

**FOLHA DE APROVAÇÃO**

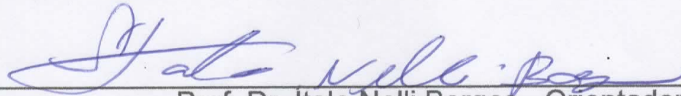
**A Arquitetura da Memória: Level Design e a Simulação  
da Segunda Guerra Mundial em Medal of Honor: Allied  
Assault**

CHARLYS SILVA TORRES

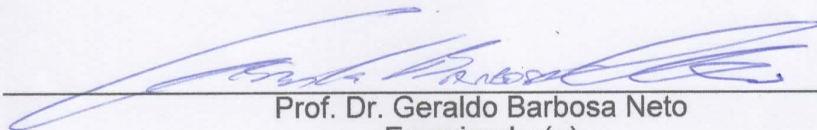
Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao curso de licenciatura em História, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Licenciado em História pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB) – Campus V, Departamento de Ciências Humanas.

Aprovado em: 16 / 07 / 2025

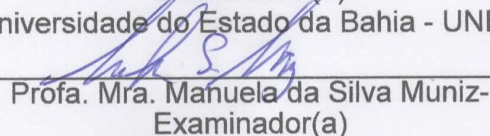
Banca Examinadora:



Prof. Dr. Italo Nelli Borges - Orientador  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB



Prof. Dr. Geraldo Barbosa Neto  
Examinador(a)  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB



Profa. Mra. Manuela da Silva Muniz-  
Examinador(a)  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB

Santo Antônio de Jesus – BA  
2025

# A Arquitetura da Memória: Level Design e a Simulação da Segunda Guerra Mundial em *Medal of Honor: Allied Assault*

Charlys Silva Torres<sup>1</sup>

## Resumo

Este trabalho analisa como o *level design* do jogo *Medal of Honor: Allied Assault* contribui para a construção de uma memória coletiva hiper-real da Segunda Guerra Mundial. A partir de uma abordagem interdisciplinar, que combina teoria da simulação (Baudrillard), estudos de jogos (Salen & Zimmerman) e conceitos de representação histórica (Azevedo Júnior; Bello), investiga-se de que modo os espaços, desafios e mecânicas do jogo articulam experiências emocionais e narrativas. As fases “Sabotar o U-529” e “Operação Overlord” são analisadas em profundidade, revelando como o jogo dramatiza o passado por meio da jogabilidade. Argumenta-se que *Medal of Honor* não apenas representa a guerra, mas a transforma em um sistema interativo de performance simbólica. Conclui-se que o jogo configura uma forma de memória digital na qual o jogador participa ativamente da encenação histórica, misturando elementos factuais com estruturas lúdicas e afetivas.

**Palavras-chave:** memória coletiva; jogos digitais; level design; Segunda Guerra Mundial; simulação.

## Abstract

This paper analyzes how the level design of the game *Medal of Honor: Allied Assault* contributes to the construction of a hyperreal collective memory of World War II. Using an interdisciplinary approach that combines simulation theory (Baudrillard), game studies (Salen & Zimmerman), and concepts of historical representation (Azevedo Júnior; Bello), the research explores how in-game spaces, challenges, and mechanics create emotional and narrative experiences. The missions “Sabotage the U-529” and “Operation Overlord” are closely examined to show how the game dramatizes the past through gameplay. It is argued that *Medal of Honor* does not merely represent war but transforms it into an interactive system of symbolic performance. The study concludes that the game configures a form of digital memory in which players actively participate in the staging of history, blending factual elements with ludic and emotional structures.

**Keywords:** collective memory; digital games; level design; World War II; simulation.

## Introdução

A análise do vínculo entre os jogos eletrônicos e a história, apesar de ainda tratar-se de um "tabu", desperta cada vez mais a atenção do meio acadêmico por causa da influência que os videogames exercem sobre as representações e percepções do passado. De acordo com Santos (2009), os jogos eletrônicos têm sua origem no desenvolvimento de tecnologias para os militares nos tempos da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria. O cálculo de trajetórias de mísseis e as simulações de batalha foram as bases para o desenvolvimento dos primeiros

---

<sup>1</sup> Graduando em Licenciatura em História pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

jogos eletrônicos, como *Spacewar!* (1961)<sup>2</sup>. Essa conexão original com a simulação de guerra permaneceu influente na indústria dos jogos, principalmente em títulos que envolvem conflitos históricos e jogos de estratégia.

Ao longo das décadas os chamados jogos históricos surgiram como uma forma lúdica de revisitar o passado oferecendo aos jogadores a oportunidade de interagir com versões simuladas de acontecimentos históricos. Azevedo Junior (2020) traz três pontos principais para definir um jogo histórico, são eles:

- a) Jogos Históricos desenvolvem narrativas baseadas em simulações digitais que permitem interagir com representações do passado remediadas a partir de outros meios (acadêmicos ou não) e criam mundos jogáveis que podem ser praticados pelos jogadores a partir de processos ativos como “tomada de decisões”, “planejamento”, “gerenciamento” etc. (Azevedo Junior, 2020, p.58)
- b) Os jogos só são históricos se suas simulações praticarem ações que se remetam ao campo da experiência humana no tempo. (Azevedo Junior, 2020, p.58)
- c) Jogos Históricos estimulam reflexões acerca dos conhecimentos sobre o passado constituídos fora do jogo. (Azevedo Junior, 2020, p.59)

Embora os jogos eletrônicos nem sempre sejam historicamente precisos, sua capacidade de envolver os jogadores em narrativas interativas faz com que exerçam um impacto significativo na forma como as novas gerações compreendem o passado. Conforme Azevedo Junior (2020) ao interagir com "mundos jogáveis" o jogador não está apenas observando representações do passado, mas participando ativamente da construção de narrativas históricas por meio das regras e mecânicas do jogo. Essa participação ativa permite uma imersão mais profunda influenciando a percepção histórica de forma que outras mídias como o cinema ou a literatura não conseguem proporcionar.

