Adventure games notes

THE SECRET OF THE POINT AND CLICK ADVENTURES: PSYCHOANALYTIC POINT OF POINTING IN A BYGONE GENRE

Este artigo analisa as características gerais de um género de jogos de vídeo de aventura excecionalmente popular aventura, que atingiu o seu auge com a famosa série pirata Monkey Island.

Os jogos de aventura baseiam-se, por um lado, no pressuposto de que todas as possibilidades do jogo estão pré-organizadas, de modo que ao jogador só resta reconhecer e aprovar o caminho já adotado.

The Key to Adventure Game Design: Insight and Sense-making

Com a generalização do rato como dispositivo de entrada, o point and click tornou-se a interface padrão dos jogos de aventura.

Estes jogos partilham cinco características (Fernandez Vara, 2009), que os distinguem de outros jogos: são orientados para a história, o jogador controla uma personagem, a resolução de puzzles constitui o seu mecanismo central básico, a interação com o mundo é principalmente a manipulação de objectos e o jogo motiva o jogador a explorar o espaço do jogo e as acções possíveis dentro dele.

Orientados para a história - Os jogos de aventura têm uma história, que se desenrola à medida que o jogador avança no jogo. A história é indissociável da jogabilidade, uma vez que os objectos e as personagens da história são também agentes e itens do jogo.

Personagem do jogador - O jogador participa no mundo do jogo controlando uma personagem do jogador, que executa os comandos do jogador no mundo. O jogador também se torna o centro da ação, porque controla o protagonista da história. Ao contrário dos jogos de computador, a personagem jogadora dos jogos de aventura não tem estatísticas ou pontos de saúde que melhorem à medida que o jogador adquire mais experiência no jogo.

Resolução de puzzles - Ao longo do jogo, o jogador tem de resolver uma série de problemas no mundo do jogo. Cada problema é um puzzle que está integrado no ambiente e a sua resolução constitui um acontecimento na história do jogo.

Manipulação de objectos - O jogador interage com o mundo do jogo introduzindo comandos para a sua personagem. Estes comandos consistem predominantemente em apanhar objectos, examiná-los e manipulá-los para resolver puzzles (por exemplo, combinando-os, dando-os a personagens). Alguns dos comandos básicos disponíveis para o jogador são olhar, abrir, fechar, puxar ou empurrar. A interação com as personagens é uma forma antropomórfica de manipular objetos, uma vez que o jogador obtém informações sobre o mundo em geral e a personagem em particular através do diálogo ou da observação da personagem.

Exploração do espaço e da ação - A manipulação dos objetos e a interação com outras personagens incitam o jogador a explorar o mundo para aprender o seu funcionamento. Assim, o jogador tem de fazer experiências no mundo para resolver os puzzles, ver o que funciona e o que não funciona. Em vez de lhe ser explicado o que fazer, o jogador tem de procurar informação.

ADVENTURE

*Clara Fernández-Vara*

Os jogos de aventura são um dos primeiros gêneros derivados da intersecção de jogos e mídia digital.

O gênero leva o nome do jogo de texto Adventure (1976–1977), também conhecido como Colossal Cave Adventure, inicialmente desenvolvido por Will Crowther e posteriormente expandido por Don Woods. Desde então, os jogos de aventura assumiram muitas formas, evoluindo através de diferentes interfaces para encontrar novas abordagens para criar experiências narrativas. Os primeiros jogos de aventura eram chamados de aventuras de texto, já que as palavras eram a forma de representar seu mundo e de interagir com ele. Logo, os jogos de aventura em texto começaram a incorporar ilustrações.

Posteriormente, a utilização de menus permitiu uma interação mais ágil, ao listar os possíveis comandos e objetos de inventário.

