro jogador ou não), concluir uma entrega de outro jogador e ambos serem pontuados pelo serviço, utilizar veículos criados por outro usuário, e receber ajuda de outros jogadores que fornecem equipamentos para grandes batalhas.

Um sistema de curtida também existe dentro do jogo, que pode ser enviado para outros objetos, construções ou indivíduos. Apesar disso, as interações entre jogadores são limitadas, pois não é possível conversar com outros usuários. Além das possibilidades citadas anteriormente, é possível apenas cumprimentar outros jogadores, como um outro Sam, por meio de um comando que já existe no jogo. Contudo, pensar nesse sistema criado de compartilhar equipamentos, estruturas e tarefas, em um jogo *single-player* (Jogador Único), é uma maneira diferente e criativa de passar a mensagem da importância da conectividade e de que objetivos só são alcançados em conjunto.

Para concluir a campanha de *Death Stranding*, é imprescindível a ajuda de outros, seja pelos personagens secundários, ou por outros jogadores que criou uma ponte em um rio que é de difícil travessia, construiu um gerador de energia para recarregar os equipamentos do Sam, entre muitas outras colaborações. Donna Haraway, uma filósofa e zoóloga estadunidense, em seu livro *Ficar com o problema: fazer parentes no Chthuluceno* nos traz reflexões, conceitos e dúvidas sobre a conectividade e nos aborda uma concepção que em tempos de urgência, precisamos fazer uma conexão não apenas entre humanos, mas sim, entre todas as espécies:

Estes tempos chamados de Antropoceno são tempos de urgências para todas as espécies, inclusive a humana. São tempos de morte e extinção em massa, de desastres sucessivos, cujas especificidades imprevisíveis têm sido entendidas insensatamente como a própria incognoscibilidade. São tempos de recusa: recusa de saber e de cultivar

a capacidade de responsabilidade, recusa de estar presente diante da catástrofe que se precipita no tempo, desviando o olhar de maneira inaudita. (Haraway, 2023, p. 70-71)

É possível perceber que ambos autores estão trabalhando com cenários de fim de mundo, mesmo que o mundo de *Death Stranding* seja fictício e Haraway fala de acontecimentos reais. Para que a ficção seja criada é necessário partir primeiro da realidade. Em ambos esses cenários apocalípticos, se faz presente a necessidade de pensar em conjunto, apenas assim é possível garantir a perpetuação da existência dos indivíduos em geral e evitemos passar por complicações diante tanta destruição da vida na terra.

O fim da espécie não irá acontecer tal qual a narrativa de *Death Stranding*, mesmo não sabendo como o fim do mundo de fato acontecerá, ainda é possível trabalhar para que não aconteça por culpa exclusiva de uma espécie. O Antropoceno é entendido como a época geológica (a qual nos situamos) em que a ação humana se tornou força de escala planetária, e que altera os sistemas biofísicos da Terra. Como observa Haraway (2023), tal denominação não deve ser tomada de forma acrítica, pois corre o risco de universalizar responsabilidades que, na verdade, estão historicamente vinculadas a processos específicos do Capitaloceno (se pensado nas dinâmicas extrativistas e de acumulação do capital). Frente a isso, Haraway propõe pensar não apenas o Antropoceno, mas também o Chthuluceno, entendido como um convite a imaginar formas de coexistência multiespécie e a cultivar práticas de simpoiese, nas quais o humano não é origem nem centro, mas parte de uma rede de interdependências.

Em suma, tudo o que nos foi dado só foi possível graças a outras espécies, que tornaram viável o lugar que hoje ocupamos; por isso, a ideia de conexão com elas permanece essencial. Se não chegamos aqui sozinhos, não iremos sair desse conflito sozinhos, “Isso não requer fidelidade, muito menos submissão, mas um tipo particular de lealdade, em resposta à confiança da mão estendida.” (Haraway, 2023, p. 68). Para grandes resultados é preciso que grandes movimentações sejam feitas, essas só acontecerão através da conectividade. A conectividade é o tema central da obra, representada pela rede quiral, que conecta pessoas e locais para reconstruir um mundo fragmentado. Kojima transmite a mensagem de que superar desafios exige colaboração, ecoando reflexões de Donna Haraway sobre a interdependência entre humanos e outras espécies no Antropoceno.

Por meio da conectividade, *Death Stranding* resgata a ideia central das narrativas ficcionais como espaços de interação humana e criação de significados compartilhados. Ao conectar personagens, lugares e jogadores, o jogo reitera a importância de laços comunitários

em um mundo fragmentado, propondo que o coletivo é essencial para a sobrevivência. Assim, ao explorar um universo ficcional tão rico e detalhado, o jogador se torna parte ativa na construção desse vínculo. A proposta de Kojima vai além do entretenimento e se aproxima de uma reflexão filosófica sobre os desafios contemporâneos. No mundo real, o impacto do Antropoceno exige soluções colaborativas que, assim como no jogo, dependem de esforços coordenados. *Death Stranding* nos lembra que, somos interdependentes e que a reconstrução – tanto de mundos fictícios quanto do real – começa ao reconhecer e valorizar essas conexões.

## Referências

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção.** São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

HARAWAY, Donna. Ficar com o problema: fazer parentes do Chthluceno; traduzido por Ana Luiza Braga. São Paulo: n-1 edições, 2023, 364 p.

KOJIMA, Hideo. **Hideo Kojima Talks Soundtrack and the Meaning of Death Stranding.** *Rolling Stone*, 2018. Disponível em:  
<https://web.archive.org/web/20180528015807/https://www.rollingstone.com/glixel/news/hideo-kojima-talks-soundtrack-meaning-of-death-stranding-w456480>. Acesso em: 29 jul. 2025.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media.** Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001a.

RYAN, Marie-Laure. **Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media.** *Game Studies*, v. 1, n. 1, jul. 2001b. Disponível em:  
<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>. Acesso em: 11 abr. 2025

RYAN, Marie-Laure. **Avatars of Story.** Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press, 2006.

**Data de submissão:** 31/07/2025

**Data de aceite:** 10/09/2025