Além disso conforme argumenta Bello (2017) os jogos históricos devem ser compreendidos como produtos de seu tempo refletindo os valores e interesses do presente. Para ele os jogos eletrônicos representam o passado por meio de um "recorte contemporâneo" em que as escolhas narrativas e estéticas dos desenvolvedores são influenciadas pelo contexto cultural em que são criados. O autor também faz uma distinção entre dois gêneros principais de jogos históricos: Jogos de Performance que se concentram na experiência individual do

---

<sup>2</sup> Spacewar! foi um dos primeiros jogos eletrônicos da história, desenvolvido em 1961 por Steve Russell e outros programadores do MIT. Criado em um computador PDP-1, o jogo simulava uma batalha espacial entre duas naves e foi pioneiro no uso de gráficos interativos em tempo real. Apesar de rudimentar, estabeleceu bases conceituais e técnicas para os videogames posteriores, especialmente no que diz respeito à simulação de combate e à interatividade em ambientes digitais. Seu desenvolvimento ocorreu no contexto da Guerra Fria, refletindo o interesse da época por tecnologia e simulação militar.

jogador como um agente da história e Jogos de Gerenciamento que abordam o desenvolvimento de civilizações e cidades destacando o aspecto estrutural da história.

Desde a década de 1990 com o surgimento de jogos de estratégia como *Age of Empires* e *Civilization*<sup>3</sup> (ambos exemplos de jogos de gerenciamento) a recriação de eventos históricos nos jogos eletrônicos tornou-se cada vez mais sofisticada. Esses títulos permitem que os jogadores assumam o papel de líderes ou governantes tomando decisões estratégicas que podem alterar o curso de civilizações inteiras. *Civilization* por exemplo desafia os jogadores a expandir e desenvolver seus impérios através de várias eras simulando as dinâmicas de crescimento e conflito entre nações ao longo da história.

Outro gênero significativo no contexto dos jogos históricos é o dos jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) popularizado por títulos como *Medal of Honor* e *Call of Duty*. Esses jogos focam na simulação de combates históricos especialmente durante a Segunda Guerra Mundial oferecendo uma experiência imersiva em primeira pessoa. Ao contrário dos jogos de estratégia que enfatizam a gestão de recursos e a tomada de decisões estratégicas os FPS<sup>4</sup> colocam o jogador diretamente no campo de batalha recriando momentos icônicos da guerra de forma envolvente e visceral, ou seja, são jogos de performance.

Nesse contexto, este trabalho propõe uma análise específica de *Medal of Honor: Allied Assault*, título marcante entre os FPS históricos, com o objetivo de compreender como suas estruturas de design interativo contribuem para a construção de experiências emocionais e narrativas sobre a Segunda Guerra Mundial.

Lançado em 2002, *Medal of Honor: Allied Assault* é um jogo de tiro em primeira pessoa ambientado na Segunda Guerra Mundial, idealizado por Steven Spielberg e

---

<sup>3</sup> *Age of Empires*, lançado em 1997 pela Ensemble Studios, é um jogo de estratégia em tempo real que permite ao jogador controlar civilizações antigas, gerenciando recursos, construindo cidades e travando batalhas em diferentes períodos históricos. Já *Civilization*, criado por Sid Meier em 1991, é um jogo de estratégia por turnos em que o jogador desenvolve uma civilização desde a pré-história até a era contemporânea, tomando decisões políticas, militares, tecnológicas e diplomáticas. Ambos são exemplos clássicos de jogos que utilizam a história como base temática, oferecendo simulações lúdicas de processos históricos complexos.

<sup>4</sup> FPS (First-Person Shooter, ou "jogo de tiro em primeira pessoa") é um gênero de videogame em que a câmera do jogo simula a visão dos olhos do personagem controlado, colocando o jogador "dentro" do corpo da figura representada. Esse ponto de vista tem implicações simbólicas e narrativas importantes: ao adotar a perspectiva da primeira pessoa, o jogo intensifica a imersão e reforça a sensação de agência e protagonismo, fazendo com que o jogador experimente os eventos não como um observador externo, mas como um participante ativo da ação. Nos jogos de guerra, essa escolha estética dramatiza a experiência do combate e cria uma vivência mais pessoal e subjetiva do conflito simulado.

desenvolvido pela 2015, Inc. Combinando elementos cinematográficos e jogabilidade imersiva, o título consolidou-se como referência entre os jogos de guerra, oferecendo uma experiência interativa marcada por forte carga emocional e estética realista. Este trabalho tem como objeto de análise o level design do jogo, explorando como a organização dos espaços, desafios e mecânicas contribui para produzir sensações específicas no jogador, como medo, urgência e heroísmo. A abordagem teórica se apoia nos conceitos de simulação e simulacro de Baudrillard (1991), na ideia de jogabilidade como configuração narrativa em Azevedo Júnior (2020), e na noção de design de jogos como linguagem expressiva proposta por Salen & Zimmerman (2012). O objetivo é compreender como essas estruturas interativas articulam uma experiência hiper-real da Segunda Guerra Mundial, na qual a memória do passado é mediada por emoções e performance, transformando a guerra em um sistema de ações dramatizadas e jogáveis.

Segundo Bezerra e Monteiro (2019), os jogos de performance sobre a Segunda Guerra Mundial não apenas representam eventos do passado, mas também os monumentalizam, criando narrativas que glorificam feitos heroicos. Os autores propõem o conceito de “monumento digital” para se referir a jogos como *Medal of Honor*, cuja estrutura narrativa e estética remete às funções simbólicas dos monumentos físicos tradicionais: celebrar, fixar e transmitir uma memória coletiva idealizada. Inspirados na noção de “história monumental” de Nietzsche, eles argumentam que esses jogos reencenam o passado com ênfase em figuras heroicas e valores nacionais, promovendo uma vivência indireta dos eventos históricos, moldada por afeto, catarse e idealização. Assim, *Medal of Honor* não apenas simula a guerra, mas constrói um espaço de consagração simbólica, onde o jogador participa de uma memória coletiva dramatizada da Segunda Guerra Mundial.

