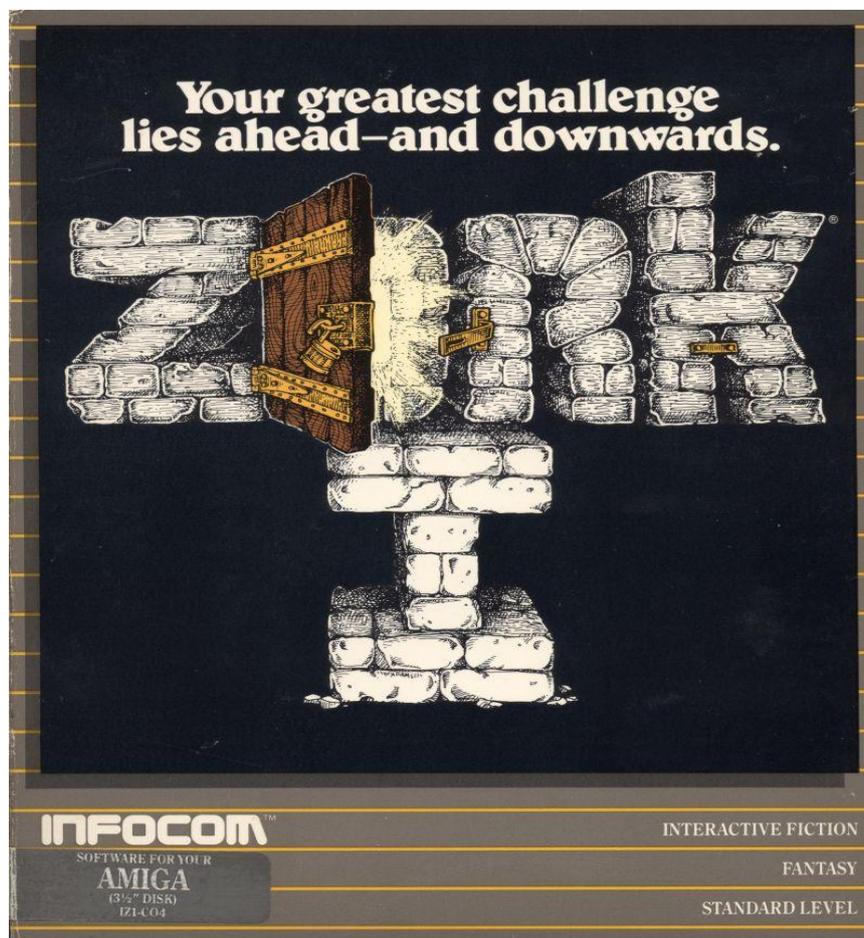


O PAPEL DOS PUZZLES NA NARRATIVA DOS JOGOS DE AVENTURA

João Jorge Capelo Sottomayor Spínola Fernandes
Universidade Nova de Lisboa



Introdução¹

Com a invenção dos videojogos, é possível enviar as pessoas para universos nos quais confrontam situações, objetos e personagens que jamais encontrariam na vida real. Desde os comandos típicos das consolas às pistolas dos jogos *arcade* e aos ecrãs tácteis, fomos testemunhando um nível de interação cada vez mais apurado com este mundo virtual.

Para além de jogos mais populares como os de ação e desporto, existe um género que consiste

¹ Nota Biográfica: João Jorge Capelo Sottomayor Spínola Fernandes é licenciado em Estudos Portugueses e Ingleses (2015) e um mestrado em Literatura e Cultura Inglesa e Norte-Americana (2018). Também tirou um curso em Técnicas de Comunicação Oral em 2016. Escreveu dois outros trabalhos para a *Gaudium Sciendi*, sendo o primeiro sobre os processos mentais responsáveis pela resolução de puzzles.

maioritariamente em exercitar as nossas capacidades intelectuais, nomeadamente as aventuras. O que estas têm de único é que contam uma história através da apresentação de obstáculos, que consistem em puzzles, bem como da sua resolução por parte do jogador. Ao invés do que ocorre com outros géneros de videojogos, os protagonistas das aventuras não se distinguem tipicamente pela sua força física sobre-humana nem por poderes sobrenaturais, possuindo geralmente características mais realistas e contando com a sua inteligência para resolver os seus problemas.

No presente trabalho, explicaremos mais detalhadamente o que são jogos de aventura e discutiremos como são (e como evoluíram) os puzzles que encontramos nestes. Uma vez que as obras impressas relativas a estes videojogos são muito escassas, as nossas pesquisas consistiram principalmente em explorar os próprios jogos.

Não existem categorias ditas oficiais atribuídas aos diferentes puzzles interativos. Como tal, os nomes que atribuímos aos géneros de quebra-cabeças são aqueles vulgarmente utilizados pelos próprios jogadores (exceto quando não existem, pelo que utilizaremos termos nossos).

Frisamos que, sendo o foco principal da presente obra os quebra-cabeças, destacaremos certos jogos não pelo seu impacto na evolução do género da aventura, mas sim por conterem os puzzles que descrevemos em cada subcapítulo.

Capítulo I- O que são os jogos de aventura?

Segundo Ernest Adams (2014), o nome do género consiste num diminutivo de “*adventure-type game*”, isto é, provém do 1º jogo de aventura alguma vez lançado, o *Colossal Cave* (do qual falaremos mais no capítulo seguinte), também conhecido pura e simplesmente por *Adventure*.

Num jogo de aventura, o jogador tipicamente progride através da resolução de problemas e da interação com outras personagens. O tipo de quebra-cabeças mais comum nestes jogos é o de inventário (do qual falaremos mais aprofundadamente no capítulo III).

