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.