A construção da memória coletiva é um processo social dinâmico e em certos contextos pode ser significativamente influenciada por representações de eventos históricos em mídias interativas como os videogames. No caso dos jogos históricos o que está em jogo vai além de uma representação passiva do passado. Esses jogos não apenas oferecem ao jogador a possibilidade de vivenciar um momento histórico, mas o colocam em um papel configurativo no qual suas ações influenciam diretamente a narrativa histórica apresentada. Esse fenômeno gera o que Jean Baudrillard (1991) define como simulacro, ou seja, uma realidade hiper-real criada pela interação entre o jogador e a simulação que muitas vezes se substitui ao evento real na memória coletiva.

Conforme Michael Pollak (1992) destaca a memória coletiva não é um simples repositório de fatos históricos, mas sim uma construção social moldada por grupos de indivíduos que compartilham experiências e narrativas. Pollak argumenta que "a memória deve ser entendida [...] como um fenômeno construído coletivamente e submetido a flutuações transformações e mudanças constantes" (Pollak 1992 p. 201). No caso de videogames históricos a memória coletiva que emerge não se baseia exclusivamente nos eventos históricos verdadeiros, mas na forma como esses eventos são simulados e reconfigurados pela experiência dos jogadores. Assim os jogadores ao interagir com o jogo formam uma memória compartilhada que mistura elementos de autenticidade histórica com as modificações inevitáveis trazidas pela jogabilidade e pela necessidade de entreter.

Azevedo Júnior (2020) explora essa interatividade no contexto dos jogos digitais argumentando que diferentemente de outras mídias como livros ou filmes nos videogames os jogadores desempenham "funções configurativas" ou seja eles não apenas interpretam os eventos, mas os moldam através de suas ações. Essa liberdade de ação transforma a simulação em um espaço onde a realidade histórica é alterada de acordo com as escolhas dos jogadores permitindo que eles experimentem a história de uma forma personalizada. No entanto essa personalização cria o que seria para Baudrillard (1991) um simulacro pois o que os jogadores recordam ao final não é o passado histórico em si, mas a versão hiper-real da guerra que eles criaram em conjunto com o sistema de regras do jogo.

Outro ponto relevante a ser considerado é que como sugere Bello (2017) os "erros históricos" nos jogos não comprometem o aprendizado histórico. Na verdade, ele argumenta que as representações históricas nos videogames são sempre um produto do presente refletindo as escolhas e o contexto cultural de seus criadores. Essas representações não têm o objetivo de recriar o passado como ele realmente foi, mas sim de proporcionar uma interpretação que mistura a memória histórica com elementos lúdicos e narrativos específicos da cultura contemporânea. Assim mesmo com possíveis imprecisões os jogos contribuem para o desenvolvimento do imaginário histórico ao criar espaços e narrativas que permitem aos jogadores explorar e reinterpretar o passado de formas novas e interativas (Bello, 2017).

Baudrillard (1991) reforça essa ideia ao afirmar que "a simulação não é a simulação de um território [...] é a geração de um real sem origem nem realidade: hiper-real" (Baudrillard 1991 p. 8). Aplicado ao contexto de jogos históricos isso significa que ao experienciar a Segunda Guerra Mundial através de jogos como *Medal of Honor* os jogadores não estão

simplesmente revisitando os eventos como eles aconteceram. Pelo contrário estão participando de uma nova realidade uma simulação que para muitos se torna mais "real" do que os próprios eventos históricos. Esse novo real o simulacro se solidifica na memória coletiva da comunidade jogadora.

O ato de jogar um videogame histórico portanto não só proporciona uma experiência imersiva de uma simulação histórica, mas também cria um simulacro que influencia a forma como os jogadores lembram e compreendem o passado. Essa memória é uma versão estilizada da história na qual os jogadores não apenas recordam os eventos simulados, mas formam narrativas e lembranças baseadas em suas interações configurativas com o jogo. Como destaca Azevedo Júnior (2020) a simulação nos jogos envolve "a geração de uma história artificial do sistema" (Azevedo Júnior 2020 p. 43) e é justamente essa história artificial que molda a memória coletiva da comunidade.

Em suma ao permitir que os jogadores interajam diretamente com eventos históricos simulados os videogames criam uma memória coletiva hiper-real na qual a versão dos eventos lembrada pela comunidade de jogadores não é necessariamente uma representação precisa da história, mas uma versão modificada — um simulacro. Esta memória coletiva é, portanto, o produto da simulação e da interação dos jogadores com a narrativa configurada pelo jogo, resultando em uma nova forma de recordar o passado.

A Segunda Guerra Mundial é amplamente representada em diversas formas de mídia, incluindo o cinema, a literatura e, mais recentemente, os jogos eletrônicos. Franquias como *Medal of Honor* e *Call of Duty* são exemplos importantes desse fenômeno, proporcionando aos jogadores a oportunidade de vivenciar momentos icônicos da guerra através de seus personagens.

Segundo Santos (2009), os jogos eletrônicos se apropriam de mitos e de uma narrativa já consolidada sobre a Segunda Guerra Mundial, reforçando o papel dos Estados Unidos como defensores da liberdade e da democracia. Essa visão heroica e simplificada da guerra, muito semelhante ao que ocorre no cinema, é central nas franquias citadas, nas quais o jogador assume o papel de um soldado aliado, frequentemente enfrentando os inimigos em batalhas cruciais do conflito.

Além de recriar a guerra em termos visuais, esses jogos oferecem uma narrativa fortemente estruturada, onde o jogador é guiado por missões que refletem os eventos históricos. Contudo, como observa Santos (2009), a representação nesses jogos é seletiva e

simplificada, focando quase exclusivamente nas ações heroicas dos Aliados e deixando de lado questões mais complexas, como as atrocidades da guerra ou os dilemas morais enfrentados por ambos os lados.

No caso de *Call of Duty: WWII*, lançado em 2017, o jogo oferece uma narrativa imersiva que leva o jogador a participar de conflitos como a batalha do Bulge. Cunha e Ferreira (2021) destacam que a estética de câmera em primeira pessoa utilizada nesses jogos aumenta a imersão, fazendo com que o jogador se sinta diretamente envolvido na ação, quase como um participante ativo do conflito. Essa técnica, ao mesmo tempo que intensifica a experiência sensorial, também reforça a visão do soldado-herói, centralizando a narrativa nos feitos individuais e na camaradagem entre os companheiros de batalha.