Apesar da criatividade que encontramos nos melhores jogos de aventura, muitos dos puzzles destes normalmente não surgem de uma visão distorcida de como a realidade funciona. Todos nós já tivemos de resolver problemas para os quais não havia solução intuitiva, utilizando objetos. Pois, daí provêm os "puzzles de inventário". Por outro lado, também já empurrámos ou puxámos peças de mobiliário a fim de as subirmos para alcançar algo que se encontra a uma altitude elevada. Situações como esta originaram grande parte dos quebra-cabeças de manipulação do ambiente. Mesmo quando confrontamos seres fictícios ou situações irrealistas, a solução de qualquer puzzle bem programado será sempre lógica (ou, pelo menos, fará sentido no mundo do jogo).

É necessário ter em conta que a própria natureza do protagonista influencia a resolução dos puzzles. Até agora, temos falado de como resolver quebra-cabeças partindo sempre do princípio de que estamos a controlar um homem ou uma mulher vulgares. Tal não é sempre o caso nos jogos de aventura. Por exemplo, no jogo *Space Quest V* (1993), o protagonista humano transforma-se numa mosca a dada altura. Ora, um inseto pode voar e alcançar mais facilmente altitudes elevadas. Além disso, também poderá passar por baixo de uma porta trancada. No entanto, não pode pegar em objetos nem realizar qualquer ação para a qual seja necessária a força de um ser humano. Ter em consideração as capacidades e limitações dos protagonistas é uma parte intrínseca da resolução de puzzles de aventura (tal como é para nós quando resolvemos um problema da vida real).

Capítulo II- Uma breve História dos Jogos de Aventura

As aventuras mudaram imenso com o passar dos anos.

Segundo Anastasia Salter (2014, p. 33), “The adventure game genre's roots are interwoven from imagined stories cowritten by players around a dinner table, gamebooks with “you” as the protagonist, and worlds of interactive fiction”. Ou seja, estes videojogos surgiram de tentativas de proporcionar interatividade a obras de ficção literária.

Tal como foi referido, o 1º jogo de aventura foi criado por Will Crowther em 1976 e chama-se *Colossal Cave* ou *Adventure*. Este videojogo não tinha nem animações nem qualquer tipo de imagem, contando apenas com descrições textuais das áreas do mundo do jogo e dos objetos presentes. (Salter, p. 23) Era necessário escrever com o teclado o que queríamos que a personagem principal efetuasse. Além disso, convinha desenhar um mapa com todas as áreas que encontrávamos e tomar nota de como regressar às mesmas no futuro, pois a ausência de gráficos resultava em imensas confusões a nível da orientação.

Mais tarde, as aventuras que seguiam o exemplo de jogabilidade de *Colossal* passaram a ser conhecidas como *Text Adventures* ou *Interactive Fiction*. (*Ibid.*, p. 25) No fundo, jogar uma aventura de texto é muito semelhante a ler um livro, mas somos nós que avançamos a história, através da realização das ações corretas.

Nos anos 80, os jogos de aventura mais conhecidos eram aqueles lançados pela companhia *Sierra*, tais como as séries *King's Quest*, *Space Quest* e *Leisure Suit Larry*, que foram também entre as primeiras aventuras gráficas alguma vez feitas. Devido à popularidade e evolução do género, o

período de tempo entre os anos 80 e o ano 2000 é conhecido como a "*Golden Age of Adventure Games*". (Kalata 2011)

```
to get back up.
>w

A little dwarf just walked around a corner, saw you, threw a little
axe at you which missed, cursed, and ran away.

You are in a secret canyon which exits to the north and east.
There is a little axe here.
A huge green fierce dragon bars the way!
The dragon is sprawled out on a persian rug!!
>get axe

Okay
>kill dragon

With what? Your bare hands?
>yes

Congratulations! You have just vanquished a dragon with your bare
hands! (Unbelievable, isn't it?)

You are in a secret canyon which exits to the north and east.
There is a persian rug spread out on the floor!
The body of a huge green dead dragon is lying off to one side.
>_
```

Imagem de *Colossal Cave*- Matar o dragão com as mãos.

No entanto, os quebra-cabeças criados pela *Sierra* muitas vezes não faziam sentido, e cometer um erro resultava ocasionalmente na impossibilidade de concluir o jogo (discutiremos este último ponto mais pormenorizadamente no subcapítulo 3.7.1), ou, com maior frequência, na morte da personagem principal. Um exemplo cómico pela sua absurdez é ser possível matar um dragão com as nossas próprias mãos em *Colossal Adventure*.

Outro muito mais frustrante consiste em adivinhar o nome de um gnomo na primeira aventura gráfica de sempre, *King's Quest* (1984). Ora, quem conhece a história dos Irmãos Grimm pensaria que a personagem em questão se chamaria Rumpelstiltskin. No entanto, a solução não é esta. Os jogadores tinham de ler um papel no jogo que aparenta não estar relacionado com este puzzle e que sugere "ver as coisas ao contrário". No entanto, a resposta também não é Nikstlitslepmur. Em vez disso, a solução era encontrada escrevendo o abecedário de frente para trás e abaixo de trás para a frente desta forma:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ZYXWVUTSRQPONMLKJIHGFEDCBA

Agora, era uma questão de encontrar a letra no abecedário inverso que correspondia a cada letra de Rumpelstiltskin. Assim, a 1ª letra do nome do gnomo era I por estar abaixo de R, a 2ª era F por estar sob U e assim em diante. Se isto nos parece desnecessariamente críptico, não o era menos na altura do lançamento do jogo.



Imagem de *King's Quest*. No meio, podemos ver o gnomo.

Nos anos 90, a companhia *Lucasarts* lançou muitas das melhores aventuras do género, entre as quais a série *Monkey Island*, *Grim Fandango* e *Sam&Max Hit the Road*. Estes jogos trouxeram uma série de alterações bem-vindas, nomeadamente:

- 1) Era impossível cometer um erro que tornasse o jogo inacabável;
- 2) O protagonista não podia morrer em nenhuma situação;
- 3) Os puzzles eram geralmente lógicos e havia pistas suficientes para os resolver.

