

Jogos Digitais: A Jornada por uma linguagem própria

Alberto Ourique, Alessandro Martinello, Marsal Alves Branco.

Universidade Feevale

Resumo

A análise das narrativas nos jogos é historicamente feita a partir da adaptação das teorias narrativas de outras mídias, como literatura e cinema. Apesar de terem um corpo conceitual já consolidado, essas teorias precisam considerar a presença de características particulares da “mídia” jogo. O uso dessas teorias tende a ressaltar nos jogos apenas pontos em comum com cinema ou literatura, desconsiderando especificidades proporcionadas por sua natureza interativa. Esse artigo parte da hipótese de que uma crítica sobre a narrativa dos games deve levar em conta seu aspecto multidimensional específico, a interatividade e a presença desconcertante de um espectador/jogador que atua sobre o discurso, além do aparato tecnológico. Adotamos o conceito das Estruturas Discursivas proposto por BRANCO, que revela estruturas específicas dos games: sintetização, missão, amplificação, funcionalidade e vetorização. Para tensionar o conceito e as categorias, será realizada uma análise sobre o jogo Toren (2015), produzido pela Sword Tales para PS4.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Análise. Narrativa.

Abstract

The analysis of game narratives is historically made from the adaptation of narrative theories from other media such as literature or cinema. Although they have a conceptual structure already established, the use of these theories tend to emphasize the games only points they share with film or literature, ignoring the specifics provided by its interactive nature. This article starts from the assumption that a criticism of the narrative of the games must take into account its specific multidimensional aspect, the interactivity and the disconcerting presence of a spectator/player that acts on the speech, and the technological apparatus. We chose the concept of Discursive structures proposed by BRANCO, bringing specific game structures: synthesis, mission, amplification, functionality and vectorization. To tension the concept and categories, there will be a review of the Toren game (2015), produced by Sword Tales for PS4.

Keywords: Games. Studies. Narrative.

NARRATIVA, REVIEWS E CRITICA DE GAMES

O processo do desenvolvimento de jogos digitais vem sendo cada vez mais estudado por *game designers*, professores e pesquisadores e interessados nesse campo da indústria criativa brasileira. Esse processo de fundamentação e construção de conceitos e de metodologias para a área possibilita novas reflexões e avanços para os profissionais de produção, pesquisa, educação e entusiastas do setor.

Em função da grande adesão do brasileiro ao uso de jogos (o mercado brasileiro é o quarto maior do mundo e movimentou R\$ 800 milhões em 2014¹) e paralelo ao processo de desenvolvimento da cena e jogos digitais e o conseqüente aumento da quantidade de games autorais² produzidos no Brasil, decorre uma oferta de inteligência de análise e crítica de games através de mídias especializadas, seja em meios impressos ou digitais. Os objetivos assumidos pela maior parte desses canais de conteúdo é similar ao da crítica literária e de cinema, a saber: ajudar os consumidores a selecionarem e compreenderem melhor a oferta de jogos existentes no mercado. Normalmente isso é feito através de *reviews*³ divulgados em blogs, v-logs ou em revistas impressas especializadas. Alguns dos canais de *reviews* alcançam milhões de seguidores, constituindo-se como importantes atores na circulação de informação, discussão e formação da cultura dessa mídia.

Jornalistas, blogueiros ou gamers, a formação e o nível de especialização desses críticos é variada e heterogênea, assim como o são os critérios de análise de cada um. Como conseqüência, a análise dos games a partir de variadas óticas, revelando o que parece ser uma ausência de critérios técnicos existentes em outros tipos de crítica e análise de linguagem, como a esportiva, a cinematográfica, a musical, dentre outras. Da mesma forma, é comum que se encontrem críticas que não sustentam seus argumentos mesmo a partir dos critérios auto-declarados nos próprios *reviews*. Vamos a um exemplo típico desse tipo de *review*:

E é aí que chegamos no principal problema de Gone Home, um game CHEIO de qualidades que conta uma história esquecível, abarrotada de clichês, supostamente direcionada para um público adulto, mas com um conteúdo adolescente. (<http://alvanista.com/games/pc/gone-home/reviews/431919-uma-historia-esquecivel-e-abarrotada-de-cliches> (acessado em 20/05/2015))

¹ Fonte: <http://tvuol.uol.com.br/video/mercado-de-jogos-no-brasil-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-04024C99386A-D8A15326/>

² Games que não são “encomendados”, e sim desenvolvidos por iniciativa própria, de acordo com a proposta dos autores.