Embora *Call of Duty* e *Medal of Honor* compartilhem estruturas narrativas semelhantes e abordagens imersivas sobre a Segunda Guerra Mundial, este estudo concentra-se em *Medal of Honor: Allied Assault* justamente por seu uso expressivo do level design como ferramenta de simulação histórica. A construção dos mapas, os trajetos dirigidos, o ritmo das missões e a disposição dos confrontos são organizados de forma a gerar sensações intensas no jogador — como medo, urgência e heroísmo — convertendo a brutalidade da guerra em uma sequência de desafios interativos. Ao longo da análise, será investigado como o jogo articula esses elementos para construir uma experiência hiper-real da Segunda Guerra Mundial, em que o jogador, ao interagir com os espaços e as regras do sistema, torna-se agente de uma narrativa marcada por imersão emocional e protagonismo simbólico

## **Análise do Jogo**

Lançado em janeiro de 2002 para PC, *Medal of Honor: Allied Assault* foi desenvolvido pela 2015, Inc. e publicado pela Electronic Arts (EA), uma das maiores distribuidoras de jogos digitais do mundo. O título é o terceiro jogo principal da franquia *Medal of Honor*, originalmente criada por Steven Spielberg em 1999, após o sucesso do filme *O Resgate do Soldado Ryan*. A proposta era unir entretenimento e educação histórica, levando ao público uma narrativa imersiva da Segunda Guerra Mundial através da linguagem dos videogames.

O envolvimento de especialistas como o capitão Dale Dye (veterano de guerra e consultor técnico), Stephen E. Ambrose (consultor histórico) e a utilização de imagens reais da época contribuíram para dar ao jogo um tom de autenticidade e densidade histórica.

A recepção do jogo foi extremamente positiva. No site Metacritic, especializado em críticas agregadas de mídia, o jogo obteve nota 91 de 100, sendo elogiado pela ambientação realista, trilha sonora intensa e nível de imersão proporcionado ao jogador (Metacritic, 2002). Estima-se que o jogo tenha vendido aproximadamente 900 mil cópias, faturando 34,2 milhões de dólares, consolidando-se como um dos maiores sucessos comerciais da EA no início dos anos 2000.

Além de seu sucesso isolado, *Allied Assault* teve impacto direto na indústria de jogos. Parte de sua equipe de desenvolvimento, incluindo Vince Zampella, Jason West e Grant Collier, deixou a 2015, Inc. logo após o lançamento para fundar a Infinity Ward, estúdio responsável pela criação de *Call of Duty* em 2003 — franquia que viria a superar *Medal of Honor* em relevância comercial e cultural.

O sucesso do jogo resultou em continuações como *Medal of Honor: Pacific Assault* (2004) e *Airborne* (2007), mas é amplamente reconhecido que *Allied Assault* representa o auge técnico e narrativo da franquia. Seu realismo, sua abordagem cinematográfica e o investimento da EA elevaram o patamar dos jogos de guerra e ajudaram a consolidar os videogames como meio expressivo de reconstrução e simulação histórica.

A campanha de *Medal of Honor: Allied Assault* é estruturada como uma narrativa episódica, onde o jogador assume o papel do Tenente Mike Powell, um agente da *OSS (Office of Strategic Services)*, realizando missões críticas em diversos fronts. A narrativa do jogo não se limita à linearidade dos eventos históricos, mas os dramatiza, condensando grandes operações em ações individuais para criar uma experiência centrada no jogador.

Cada missão oferece uma dramatização específica: desde ações de sabotagem em território inimigo ("Acendendo a Tocha") até grandes eventos como o desembarque na Normandia ("Operação Overlord"). Essa representação busca equilíbrio entre fidelidade histórica e construção dramática. A guerra é reencenada como uma série de desafios heroicos e cinematográficos.

Ainda assim, há mérito na forma como o jogo incorpora elementos históricos de maneira funcional. A presença de símbolos nazistas, arquitetura de guerra, documentos, armamentos e cenários geográficos específicos cria uma moldura realista dentro da qual a narrativa interativa se desenvolve. O jogador não apenas “assiste” à história, mas a vive através da ação, ainda que mediada por filtros estéticos e mecânicos.

O realismo histórico de *Medal of Honor: Allied Assault* não está apenas na narrativa ou no cenário, mas também em como o jogo é jogado. O *level design* das missões é cuidadosamente construído para transmitir sensações específicas: tensão, urgência,

claustrofobia, medo e superação. Ambientes como bunkers, vilarejos destruídos, fortalezas e bases navais são projetados com atenção à arquitetura, funcionalidade e atmosfera.

Por exemplo, a missão “Sabotar o U-529” utiliza iluminação escassa, rotas alternativas e ambientação labiríntica para construir uma experiência de infiltração, onde o som (passos metálicos, alarmes, motores) complementa a sensação de perigo. Já em “O Dia do Tiger”, o confronto com um tanque alemão icônico transforma o espaço urbano em um jogo de caça e sobrevivência, exigindo leitura tática do terreno e adaptação constante.

O design sonoro é parte essencial dessa construção. A trilha musical responde ao ritmo da missão, os sons dos tiros e das explosões têm peso realista, e os gritos em alemão reforçam a imersão cultural e histórica. Há uma sincronia entre o que se vê, se ouve e se joga. A mecânica reforça a sensação de fragilidade do soldado aliado — diferente de jogos mais modernos, onde o jogador tem poderes sobre-humanos, aqui a sobrevivência depende de movimentação cuidadosa, uso de cobertura e precisão.

Esse conjunto — visualidade, som e mecânica — constrói um tipo de “realismo dramatizado”, onde o jogo não reproduz a guerra como ela foi, mas sim como ela é lembrada: com heroísmo, sacrifício e tensão. O espaço virtual funciona como palco histórico, onde o jogador não apenas observa o passado, mas o reinterpreta em tempo real por meio da performance interativa

#### Análise da Fase “Sabotar o U-529”

A missão em Trondheim, Noruega, coloca o jogador no centro da guerra invisível — travada não com batalhões em campo aberto, mas com operações secretas, espionagem e sabotagem de tecnologias. Nessa missão, a tarefa do protagonista é se infiltrar em uma base da Kriegsmarine<sup>5</sup>, destruir o protótipo de um novo detector de radar alemão (Naxos) e roubar documentos antes que o dispositivo possa ser utilizado pelos submarinos alemães na Batalha do Atlântico. O jogo introduz, aqui, não apenas um cenário de tensão, mas também um elemento crucial e real da Segunda Guerra: a corrida tecnológica por superioridade marítima.