Devido à sua maior acessibilidade, os jogos da *Lucasarts* podem, na sua maioria, ser jogados sem ser necessário recorrer a um guia, o que não sucede geralmente com os jogos da *Sierra*.

No fim dos anos 90, o género entrou num capítulo negro da sua História. O fracasso tanto a nível da crítica como das vendas do jogo *Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh* (devido à má qualidade do seu enredo e dos seus quebra-cabeças) foi parcialmente responsável pelo abandono dos jogos de aventura por parte da *Sierra*. (Salter, pp. 75-76). A sua última aventura lançada foi *Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned*, em 1998. Neste mesmo ano, a *Lucasarts*

lançou *Grim Fandango*. Apesar de ter sido aclamado pela crítica, o jogo teve poucas vendas. (Ibid. pp. 79-80) A isto, seguiu-se o cancelamento da produção do jogo *Sam&Max: Freelance Police* em 2004, não obstante ter sido quase completado.

Não se entenda com o que acabou de ser referido que os jogos de aventura deixaram de ser produzidos a partir desta altura. Muito pelo contrário, podemos encontrar dúzias de videojogos deste género lançados em cada ano até aos nossos dias. A sua popularidade, por outro lado, nunca mais voltou a ser tão elevada. No entanto, fala-se de uma espécie de "renascer" do género com o surgimento da companhia *Telltale Games*. (Kalata) Esta chegou a realizar três sequelas entre 2006 e 2011 do jogo *Sam&Max Hit the Road*, bem como a 5ª parte da série *Monkey Island* em 2009 (aliás, o sexto jogo desta foi lançado este mês, Setembro de 2022).

Nos últimos anos, testemunhámos o ressurgimento de várias séries clássicas graças ao website *Kickstarter*, entre as quais *Leisure Suit Larry Reloaded* (2013), *Tex Murphy: Tesla Effect* (2014), e o lançamento por episódios do novo *King's Quest*, entre 2015 e 2016.

Capítulo III- Os Puzzles dos Jogos de Aventura

3.1 Os Puzzles de Inventário

Os puzzles de inventário consistem na utilização de um (ou vários) objetos com uma finalidade tornada explícita ou implícita pela situação da personagem jogável.

Estes quebra-cabeças existiram desde o tempo das primeiras aventuras de texto, sendo, como já foi referido, os mais comuns neste género de videojogos. No entanto, as interações possíveis com os objetos variam de jogo para jogo.

Nas aventuras de texto, podemos, mediante um teclado, mandar a personagem jogável pegar em certos objetos, guardá-los no dito "inventário" (o local virtual no qual se encontra tudo o que possuímos no jogo) e posteriormente examiná-los a fim de receber mais informação sobre os mesmos. Além disso, na maior parte dos jogos de aventura, também podemos "combinar" dois objetos, como um fio e um íman para apanhar algo metálico que se encontre fora do alcance do protagonista.

Uma regra-chave deste processo é apanhar tudo o que o jogo permitir e que não estiver preso à parede (excetuando, por exemplo, se estiver aparafusado e tivermos uma chave de parafusos).

As evoluções deste tipo de puzzles não se sentiram tanto no seu processo de resolução (ações como "usar", "examinar" e "apanhar" existem desde *Colossal Cave*), mas sim no NA no *interface*,

ou seja, na forma como damos a entender ao jogo o que pretendemos que o protagonista efetue.

Nos jogos de aventura até cerca de 1987, quer de texto, quer gráficos, temos de escrever sempre no teclado exatamente o que queremos fazer. Assim, se tencionamos cortar um fio com uma tesoura, temos de escrever "*cut wire with scissors*". Para além disto, algumas aventuras de texto "conheciam" mais palavras do que outras, pelo que podíamos ter de escrever diversas ações como "comer", "beber", "abrir", "fechar", "empurrar", "puxar", "tecer", "colocar" e "ir".

Ora, por volta de 1987², surgem as primeiras aventuras "*point and click*" como a *Maniac Mansion* da Lucasarts. Este *A interface* (utilizado até os nossos dias) limitou consideravelmente o número de ações possíveis, mas também facilitou a interação virtual com os objetos do jogo. Deixa assim de ser necessário lembrarmo-nos de verbos ocasionalmente obscuros a fim de resolvermos um puzzle ou termos de repetir de uma ponta à outra uma frase devido a um erro de escrita. No jogo *Maniac Mansion*, verificamos 15 ações possíveis. Em vez de escrevermos no teclado, escolhemos com o rato a ação que pretendemos e posteriormente carregamos no objeto do jogo com o qual tencionamos interagir. Com o passar dos anos, os verbos do *A interface* tornaram-se mais gerais, diminuindo ainda mais o número dos mesmos. Por exemplo, em *Simon the Sorcerer 2* (1995), temos 8 ações representadas por imagens: empurrar/puxar, examinar, falar, vestir, abrir/fechar, apanhar, usar e dar. Já em *Curse of Monkey Island*, lançado apenas 2 anos mais tarde, temos apenas 3 ações representadas pelas figuras de uma mão (usar/pegar) uma caveira (observar) e a cabeça de um papagaio (falar/comer/beber).