Na evolução da interface, os cliques do mouse tornaram-se a entrada principal e as listas de comandos tornaram-se ícones, que abstraíram muitas das ações (por exemplo, uma boca pode significar falar, comer ou beijar). As listas de inventário também se tornaram visuais, para que os jogadores pudessem arrastar um objeto da barra de inventário diretamente para o mundo, deixando para trás a interação semelhante a uma frase.

Outro tipo de jogos de aventura para consolas, mais contemporâneos, baseia o seu modo de interação em gestos, onde os movimentos físicos significam o comando, incorporando assim o desafio baseado na manipulação direta (Shneiderman, 2003) da personagem e do mundo. Por exemplo, em Heavy Rain (Quantic Dream, 2010), o jogador move o botão analógico do controlador em uma direção específica para abrir uma gaveta em vez de selecionar “abrir” em um menu.

Os jogos de aventura são caracterizados por:

• a sua natureza centrada na história;

• ter um personagem de jogador que executa os comandos do jogador;

• o seu incentivo à exploração;

• jogabilidade focada na resolução de quebra-cabeças; e

• interação baseada principalmente na manipulação de objetos e na navegação espacial.

Em jogos baseados em histórias, a narrativa se desenrola à medida que o jogador avança no jogo.

Os eventos da história acontecem à medida que o jogador interage com o mundo. Os jogos baseados em histórias fornecem um enquadramento narrativo às ações do jogador, tornando-o um participante dos eventos, ou tornam a descoberta dos eventos o aspecto principal do jogo.

O jogador interage com o mundo ficcional através de um personagem normalmente pré-definido, podendo também ser genérico e sem nome.

O objetivo dos jogos de aventura não é melhorar as habilidades do personagem, mas sim avançar a história.

O tipo de jogo predominante é a resolução de quebra-cabeças; os quebra-cabeças são integrados ao mundo ficcional do jogo, então os objetos e personagens da história criam o desafio.

O principal método de interação com o mundo é a exploração: conversando com personagens, examinando objetos e experimentando diferentes ações. A exploração é necessária para primeiro entender o mundo fictício e depois para resolver os quebra-cabeças.

Em contraste, os jogos de aventura prosperam ao permitir que os jogadores explorem o mundo em seu próprio tempo, ou pelo menos dêem espaço para coletar informações e até mesmo aprender por tentativa e erro.

A interação em jogos de aventura concentra-se em duas mecânicas principais: manipulação de objetos e navegação espacial. Os jogos de aventura são caracterizados por uma lista incomumente ampla de ações específicas.

Os jogos de aventura envolvem navegar e examinar o mundo, conversar com personagens (se houver) e usar objetos.

Conforme discutido acima, os primeiros jogos de aventura gráfica listavam seu conjunto de comandos em um menu, para evitar a caça às palavras. Em outros jogos, as ações contextuais dispensam comandos específicos: se o jogador clicar em um objeto, ele aciona a ação correspondente: um interruptor será ligado e desligado, um personagem iniciará uma conversa.

Quando todas essas cinco características coincidem em um jogo, podemos afirmar que estamos jogando um jogo de aventura.

Devido à sua forte componente narrativa, os jogos de aventura têm sido frequentemente considerados um caso fronteiriço entre os jogos e a narrativa interactiva.

Muitas vezes existe uma narrativa pré-determinada, que se desenrola à medida que o jogador avança no jogo.

Embora os eventos possam ser pré-determinados, geralmente não implicam uma ordem específica em que devam ocorrer; a ênfase na exploração também subverte a noção percebida de que os jogos de aventura restringem o jogador a um caminho específico.

“Os jogos de aventura estão mortos” parece uma frase recorrente na discussão do estado atual do gênero.

Os jogos de aventura foram os mais vendidos na década de 1980 e início de 1990, com Myst conquistando o título de jogo mais vendido de todos os tempos até The Sims (Maxis Software, 2000) ultrapassá-lo em vendas.

A riqueza do gênero fornece informações sobre a luta para unir narrativa e jogabilidade.