Max Hastings reforça a gravidade da ameaça representada pelos U-boats alemães, afirmando sobre 1942, “de longe o ano mais aterrador da guerra no que diz respeito ao uso de U-boats” e que os submarinos alemães causaram perdas significativas à marinha mercante dos Aliados, intensificando a ameaça à sobrevivência da Grã-Bretanha (HASTINGS, 2011, p.

---

<sup>5</sup> Termo em alemão para a marinha de guerra do regime nazista, oficialmente ativa entre 1935 e 1945, como parte das Forças Armadas da Alemanha (Wehrmacht).

239). Nesse contexto, ele define o Atlântico como “o principal campo de batalha naval, para sempre o mar cruel” (HASTINGS, 2011, p. 241), reforçando a centralidade estratégica dessa região no esforço de guerra britânico. Nesse sentido, o jogo representa de forma precisa a urgência das ações de sabotagem contra tecnologias que poderiam desequilibrar essa balança, como era o caso do Naxos, que detectava emissões de radar dos navios aliados. Ao propor ao jogador o desafio de eliminar essa ameaça, *Allied Assault* constrói uma ponte entre ficção interativa e realidade histórica.

A fase é dividida em três segmentos: o confronto inicial ao lado do Major Grillo, a infiltração na base utilizando disfarce, e a sabotagem do submarino U-529. A jogabilidade enfatiza a furtividade e a tomada de decisões rápidas — o jogador precisa esconder a arma, portar documentos falsos, e evitar comportamentos suspeitos para manter sua identidade encoberta. Esses elementos lúdicos refletem a complexidade das operações conduzidas pela OSS (Office of Strategic Services), que, conforme analisa Hastings (2011), operava com recursos limitados, mas era capaz de causar impacto relevante quando atuava em cooperação com movimentos de resistência local.

Além disso, o ambiente em que a missão ocorre — um cenário nevado, com arquitetura militar alemã, soldados em uniformes brancos, cães de guarda e patrulhas constantes — contribui para uma experiência de imersão e tensão. Os detalhes ambientais, como bandeiras nazistas, alertas sonoros e diálogos em alemão, não apenas enriquecem a ambientação, como também representam simbolicamente o controle totalitário que a missão busca subverter.

O momento em que o jogador deve afundar o submarino alemão é particularmente significativo. Segundo Hastings (2011), os U-boats representavam uma ameaça estratégica de grande escala, capaz de gerar enorme preocupação entre os comandantes aliados. Em vários momentos da guerra, a eliminação de um único submarino podia evitar a perda de comboios inteiros e garantir a continuidade do abastecimento da Grã-Bretanha. A missão, portanto, apesar de fictícia, é representativa de operações reais cujo objetivo era assegurar a superioridade tecnológica dos Aliados e conter o avanço das inovações militares alemãs.

O *level design* da missão revela-se uma das construções mais sofisticadas do jogo, operando como dispositivo narrativo, pedagógico e emocional. Desde sua introdução, a arquitetura da fase estabelece um ritmo dramático que alterna tensão e progressão, orientando

o jogador por caminhos que traduzem, em termos espaciais e simbólicos, os desafios de uma operação de sabotagem militar realista.

A fase se inicia em um ambiente externo coberto de neve — um cenário que imediatamente remete às condições climáticas rigorosas da Noruega durante o conflito, mas que também atua como componente atmosférico fundamental. O campo aberto, os galpões distantes, a iluminação baixa e a presença de sentinelas criam um espaço onde a exposição é sinônimo de risco. Aqui, o design espacial simula a vulnerabilidade do espião: o jogador é obrigado a observar, esperar o sinal via rádio, eliminar alvos com precisão e avaliar o comportamento dos guardas. Essa introdução funciona como tutorial implícito de mecânicas *stealth*<sup>6</sup>, reforçando a ideia de que a guerra não se faz apenas com disparos, mas com cálculo, silêncio e estratégia.

A morte do Major Grillo, no portão da base, é um ponto de inflexão narrativa que o level design aproveita para redefinir o ritmo da missão. A ausência do aliado transforma a experiência em uma jornada solitária e tensa. A arquitetura interna da base passa a compor labirintos visuais e funcionais: corredores, salas de vigilância, entradas de serviço, bunkers e laboratórios distribuem-se de maneira que obrigam o jogador a se deslocar com cautela e atenção. É nessa fase que o jogo adota estruturas semiabertas com objetivos não-lineares, permitindo que o jogador escolha a ordem das ações — como buscar documentos, desativar alarmes ou eliminar oficiais. Isso contribui para a sensação de agência, central no processo de imersão histórica.

Um ponto alto do design da missão está no segmento de infiltração com disfarce. Nesse trecho, o jogador deve esconder sua arma, portar documentos e evitar comportamento suspeito — condições impostas não apenas pelas regras do jogo, mas também pelo layout físico e visual do cenário. Os espaços se tornam mais iluminados e socializados: há guardas conversando, soldados jogando baralho, vigilância moderada. O jogo cria tensão por meio de contraste: ao contrário dos ambientes de combate, aqui o perigo não está no tiroteio, mas na possibilidade de ser descoberto, criando um tipo de pressão psicológica distinta, mas igualmente poderosa. O *level design*, portanto, deixa de ser apenas cenário e se converte em linguagem: informa, tensiona e delimita o comportamento esperado do jogador.

---

<sup>6</sup> Termo da língua inglesa utilizado em jogos e estratégias militares para designar ações furtivas, baseadas na evasão e na discrição, em vez do confronto direto.

