CAPÍTULO 5 - Estado da arte

Neste capítulo serão apresentados alguns *videogames* e a justificação da sua declaração, tendo como finalidade a explicitação de um possível género de jogo e/ou de mecânicas de jogo que poderão ser úteis e servir como inspiração para o protótipo que será criado aquando da presente dissertação.

Para fazer um jogo em que haja um personagem que possa desencadear empatia no jogador, de acordo com alguma bibliografia que foi lida para a realização do enquadramento teórico e este próprio plano de investigação, são necessários, nomeadamente:

* Narrativa de jogo boa e envolvente;
* Foco nas expressões e emoções dos personagens;
* Resultado do jogo (ser cativante para o jogador);
* Protagonista interessante (boa história de fundo).

Então, o primeiro passo foi escolher um género que pudesse atender a estas particularidades, mas que simultaneamente não fosse um subgénero muito restritivo – e chegou-se à conclusão de que um jogo de aventura seria ideal, pois são mais focados no enredo do jogo e não nos gráficos ou na ação em si; além de estarem mais preocupados com a exploração de lugares/cenários, a interação entre personagens e/ou outros objetos e a resolução de quebra-cabeças.

Outra característica que foi decidida para efetuar o estado da arte foi o de determinar a elaboração de um jogo estilo *point-and-click*, por poder de forma mais espontânea a interação entre objetos e personagens, para além do autor desta dissertação gostar particularmente deste tipo de jogos. Assim, foi primeiramente feita uma pesquisa de jogos de aventura *point-and-click*.

* + Jogos de aventura *point-and-click*
  + missed messages.

Uma pequena *interactive story* disponibilizada na Steam, este jogo foca na amizade entre duas raparigas, as suas emoções e constrangimentos. É uma narrativa focada no romance, terror e *memes*, publicada no ano de 2019 e elaborado pela desenvolvedora Angela He, mulher de 23 anos. Um jogo de apontar e clicar baseado em escolhas que podem levar a diferentes finais!

A room with a bed and a desk

Description automatically generated

Fig.4 - Exemplo de situação de *point-and-click* em *missed messages.*

A cartoon of two people lying on a bed

Description automatically generated

Fig.5 - Diálogo de múltipla escolha em *missed messages.*

* + *The Wolf Among Us*

*The Wolf Among Us* é um videojogo episódico do género de aventura do tipo *point-and-click, desenvolvido* pela Telltale Games e publicado em 2013. O jogo ocorre num mundo onde todos os personagens de contos de fadas e folclore são reais e vivem entre os humanos, adotando a sua anatomia graças a uma poção especial. O jogador assume o papel de Bigby Wolf, o xerife de Fabletown, uma comunidade oculta dessas "fábulas" na moderna cidade de Nova York. Este deve investigar um caso de assassinato enquanto também lida com as tensões políticas dentro da comunidade. À medida que o jogador avança na história, ele fará escolhas que afetarão o resultado do jogo.

A person walking in a hallway

Description automatically generated

Fig.6 - Exemplo de situação de apontar e clicar em *The Wolf Among Us*

A screenshot of a video game

Description automatically generated

Fig.7 - Situação de resposta de múltipla escolha em *The Wolf Among Us*

* + *Detroit: Become Human*

*Detroit: Become Human*, jogo de ação e aventura desenvolvido pela Quantic Dream e publicado em 2018, ocorre em Detroit, Michigan, no ano de 2038, onde androides se tornaram comuns na sociedade. O jogo segue a vivência de três deles: Kara, Connor e Markus, cada um com sua própria história e arco de personagem. O jogador controla as ações e decisões desses androides e as escolhas que eles fazem afetarão o resultado da história. O jogo explora temas de inteligência artificial, consciência e humanidade, e foi bem recebido pela crítica pela sua história, personagens e narrativa ramificada.

A screenshot of a video game

Description automatically generated

Fig.8 - Interação com um objeto (um peixe no chão) em *Detroit: Become Human*. A decisão de salvar ou não o animal pode ter consequências na direção do jogo

A picture containing person, indoor

Description automatically generated

Fig.9 - Situação de resposta de múltipla escolha em *Detroit: Become Human*

* + Jogos com a temática de depressão (e possível suicídio)

Tendo em conta que um dos temas centrais do jogo que será implementado será a depressão, sagrou-se necessário efetuar uma pesquisa para averiguar como é que a temática é abordada no contexto dos jogos digitais.

Como já foi enunciado anteriormente, principalmente na secção da problemática da depressão, existe uma vaga de videojogos com cunho pessoal, desenvolvidos por indivíduos independentes, considerados pelos mesmos como autobiográficos, tentando desta forma melhorar a sua condição e promover e alertar a população em geral sobre este tópico tão presente no século 21.

* + *Depression Quest*

*Depression Quest*, um jogo de ficção interativo lançado em 2014 por Patrick Lindsey que conta os momentos do dia a dia de uma pessoa que sofre de depressão. São apresentados ao jogador uma série de eventos da vida quotidiana do protagonista e o mesmo terá de fazer múltiplas escolhas, afetando a narrativa principal – o evoluir da sua doença, relacionamentos, trabalho e possível tratamento.

A close-up of a message

Description automatically generated

Text, letter

Description automatically generated

Fig.10 – Exemplo de interação em *Depression Quest*

* + *Depression: The Game*

Este jogo é uma espécie de simulador interativo de *point-and-click* que segue um rapaz que sofre de depressão profunda e ideação suicida. O jogador tem de controlar o personagem em primeira pessoa e fazer algumas tarefas principais ao deambular pela sua casa, enquanto descobre algumas duras verdades e, no final, decide qual será o seu fim, existindo assim dois finais possíveis. O jogo foi publicado em 2018 e desenvolvido pela DeepWorks Studios.

A piece of paper with a black text

Description automatically generatedDiagram

Description automatically generated

A room with a picture on the wall

Description automatically generatedA picture containing text, dark

Description automatically generated

Fig.11 – Exemplos de *gameplay* em *Depression: The Game*

* *missed messages.*

*Videogame* já patenteado anteriormente, depressa se percebe o significado do seu título, uma vez que explora a temática da depressão e suicídio, sendo um dos possíveis finais desta trama o suicídio da amiga da protagonista, após a mesma não ter lido as mensagens da amiga enviadas para o seu telemóvel.

A hand holding a phone

Description automatically generatedA picture containing indoor, person

Description automatically generated

A person standing in front of a group of people

Description automatically generated

Fig.12 – Um dos disponíveis finais em *missed messages.*

* + *Counter Attack Therapy*

*Counter Attack Therapy* é o jogo final que foi desenvolvido ao longo de três semanas com os participantes do projeto *Mental Jam* sobre as suas experiências vividas de depressão e ansiedade. É um jogo narrativo interativo sobre Alex, um gato humanoide de 20 e poucos anos. Como amigo, o jogador vai ouvir a história de Alex, guiá-lo na sua batalha e reunir recursos úteis para ajudar a cuidar da sua saúde mental. A narrativa e o design do jogo foram baseados em quatro temas principais identificados nas entrevistas pelos participantes: “Visões sobre as Causas da Depressão e/ou Ansiedade”, “Experienciando Depressão e/ou Ansiedade”, “Apoio e Desafios” e “Recuperação” .

A picture containing graphical user interface

Description automatically generated

Fig.13 – Exemplo de interação em *Counter Attack Therapy*