² Não conhecemos nenhuma aventura com este *A interface* anterior a esta data.
Gaudium Sciendi, Nº 22, Dezembro de 2022

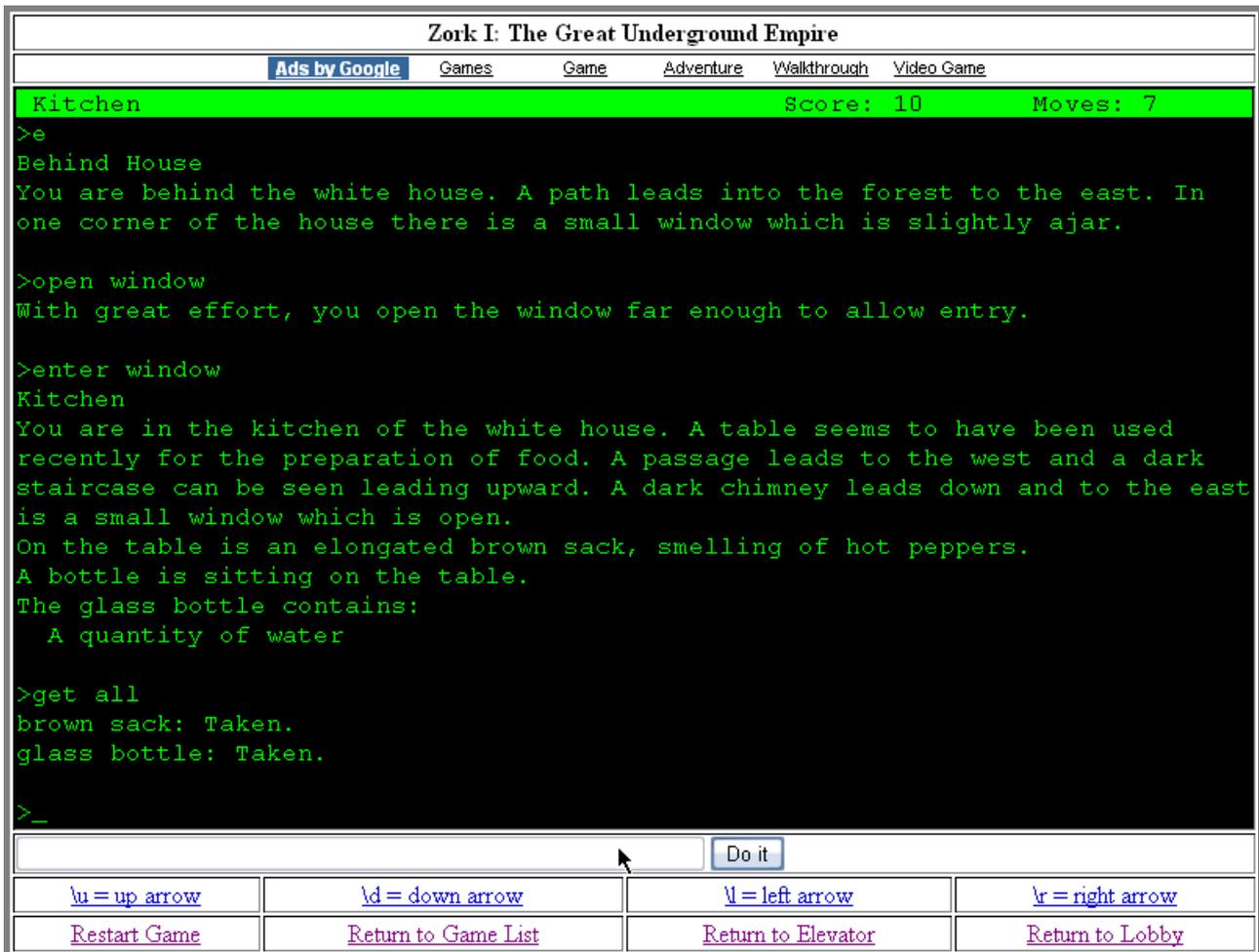


Imagem do jogo Zork I. Temos de escrever todas as ações com o teclado.



Imagem de Maniac Mansion. Podemos ver 15 ações possíveis.



Imagem de *Simon the Sorcerer 2*. Vemos 8 ações possíveis, quatro de cada lado do inventário.



Imagem de *Curse of Monkey Island*. Temos três ações possíveis, presentes na moeda.

Para concluir este subcapítulo, é necessário frisar que falamos especificamente da evolução de *interface* dos jogos "point and click" na 3ª pessoa que enfatizam a resolução de puzzles de inventário. É certo que o jogo *Myst* (que referiremos mais afincadamente no subcapítulo 3.3) foi lançado em 1994 e possibilita apenas uma ação, que depende do objeto com o qual interagimos. No entanto, não contamos com esta aventura na evolução que traçamos, uma vez que não possui puzzles de inventário.

Estimamos que os primeiros jogos com este gênero de quebra-cabeças e apenas uma ou duas ações possíveis (nomeadamente, examinar e pegar/usar) surgiram em 1995, tomando em consideração o lançamento de *Discworld* nesse mesmo ano e não termos encontrado exemplos anteriores a este. Contudo, este tipo de *interface* era a exceção nesta época e apenas se tornou na regra a partir do início do século XXI.

3.2 Os Puzzles de Manipulação do Ambiente

Os puzzles de manipulação do ambiente (tradução portuguesa que fazemos da expressão “*Environmental Puzzles*”, tendo em conta a sua forma de resolução) são, grosso modo, quebra-cabeças cuja solução consiste em alcançar um lugar ou objeto. Tipicamente, diferem dos puzzles de inventário acima referidos porque requerem a interação não com pequenos objetos que podemos examinar e combinar, mas sim com objetos de média dimensão que podem ser empurrados, puxados e ocasionalmente carregados a fim de serem colocados noutra local.

O exemplo mais típico consiste em deslocar caixas num lugar relativamente estreito e que não permite grande margem de manobra.

É difícil estimar ao certo quando encontramos pela 1ª vez este tipo de puzzles, pois não são exclusivos dos jogos de aventura. Devido à sua simplicidade geral, este género de quebra-cabeças é geralmente encontrado em híbridos de ação/aventura, que enfatizam mais o combate e menos o desafio intelectual, possivelmente para dar alguma variedade ao conteúdo dos jogos. Um exemplo bem conhecido é a série *Tomb Raider* (criada em 1996), principalmente os jogos mais antigos, nos quais é necessário empurrar certos blocos para alcançar plataformas mais elevadas ou pressionar pontos de pressão no chão.

Um exemplo um pouco mais original é encontrado no jogo *Amnesia: Dark Descent* (2009) e consiste em passar um corredor bloqueado partindo uma janela com uma cadeira e caminhando lentamente nos parapeitos.