O trecho final da fase, no qual o jogador sabota o U-529 e precisa fugir da instalação, representa um ápice técnico e narrativo. O layout do submarino é estreito, segmentado e hostil. Cada curva e corredor estreito é um convite ao confronto ou à emboscada. Ao introduzir um contador de tempo após a colocação dos explosivos, o jogo converte o espaço em ameaça — o jogador já não é mais apenas um espião, mas um fugitivo em um ambiente hostil em colapso. O som de sirenes, o fechamento automático de portas e o surgimento de *snipers*<sup>7</sup> reforçam essa tensão. O design se torna narrativo: o próprio ambiente passa a contar a história da missão dando errado.

A sequência de fuga até o trem, com cobertura de forças aliadas, encerra a missão com uma virada emocional: pela primeira vez na fase, o jogador não está só. O *level design* se abre em campo de batalha horizontal, em que o fogo cruzado delimita caminhos, cria corredores dinâmicos e exige uso do cenário como proteção. Essa transição de espaço — de isolamento para apoio tático — é uma solução formal que comunica, sem palavras, a chegada do reforço e o início do contra-ataque aliado. O próprio espaço comunica a virada narrativa.

#### Análise da Fase “Operação Overlord”

A missão “Operação Overlord” recria a invasão da Praia de Omaha em 6 de junho de 1944 com alta fidelidade histórica. A ambientação da fase — tanto narrativa quanto estética — apresenta elementos baseados em relatos reais: o jogador presencia o caos do desembarque, a desorganização das tropas e a dificuldade em avançar sob fogo pesado. Max Hastings descreve o momento como marcado por “paralisia coletiva”, com soldados “petrificados demais para se mover” e mais de oitocentos mortos apenas nas primeiras horas (HASTINGS, 2011, p. 462). O jogo transmite essa atmosfera ao colocar o jogador em uma posição de extrema vulnerabilidade, nos minutos iniciais, sem a possibilidade de reagir, apenas correr entre explosões e cadáveres.

Além disso, cenas como soldados vomitando, rezando ou oficiais tentando manter o controle também refletem o colapso psicológico descrito pelo autor. Segundo ele, muitos estavam em estado de choque, chorando ou se borrando de medo diante do fogo inimigo. Outro momento impactante do jogo — em que uma embarcação é atingida antes mesmo de desembarcar e toda a primeira leva é eliminada — remete às pesadas baixas em setores como

---

<sup>7</sup> Atiradores de elite treinados para disparos de longa distância com alta precisão, geralmente posicionados em locais estratégicos e ocultos para eliminar alvos específicos com discrição.

Dog Green, onde unidades como o 116º Regimento de Infantaria enfrentaram resistência particularmente feroz.

Por outro lado, o jogo simplifica as relações de comando e omite os erros estratégicos que Hastings menciona como centrais para o custo humano da operação. No jogo, a ausência de tanques é citada em diálogo entre personagens (“os tanques foram destruídos ou estão no fundo do canal”), mas a complexidade logística e as falhas no planejamento não são aprofundadas. Hastings observa que parte da tragédia de Omaha Beach ocorreu justamente porque os blindados não chegaram como previsto, deixando a infantaria desprotegida — e que os comandantes aliados erraram ao subestimar a fortificação alemã (HASTINGS, 2011, p. 463). O jogo reconhece essa ausência, mas não problematiza: ela vira apenas mais um obstáculo que o jogador precisa superar.

Do ponto de vista da historiografia mais ampla, Osvaldo Coggiola chama atenção para o peso simbólico que o Dia D assumiu na memória coletiva, sobretudo no Ocidente. Segundo ele, a operação é frequentemente apresentada como o grande ponto de virada da guerra, quando na verdade os soviéticos já haviam quebrado a espinha dorsal do exército nazista muito antes de junho de 1944. Ele afirma que “75% das perdas alemãs se deram na Frente Oriental”, e que a invasão na Normandia teve, acima de tudo, valor político na reorganização do pós-guerra (COGGIOLA, 1995, p. 122). O jogo, como produto cultural ocidental, reforça essa leitura heroica centrada nos Estados Unidos: o jogador é um soldado americano que lidera operações decisivas, recebe ordens diretamente de superiores e assume missões táticas de grande impacto.

Porém, diferentemente de uma representação puramente hollywoodiana, *MOHAA* também tenta simular elementos técnicos e geográficos da batalha. O uso das defesas alemãs, como as metralhadoras MG42 e os campos minados, é fiel ao que foi registrado na historiografia. Hastings observa que as posições fortificadas com tiro cruzado, os obstáculos antitanque e as zonas de morte criadas nas praias dificultaram imensamente o avanço das tropas americanas (HASTINGS, 2011, p. 460). Essas estruturas aparecem no jogo de forma realista, exigindo do jogador que avance com cautela e explore os momentos de pausa no fogo inimigo, o que oferece uma simulação da dificuldade tática enfrentada pelos soldados.

Além disso, o jogo retrata a necessidade de destruir obstáculos específicos, como barricadas e posições de metralhadora, através do uso de explosivos — o que corresponde às

ações de unidades especializadas como os engenheiros de combate. Diálogos como “Estamos explodindo essa barreira para fazer buracos para os tanques” remetem ao trabalho dessas unidades e demonstram algum grau de pesquisa histórica na composição dos eventos.

À medida que o jogador avança pela praia e finalmente consegue ultrapassar as barreiras, a missão muda de ritmo: de uma sequência de sobrevivência quase passiva, onde o único objetivo é não morrer, ela passa para uma lógica mais ofensiva, em que o jogador precisa buscar explosivos, romper defesas inimigas e neutralizar posições de metralhadora. Esse deslocamento da vulnerabilidade para a agência tática simboliza uma virada narrativa: o caos inicial é superado, e agora é a vez do contra-ataque. Esse ritmo é cuidadosamente controlado pelo design da missão, que distribui checkpoints logo após momentos de maior dificuldade e alterna espaços abertos com áreas de abrigo e retomada de fôlego.

