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.