Em 2007, foi lançado o jogo *Portal*, que consiste na utilização de uma espécie de pistola que lança 2 portais de cada vez (entrar num deles leva-nos ao local do outro). Além disso, também podemos usá-los para transportar outros objetos, destruir robôs que disparam *lasers* e projetar-nos muito depressa para uma plataforma mais elevada.



magem de Portal. Vemos o portal laranja no chão e o azul na parede.

O estilo de *Portal* (principalmente a ênfase nos fenômenos físicos) inspirou não só uma sequência em 2011, como também outros jogos, como *Quantum Conundrum* (2012), *Magrunner: Dark Pulse* (2013) e o aclamado *The Talos Principle* (2014), cada um com os seus desafios e características próprios.

Para ser específico, *Quantum Conundrum* permite-nos escolher entre 4 dimensões, cada uma com o seu efeito específico no ambiente, incluindo a que torna os objetos leves como penas (o que nos permite carregá-los) e a que os torna extremamente pesados (para quebrar vidros).

Magrunner enfatiza o uso do magnetismo, principalmente para deslocar plataformas e cubos de dimensões tanto pequenas como grandes. O impulso, tão importante em *Portal*, também desempenha um papel crucial neste jogo, pois se magnetizarmos um objeto com um polo diferente do outro, um ou ambos serão lançados para o ar de forma violenta.

Finalmente, *The Talos Principle* terá talvez os puzzles mais únicos devido à originalidade dos instrumentos de resolução. Estes incluem um aparelho que neutraliza campos de forças, outro que grava e repete as nossas ações, ventoinhas que nos permitem levitar e cristais colocados em cima de tripés que refletem *lasers* a fim de abrir portas. Além disso, temos de evitar a ativação de bombas flutuantes que podem, no entanto, ser usadas como plataformas, ou para rebentar com obstáculos.

3.3 Os Puzzles de Documento

Os puzzles de documento (nome que inventámos para este género) resolvem-se, como o próprio nome indica, através da interpretação de documentos. Estes podem ser papéis, livros, imagens, fotografias e até vídeos. Por conseguinte, as pistas neles incluídas podem ser operações aritméticas, cifras, códigos, adivinhas, ou uma combinação de todos estes.

Tal como os puzzles de inventário, estes puzzles existem desde o tempo das primeiras aventuras e estavam muitas vezes presentes nos mesmos jogos que os primeiros. Contudo, não passaram por nenhuma evolução propriamente dita. Ainda assim, há jogos que contêm estes quebra-cabeças quase exclusivamente. O exemplo mais conhecido é o *Myst*. Neste, abundam máquinas bizarras, códigos, botões e alavancas, sendo necessário uma boa dose de leitura, estudo de mapas e projeções áudio-visuais a fim de fazer sentido dos quebra-cabeças à nossa volta.

Por exemplo, no início do jogo, existe uma espécie de projetor que funciona quando selecionamos certos números presentes num canto da máquina. Ora, segundo um papel localizado perto do aparelho, um dos códigos consiste no número de marcadores ativados por alavancas à volta da ilha. A solução deste puzzle em particular é simples, mas permite-nos observar a natureza indireta e críptica dos quebra-cabeças de documento, pois este podia realisticamente explicitar a resposta em vez de nos obrigar a fazer um esforço intelectual para a descobrir. Uma forma de complicar mais o puzzle seria exigir, por exemplo, que o número de marcadores fosse multiplicado pelo número de árvores. Assim, também se verificaria uma vertente aritmética.

O estilo de *Myst* inspirou não só quatro sequelas, mas também séries de jogos como *Aura* (2004) e *RHEM* (2003). Além disso, influenciou direta ou indiretamente inúmeras outras aventuras que contêm puzzles de documento. De facto, comparações entre *Myst* e videojogos semelhantes muitas vezes resulta nestes últimos serem chamados "*Myst clones*" (se bem que esta expressão aparenta ser usada como uma crítica e não um elogio).



Imagem de Myst- A sala do projetor de hologramas.

3.3.1 Os "Puzzles de Manual"

Estes são talvez os puzzles mais raros dos jogos de aventura e o nome que atribuímos à categoria fomos nós que inventámos tendo em conta a sua conceção. São essencialmente uma variação dos puzzles de documento acima referidos.

Ora, o método que a companhia *Sierra* utilizou para evitar que as pessoas fizessem cópias dos seus videojogos e os jogassem sem pagar foi colocar informação no manual sem a qual se tornava impossível progredir no jogo. Esta consistia geralmente em um simples código que era solicitado sempre que se iniciava uma partida, mas alguns criadores foram mais longe, incluindo pistas essenciais para certos quebra-cabeças.

Talvez os melhores exemplos destes puzzles sejam os que encontramos em 2 jogos de Al Lowe, o criador da série *Leisure Suit Larry* e de *Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist*.

O manual do jogo *Leisure Suit Larry 3* (1989) tinha a aparência de uma brochura de viagens com uma série de anúncios de estabelecimentos de lazer e atividades. Apesar de todas estas informações parecerem aleatórias (principalmente tendo em conta que é impossível visitar a maioria dos locais anunciados no manual), quase todos os quebra-cabeças deste jogo têm uma relação com algo que encontramos na "brochura".

Podemos encontrar um exemplo destes puzzles quando o protagonista do jogo, Larry Laffer, rouba um cartão de membro de um *Health Club* a uma mulher. O objetivo do quebra-cabeças é

encontrar tanto o número do cacifo da mulher como o código. Ora, a 1ª parte da solução é encontrada escrevendo com o teclado "look at back of card" ("olha para o inverso do cartão"). Contudo, para além do número do cacifo, encontramos o nome de três estabelecimentos. Apesar de não encontrarmos estes no mundo do jogo, anúncios dos mesmos estão presentes no manual e o código do cacifo consiste no número das páginas nas quais estão inseridos.