Um dos momentos mais significativos em termos de imersão histórica ocorre quando o jogador precisa retornar ao campo de batalha sob fogo para recuperar explosivos. A missão exige que ele memorize os padrões de tiro, utilize crateras como proteção e calcule o momento certo de se mover — simulando, com intensidade, o tipo de tomada de decisão que soldados de verdade enfrentavam em campo. Ao transformar essa ação em parte da mecânica do jogo, o level design aproxima a jogabilidade da lógica militar: eficiência, timing e leitura do terreno.

Pouco depois, ao abrir caminho com os explosivos, o jogador assume o papel de sniper. Esse momento quebra o ritmo frenético anterior e exige precisão, paciência e controle. Do ponto de vista narrativo, é um ponto de inflexão: o jogador passa de alvo a caçador, e a perspectiva da missão muda — agora é ele quem neutraliza ameaças distantes, em vez de apenas sobreviver a elas. Essa alternância de funções simula o dinamismo do campo de batalha, mas também reforça a fantasia de protagonismo individual: o jogador é quem resolve o impasse, supera as defesas e conduz o avanço.

Já na parte final da missão, ao invadir posições inimigas, o ambiente se fecha: corredores estreitos, salas conectadas, inimigos escondidos. É o encerramento da jornada espacial da fase, que começou no mar aberto, passou pela praia e termina dentro de estruturas alemãs. Essa transição também simboliza um arco narrativo completo — da desordem à conquista. Ao vencer os últimos inimigos e completar os objetivos, o jogador não apenas sobreviveu: ele venceu, limpou a área, abriu caminho para as tropas seguintes.

Essa estrutura, mesmo quando dramática, mantém um equilíbrio entre desafio e vitória que cumpre uma função clara: consolidar o jogador como protagonista da narrativa histórica. A missão, embora marcada por perdas e tensão, termina com uma recompensa: o envio para a próxima operação, reforçado por uma carta com tom de reconhecimento e urgência. A guerra continua, mas a sensação transmitida é de dever cumprido, de progresso contínuo — exatamente o que se espera de uma narrativa heroica.

Portanto, a experiência do jogador é cuidadosamente moldada para oscilar entre o trauma e a superação. A brutalidade da guerra é representada, mas sempre em um formato onde há sentido, resposta e possibilidade de controle. Essa é, talvez, a principal forma pela qual o jogo transforma a memória histórica em experiência lúdica: ao oferecer uma guerra que pode ser vencida — não apenas pelos aliados, mas pelo próprio jogador, em cada etapa da missão.

O jogador recebe uma nova carta e é enviado para operações seguintes, como a travessia do Bocage e a destruição de uma bateria de foguetes *Nebelwerfer*<sup>8</sup>. Essas fases ampliam a ambientação histórica, inserindo o jogador em combates táticos típicos do avanço aliado após o desembarque — aspecto que Coggiola descreve como um processo lento e custoso, dificultado tanto pela resistência alemã quanto por obstáculos logísticos e geográficos, como o terreno acidentado e vilarejos fortificados, onde os combates ocorriam casa por casa (COGGIOLA, 1995, pp. 127–128). A presença de cartas com linguagem militar, datas reais e explicações estratégicas serve como ancoragem histórica, ainda que estilizada, à experiência do jogador.

A ambientação do caos do desembarque, a retratação das defesas alemãs, a falta de tanques e a estrutura do terreno correspondem a descrições históricas encontradas nos textos de Hastings. Já a narrativa épica e a ênfase no protagonismo americano refletem o que Coggiola critica como um recorte ocidentalizado da memória da guerra. O jogo, assim, cria uma experiência que simula o evento histórico, mas o organiza segundo uma lógica narrativa que privilegia o heroísmo, a eficiência individual e a superioridade moral — elementos historicamente construídos, e não neutros.

---

<sup>8</sup> Era o nome de uma série de lança-foguetes múltiplos usados pelo exército alemão durante a Segunda Guerra Mundial. Originalmente desenvolvido para lançar gás, o equipamento passou a disparar explosivos convencionais e era conhecido por seu som característico e efeito psicológico no inimigo.

## Discussão

A análise das fases “Operação Overlord” e “Sabotar o U-529” evidencia como *Medal of Honor: Allied Assault* transforma eventos da Segunda Guerra Mundial em experiências interativas que mesclam autenticidade estética, referências historiográficas e sistemas lúdicos. Cada fase representa um tipo distinto de guerra: em “Overlord”, o combate total e o caos brutal do desembarque em Omaha; em “Sabotar o U-529”, a tensão silenciosa da espionagem aliada. Essa diversidade de experiências mostra que a jogabilidade não apenas simula a guerra, mas interpreta sua complexidade por meio de diferentes gramáticas interativas.

Nos dois casos, o jogo oferece uma narrativa parcialmente pautada por dados históricos — como a OSS, o radar Naxos, a resistência francesa, o desembarque em setores reais — e os reorganiza sob a lógica do desafio, do objetivo e da progressão. Assim, a guerra passa a ser vivida como estrutura sistematizada, na qual o jogador participa como protagonista funcional: um agente que executa tarefas com precisão, supera obstáculos e cumpre metas. Como destaca Azevedo Júnior (2020), os jogos históricos constroem a história como espaço de ação, não como contemplação, e isso exige que a narrativa se dobre à mecânica.

Essa estrutura pode ser lida, também, como narrativa ideológica: a guerra é vencível, clara, moralmente justificada. O jogador é posicionado como herói disciplinado, encarnando o ideal de eficácia militar. Tal construção narrativa reflete valores específicos, como o patriotismo norte-americano e a superioridade aliada, ocultando as ambiguidades éticas do conflito. O espaço jogável, nesse contexto, atua como enunciação simbólica: cada bunker, obstáculo ou linha de defesa representa não apenas um elemento do cenário, mas uma ideia de guerra em que coragem e competência individual são suficientes para a vitória.

As análises demonstraram que o *level design* de cada missão funciona como uma estrutura discursiva por si só. Em “Overlord”, o cenário de Omaha Beach organiza o sofrimento como coreografia: a falta de cobertura, o fogo cruzado, os corpos caindo diante do jogador — tudo serve para produzir a sensação de caos controlado, sem perder a legibilidade da ação. Já em “Sabotar o U-529”, o design claustrofóbico e não-linear da base alemã simula a instabilidade de uma operação secreta. O próprio espaço conta a história: corredores estreitos sugerem confinamento; rotas alternativas representam escolhas; alarmes e sirenes narram a perda do controle.