Duas páginas do manual do jogo *Leisure Suit Larry 3*.

No jogo *Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist* (1993), o protagonista começa por receber uma série de receitas na sua farmácia e necessita de fazer os medicamentos. Neste caso, o manual consiste numa lista cómica dos ingredientes dos remédios.

Naturalmente, esta forma de proteção contra cópias tornou-se obsoleta com o surgimento da Internet e da possibilidade de digitalizar documentos. O último jogo que conhecemos que incluía a pista para um puzzle no seu manual foi o *Space Quest VI* (1995).

3.4 Os Puzzles de Resolução de Crime

Como o próprio nome indica, este género de puzzles consiste em analisar provas e deduzir como ocorreu um determinado crime, bem como quem o cometeu. A natureza destes puzzles não é homogénea, isto é, diferentes jogos envolvem diferentes procedimentos que levam à resolução do mistério.

Os jogos *Police Quest* (1987-1998) da *Sierra* contêm provavelmente os exemplos mais antigos deste género de puzzle. Cada jogo implica seguir à risca o procedimento policial numa série de situações (entre as quais desarmar um suspeito armado e protegido por um carro, investigar uma cena do crime e multar contra-ordenações).

Outro exemplo também relativamente antigo é o jogo *Sherlock Holmes: Consulting Detective* (1991). Neste, podemos consultar jornais e ficheiros, e enviar Holmes ou os *Baker Street Irregulars* para interrogar um suspeito. No entanto, não nos é permitido participar nem na investigação da cena do crime nem nas interrogações. A nossa pontuação final depende do número de ações que efetuámos para resolver o caso.

Já na série *Law&Order*, inspirada pela série de televisão, a jogabilidade é muito mais variada. Para além de recolhermos pistas em diversos locais no jogo (tendo de distinguir as relevantes daquelas que não o são), podemos interagir com estas e com os suspeitos de 4 formas: enviar as provas para uma análise laboratorial, efetuar uma pesquisa de computador e submeter um suspeito a um exame psicológico ou vigiá-lo (se bem que não participamos ativamente em nenhuma destas ações). Após preencher um mandado de captura com as provas relevantes, o jogo muda quase totalmente, pois torna-se necessário desempenhar o papel de acusador no tribunal. Assim sendo, temos de chamar as testemunhas corretas, fazer perguntas relevantes e protestar contra qualquer questão da defesa que viole as regras de interrogação num julgamento (como levar uma testemunha a uma conclusão ou insultá-la). Finalmente, o júri declarará o réu culpado ou inocente consoante as decisões do jogador.

O exemplo mais popular será talvez a série *Ace Attorney* (conhecida no Japão como *Gyakuten Saiban*, que significa "Tribunais da Reviravolta") da *Capcom*, criada em 2001. Nesta, assumimos o papel de um advogado de defesa (geralmente, o protagonista Phoenix Wright) e temos de provar a inocência do nosso cliente, encontrando o verdadeiro culpado de um homicídio. Com esta finalidade, temos frequentemente de recolher e examinar provas, interrogar as testemunhas (que mentem quase sempre), apontar as contradições no seu testemunho e chegar às conclusões certas relativamente à forma como o crime ocorreu.

Mais recentemente, foi lançado o jogo *Sherlock Holmes: Chapter One* (2021). No papel de um

jovem Holmes, exploramos cenas do crime, examinamos objetos, pesquisamos informação, deduzimos de que forma o crime foi cometido e ligamos pistas relacionadas a fim de descobrir a identidade do criminoso.



Imagem do jogo *Sherlock Holmes: Chapter One*. Reconstrução do crime.

3.5 Os Puzzles de Pesquisa

Estes tomam geralmente a forma de perguntas cuja resposta requer a interpretação de pistas (que podem ser imagens, documentos escritos ou vídeos), bem como pesquisas tanto na Internet como em enciclopédias.

Jogos com este tipo de puzzles são raros, mas o mais popular é provavelmente *The Black Watchmen* (2015). Para além das pistas acima referidas, são-nos fornecidas informações relativas a técnicas de descoberta de palavras-passe alheias e de *social engineering*. Um exemplo consiste em aceder a uma página do website de uma companhia farmacêutica. O código da mesma é-nos fornecido por uma das doutoras se lhe enviarmos um email fingindo partilhar os interesses dela, que encontramos na sua conta de facebook (sublinhamos que a companhia em questão não existe exceto no jogo referido, pelo que não estamos a cometer nenhuma ilegalidade no mundo real).

The Black Watchmen pode ser jogado por uma só pessoa, mas permite interações entre vários jogadores, que trabalham em conjunto para resolver os puzzles. Tal é ocasionalmente necessário, uma vez que as pistas podem dizer respeito a temas demasiado complexos, exceto para pessoas

que, devido à sua formação académica, já tinham estudado os mesmos.

A forma de resolver estes puzzles constitui um treino eficaz das técnicas de pesquisa do jogador, até porque ensinam formas mais eficientes de utilizar ferramentas de busca, como adicionar aspas numa procura do Google a fim de obter apenas resultados exatos e não aproximados.

3.6 Os Puzzles de Diálogo

Os puzzles de diálogo aparecem em situações nas quais o protagonista do jogo está a falar com uma personagem. A certa altura, é-nos dado um conjunto de possíveis linhas de diálogo, das quais temos de escolher a que nos permitirá alcançar o nosso objetivo (geralmente, persuadir uma pessoa a nos fazer um favor ou a nos dar uma certa informação).

Um exemplo clássico é a chamada *Insult Sword Fighting* do jogo *Secret of Monkey Island* (1990). O sucesso no duelo de espadas desta aventura depende não de alguma habilidade especial, mas sim do conhecimento de insultos e das respostas aos mesmos. Assim, se o nosso adversário nos disser "*You fight like a dairy farmer*", a resposta ideal será "*How appropriate. You fight like a cow*". No 3º jogo da série, *Curse of Monkey Island*, os insultos e as suas respostas até tinham de rimar, como no exemplo "*Your mother wears a toupée; Oh, that is so cliché*".

Encontramos outro exemplo no jogo *Law&Order: Criminal Intent* (o 4º da série, lançado em 2005). Na série de televisão, o detetive Robert Goren utiliza frequentemente a psicologia para levar os suspeitos a revelar o que sabem. No jogo em si, interrogar as personagens frequentemente requer fazer as perguntas de uma forma nem sempre direta. De facto, Goren pode colocar a mesma questão de 5 formas diferentes: simples, empática, lisonjeadora, agressiva e ardilosa. Apenas uma delas resulta na revelação da informação que necessitamos, enquanto que as outras resultam numa reação hostil ou defensiva por parte do suspeito.

Finalmente, um puzzle de diálogo exclusivo do jogo *Gyakuten Kenji 2* (que significa "Acusador da Reviravolta"), é o chamado "xadrez da lógica". Este é jogado sempre que a personagem principal do jogo (o acusador Miles Edgeworth) necessita de informação de uma testemunha agressiva ou relutante. O puzzle consiste em fazer perguntas à personagem (que resultarão numa reação defensiva qualquer por parte do suspeito) e escolher depois a resposta de Edgeworth. Frequentemente, a solução correta é não dizer nada, o que leva o suspeito a baixar a guarda e revelar algo inadvertidamente, que podemos utilizar subsequentemente para outra questão. Cada vez que Edgeworth provar que a testemunha lhe está a mentir, esta perde uma peça de xadrez.

Quando perder todas, confessa a verdade ao acusador.

3.7 Os Puzzles Musicais

Estes puzzles consistem em tocar um instrumento musical a fim de os resolver. Normalmente, são exercícios de memória auditiva, ou seja, temos de reproduzir uma determinada melodia que ouvimos. Encontramos um exemplo disto no jogo *Tex Murphy: Overseer* (1998). A certa altura, temos de descobrir um código de botões coloridos, cada um tocando uma nota diferente. A solução consiste em reproduzir um vídeo num ecrã e prestar atenção à melodia que ouvimos, repetindo-a posteriormente. Este tipo de quebra-cabeças costuma exigir imensa tentativa e erro.

Os puzzles musicais talvez mais comuns consistem em tocar algo no piano. Por esse motivo, costumamos encontrar um documento qualquer que explicita a letra correspondente a cada tecla do piano (C,D,E,F,G,A,B,C), e subsequentemente o que devemos tocar.

No entanto, em vários videojogos, tocar um instrumento surte um certo efeito sobre o mundo do jogo. Um exemplo popular disso é a ocarina dos jogos de ação e aventura *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) e *Majora's Mask* (2000), lançados para a *Nintendo 64* e mais recentemente para a *Nintendo 3DS*.

Talvez a aventura mais conhecida pelos seus puzzles musicais seja o jogo da *Lucasarts*, *Loom* (1990). Ao contrário do que ocorre na vasta maioria dos jogos de aventura, a jogabilidade consiste não em utilizar um inventário cheio de objetos (porque tal não existe neste jogo), mas sim em aprender e tocar uma série de melodias. Estas têm uma série de efeitos, tais como tornar o protagonista invisível, assustar inimigos, curar, pintar animais e encher/esvaziar algo. Além disso, tocar qualquer melodia ao contrário terá o efeito oposto sempre que tal exista.



Imagem de *Loom*. As notas tocadas em sequência realizam feitiços

Loom é único em termos de jogabilidade, uma vez que não teve nem sequelas nem um legado significativo no gênero da aventura.

3.8 Outras Características dos Puzzles de Aventura.

3.8.1 Os Puzzles Cronometrados

Os puzzles cronometrados (chamados "*Timed Puzzles*" em inglês) consistem numa série de ações que devem ser efetuadas dentro de um tempo limite. Isto pode ser algo muito simples como interagir com um determinado objeto ou mais complexo como resolver um (ou vários) quebra-cabeças de inventário ou de documento.

Neste tipo de puzzles, o fracasso é punido com a repetição desde o início de todos os passos que conduzem à resolução dos puzzles e, em certos contextos, resulta na morte da personagem principal (o conhecido *game over*).

Estes quebra-cabeças estão presentes já nos primeiros jogos de aventura, mas a forma de medir a passagem do tempo mudou desde essa altura até aos nossos dias.

Nas aventuras não-animadas, o tempo passa apenas quando realizamos uma ação, pelo que se não fizermos nada, podemos refletir calmamente acerca de como devemos proceder. Uma vez que, na prática, o tempo que levamos é irrelevante, estes puzzles não suscitam nenhuma sensação de urgência.

Nas aventuras gráficas, este problema deixa de existir, pois já se torna possível cronometrar a

tempo real os quebra-cabeças, existindo geralmente um temporizador num dos cantos do ecrã.

3.8.2 Os "dead ends"

Os *dead ends* ("becos sem saída") consistem em situações nos jogos de aventura nas quais se torna impossível resolver um puzzle, o que impossibilita alcançar o desfecho do jogo. Como se tal não bastasse, os videojogos muitas vezes não davam a entender que tal tinha ocorrido, pelo que o jogador podia passar horas a tentar encontrar uma solução que não existe.

Apesar de parecer inacreditável nos nossos dias que algo tão frustrante tenha sido intencionalmente colocado numa forma de entretenimento, os *dead ends* eram bastante comuns em aventuras dos anos 80 e início dos anos 90, tanto nas de texto como nas gráficas.