Esse uso do ambiente como narrativa confirma a tese de Salen e Zimmerman (2012), segundo a qual jogos são sistemas expressivos. O design organiza não só a dificuldade, mas também o tom emocional da missão: desespero em “Overlord”, tensão racional em “Sabotar o U-529”. A materialidade do espaço molda a percepção histórica — o jogador interpreta o cenário como quem lê um texto. A guerra não é apenas mostrada; ela é *vivida* por meio da arquitetura interativa.

Nesse sentido, o level design age como um discurso, e não como fundo neutro. Ao propor ritmos, definir caminhos e restringir ações, ele traduz simbolicamente os valores da narrativa. Em “Overlord”, o sofrimento é performado em escala épica, como sacrifício necessário para a libertação da Europa. Em “U-529”, a guerra tecnológica e a lógica da sabotagem são dramatizadas como estratégia inteligente e eficaz. Em ambos, a vitória é sempre possível — desde que o jogador domine o sistema. A guerra torna-se, portanto, jogável, repetível e reiniciável: uma versão funcional da memória.

As missões analisadas indicam que *Medal of Honor: Allied Assault* contribui para a construção de uma memória histórica digital, mas o faz dentro de restrições próprias ao meio. A simulação da guerra é filtrada pela necessidade do entretenimento, pela estrutura dos sistemas e por um discurso predominante de heroísmo ocidental. Nesse processo, elementos como trauma, ambiguidade política e sofrimento civil são minimizados — o que Baudrillard (1991) poderia ler como uma conversão do real em hiper-real: uma guerra limpa, vencível, estética.

No entanto, não se pode ignorar o modo como o jogo estrutura a sua curva de dificuldade em paralelo com a progressão histórica da guerra. As primeiras missões — como “Acendendo a Tocha” ou “Sabotar o U-529” — apresentam desafios mais contidos, com foco em operações pontuais, infiltrações táticas e menor intensidade de combate aberto. Já em fases como “Operação Overlord” e “O Dia do Tiger”, o nível de dificuldade aumenta substancialmente: a letalidade dos inimigos, a escassez de cobertura e a complexidade dos objetivos impõem ao jogador uma sensação crescente de urgência e exposição. Essa progressão não é apenas técnica — ela é simbólica.

A dificuldade atua como um marcador dramático que traduz a escala histórica dos eventos: quanto mais avançada a missão, mais tenso e arriscado é o contexto representado. O desembarque em Omaha Beach, com seu cenário caótico e suas mortes súbitas, dramatiza o

sofrimento real vivido pelos soldados, enquanto a missão final em *Schmerzen* encena o colapso total da ordem nazista, com tiroteios intensos em corredores estreitos e ambientes envenenados por gás. Assim, a progressão mecânica do jogo se entrelaça à progressão narrativa e histórica, fazendo com que a guerra não apenas se jogue — mas se sinta.

Essa interseção entre dificuldade e gravidade histórica transforma o jogo em um artefato narrativo e sensível, no qual a mecânica participa ativamente da produção de sentido. Ao dramatizar a guerra por meio do sistema de jogo, *Allied Assault* oferece ao jogador uma memória experienciada, na qual o passado se apresenta como desafio a ser enfrentado, superado, memorizado. O jogo, nesse sentido, não apenas informa sobre a guerra — ele a encena. E como toda encenação, carrega significados, intenções e afetos.

Portanto, *Medal of Honor: Allied Assault* não representa a história no sentido clássico, mas a transforma em experiência. A guerra que o jogo propõe é uma simulação estruturada, dramatizada e operável. Ela tem regras, metas, ritmos e uma estética própria. Mas, ao mesmo tempo, carrega memórias, referências e ecos de um passado real. É nesse espaço ambíguo entre a simulação e a memória que reside seu valor histórico: como meio de tradução do passado para as linguagens sensíveis da cultura digital contemporânea.

## Referências

AZEVEDO JÚNIOR, Mariano de. *Jogos digitais, simulação e representação do passado: jogar BioShock (2007) como um exercício de investigação histórica*. 2020. Tese (Doutorado em História) – Instituto de História, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, 2020.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Trad. Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991. Título original: *Simulacres et simulation* (Éditions Galilée, 1981).

BELLO, Robson Scarassati. **História e Videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores (Artigo)**. In: Café História. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>. Publicado em: 13 nov. 2017. Acesso: 19 jun. 2025.

BEZERRA, Rafael Zamorano; MONTEIRO, Christiano Britto. **Medal of Honor: a história monumental em narrativas lúdicas**. *Museologia & amp*, p. 122-137, 2019.

COGGIOLA, Osvaldo. **Segunda Guerra Mundial: um balanço histórico**. 1995.

CUNHA, Romulo Menezes; FERREIRA, Soraya Venegas. **Games e história: a representação da Segunda Guerra Mundial em Call of Duty WWII**. Portal Intercom, Niterói, 2021.

GONÇALVES, Diogo A.; NESTERIUK, Sérgio. **Level design em videogames: novas acepções de pesquisa.** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 13., 2018, Joinville. Anais [...]. Joinville: Univille, 2018.

HASTINGS, Max. **Inferno: O Mundo em Guerra, 1939-1945.** Vintage, 2011.

**MEDAL OF HONOR WIKI.** *Medal of Honor: Allied Assault.* Disponível em: [https://medalofhonor.fandom.com/wiki/Medal\\_of\\_Honor:\\_Allied\\_Assault](https://medalofhonor.fandom.com/wiki/Medal_of_Honor:_Allied_Assault). Acesso em: 19 jun. 2025.

**METACRITIC.** *Medal of Honor: Allied Assault (PC).* Metacritic, 2002. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/pc/medal-of-honor-allied-assault>. Acesso em: 16 jun. 2025.

POLLAK, Michael. Memória e identidade social. **Revista estudos históricos**, v. 5, n. 10, p. 200-215, 1992.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos – principais conceitos: volume 1.** São Paulo: Blucher, 2012

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos. Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial. 2009.