Um exemplo verdadeiramente infame encontra-se no jogo *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (inspirado pelos romances de Douglas Adams e escrito pelo mesmo), chamado o puzzle do peixe de Babel. O processo de resolução do puzzle é o seguinte: o jogador tenta receber o peixe de uma máquina. Contudo, esta atira o peixe para um buraco, dentro do qual se perde (será necessário constatar que a máquina tem um número limitado de peixes, pelo que se acabarem, o jogo torna-se impossível de concluir). Para resolver o problema, temos de pendurar um roupão num gancho por cima do buraco, pelo que o peixe atingirá o roupão e cairá no chão. Contudo, acabará por cair num cano, que tem de ser tapado com uma toalha e é levado por um robô de limpeza. A forma de solucionar isto de uma vez por todas é meter cartas numa pasta a fim de ocupar ambos os robôs presentes. Devido à sua solução deveras bizarra, chegaram a ser vendidas T-Shirts que diziam precisamente "*I got the babel fish*".

No entanto, o jogo com o maior número de *dead ends* será provavelmente o *King's Quest V* (1990). Tornar este jogo impossível de concluir era frequentemente apenas uma questão de nos deslocarmos ao lugar errado na altura errada, o que desencorajava consideravelmente a exploração.

Devido ao vasto número de jogos de aventura, não é possível descobrir em que ano é que os "*dead ends*" deixaram completamente de existir. No entanto, em termos gerais, a partir da 2ª metade da década de 90 já eram muito raros e ter-se-ão tornado obsoletos no início do novo milénio.

Conclusão

Não há dúvida de que os puzzles que encontramos nos videogames evoluíram consideravelmente nos últimos 30 anos. O surgimento dos gráficos possibilitou o desenvolvimento de um número vasto de tipos de quebra-cabeças cuja existência seria inconcebível antes da criação do mundo virtual. Aliás, se os gêneros de puzzles já são bastante diversos, os exemplos que encontramos de cada um em cada aventura podem ser ainda mais, consoante o seu enquadramento na história do jogo e a imaginação dos autores.

As obras de ficção interativa conseguiam ser frustrantes, porque muitas vezes não era claro o verbo que tínhamos de utilizar para progredir no jogo. Além disso, havia sempre a possibilidade de não repararmos em informação importante no texto, ou de realizarmos uma ação que impossibilitaria a resolução de um puzzle (algo que as aventuras de texto nem sempre indicavam), a não ser que carregássemos uma partida gravada anteriormente.

Ao longo dos anos, estes elementos frustrantes foram desaparecendo, permitindo aos jogadores explorar o mundo do jogo e experimentar diferentes ações sem medo de inadvertidamente cometer um erro que não pode ser solucionado.

Seja como for, é necessário sublinhar que quase todos os puzzles que vemos nos jogos atuais são versões gráficas e modernizadas de ideias que já existiam na ficção interativa. As aventuras de texto inspiraram direta ou indiretamente as histórias e quebra-cabeças que vemos nas aventuras dos nossos dias. Por sua vez, jogos do gênero de *Colossal Cave* foram baseadas em contos e romances de fantasia e aventura. Verificamos assim uma evolução que iniciou nas obras impressas e culminou no mundo virtual.

Referências Bibliográficas

Adams, Ernest. *Fundamentals of Adventure Game Design*. New Riders, 2014. Kindle.

Kalata, Kurt et al. *Hardcore Gaming 101 Presents: The Guide to Classic Graphic Adventures*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2011. Kindle.

Salter, Anastasia. *What is your Quest? From Adventure Games to Interactive Books* Iowa: University of Iowa Press, 2014

Webliografia

https://4.bp.blogspot.com/-lWntAkYs_KQ/VYlbbqOMyZl/AAAAAAAAABlw/HBEUA-jWKf0/s1600/AdvDragon.png

<http://larrylaffer.net/copyprotection/nontoonyt-10.jpg>

<https://www.mobygames.com/game/dos/kings-quest/screenshots/gameShotId,318604/>

<https://www.mobygames.com/game/dos/space-quest-v-the-next-mutation/screenshots/gameShotId,738373/>

<https://www.mobygames.com/images/promo/l/643659-gyakuten-kenji-2-screenshot.png>

<https://www.mobygames.com/images/promo/l/700495-myst-screenshot.jpg>

<https://www.mobygames.com/images/promo/l/810903-sherlock-holmes-chapter-one-screenshot.jpg>

<https://www.mobygames.com/images/shots/l/961892-loom-amiga-screenshot-it-s-the-emerald-city-we-re-off-to-see.png>

<https://www.mobygames.com/images/shots/l/607444-maniac-mansion-atari-st-screenshot-pool.png>

<https://www.mobygames.com/images/shots/l/439430-portal-macintosh-screenshot-an-energy-ball-diverted-through.jpg>

<https://www.mobygames.com/images/shots/l/802157-simon-the-sorcerer-ii-the-lion-the-wizard-and-the-wardrobe.jpg>

<https://www.mobygames.com/images/shots/l/784692-the-curse-of-monkey-island-windows-screenshot-this-golden.png>

<https://www.mobygames.com/images/shots/l/309154-zork-the-great-underground-empire-browser-screenshot-surely.png>

Resumo

A evolução tecnológica trouxe-nos uma forma interativa de contar uma história, nomeadamente o jogo de aventura. Este costuma estar repleto de quebra-cabeças que põem à prova a criatividade e imaginação do jogador.

No presente trabalho, procuramos identificar todos os géneros de puzzles que podemos encontrar nos videojogos, descrevemos as suas características e traçamos a sua evolução desde as primeiras aventuras de texto, muito semelhantes a livros de ficção, aos jogos gráficos, que permitiram um maior nível de imersão no mundo do jogo.

Palavras-chave

Puzzles; Videojogos; Aventura; Narrativa

Abstract

Technological evolution brought us an interactive way to tell a story, namely the adventure game. The latter is usually full of puzzles that test the player's creativity and imagination.

In the present essay, I shall endeavour to identify every kind of puzzle that can be found in adventure videogames, describe their characteristics, and trace their evolution from the first text adventures (very similar to fiction works) to the graphic games, which allowed for a greater degree of immersion in the game world.

Key-words

Puzzles; Videogames; Adventure; Narrative