³ Críticas, resenhas, textos onde os autores (jornalistas, blogueiros ou gamers) manifestam suas percepções e opiniões sobre os games, muitas vezes atribuindo notas e influenciando os leitores.



Esse trecho pode ser encontrado no site **Alvanista** e critica o jogo em questão - *Gone Home* (The Fullbright Company 2013), que foi extremamente bem avaliado em sites muito populares como IGN, Polygon e PC Gamer por conter clichês “esquecíveis”. Mas quais são os clichês esquecíveis e os inesquecíveis? Por que a franquia Mass Effect (Electronic Arts) traz vários clichês do gênero *sci-fi* e mesmo assim agrada público e crítica?

A existência de uma indústria de análise e crítica de conteúdo comercial que não esclareça ou apresente critérios coerentes e bem definidos não é uma exclusividade apenas da mídia jogos. A auto-crítica da mídia especializada ocorre mesmo em sistemas mais maduros, como a do cinema, onde se separa a crítica “encomendada” editorialmente de uma crítica menos comprometida com os estúdios e distribuidores. Nos jogos, entretanto, o fato agrava-se por dois motivos: o primeiro diz respeito ao fato de que o público consumidor desses *reviews* – diferente da crítica de teatro, literatura ou cinema - é bastante jovem, com parte expressiva desse universo ainda em processo de formação. O segundo pela abrangência da audiência que esses canais conseguem atingir. Um exemplo disso é o site Kotaku, que atingiu uma média mensal de **350 mil unique visitors** e **três milhões** de *page views* já no primeiro ano.

Uma análise de grande parte dos *reviews* revela que estes são baseados em um olhar que não contempla a área dos games, muitas vezes o valorizando (ou desvalorizando) a partir de uma comparação com outras linguagens, como cinema, seriados ou até literatura. Este artigo propõe uma ótica que respeite as particularidades da linguagem dos jogos digitais. Um olhar que respeite as limitações e características que os diferenciam da linguagem fílmica, literária e de outras linguagens audiovisuais e impressas. Munidos dessas noções, os profissionais que trabalham com o desenvolvimento dos jogos, os analistas e especialmente o público consumidor, serão beneficiados e poderão atuar e se relacionar com os jogos de forma mais consistente.

Um exemplo dessa crítica que pode ser considerada “rasa” é esse trecho do *review* do **Techtudo** para o jogo Rambo: The Video Game:

O game tem início nos acontecimentos que antecedem o primeiro filme, “Rambo: Programado para Matar” (First Blood no original). Nesta parte inicial, o jogo até empolga pois poderia focar sua narrativa em contar a história “não contada” do Rambo. Porém a felicidade dura pouco e o jogo segue focando apenas nas cenas dos filmes. No segundo ato, já passeando pelos cenários de “First Blood”, o jogo tenta reproduzir cada cena de ação com partes não jogáveis e partes com “Quick Time Events” ou QTEs. Aqui se descortina outro grande problema do game: longas cenas não interativas com script batido. Ao errar qualquer um dos QTEs, Rambo morre e o jogador precisa tentar novamente a partir de um Checkpoint.



O crítico do **Techtudo** aborda algumas questões técnicas, mas invariavelmente esbarra em “clichês da crítica” e gosto pessoal ao condenar o jogo por trazer cenas do filme e estar muito preso a ele. Nota-se uma influência da crítica cinematográfica ao condenar tudo que não é totalmente novo. Ora, mas se o jogo homenageia o personagem Rambo, não seria natural se alicerçar nos filmes dos anos 80? Até que ponto este tipo de crítica é técnica?

A realidade é que grande parte dos críticos e até mesmo os acadêmicos que se propõem a fazer uma análise consistente dos games esbarram em uma grande dificuldade: a inexistência de background teórico específico para analisar como a linguagem dos jogos exige diferentes tipos de narrativa que não seguem as mesmas regras que outras linguagens.

Este artigo parte da hipótese de que uma crítica sobre a narrativa dos games deve levar em conta seu aspecto multidimensional específico, a saber, que considere que as estruturas de discurso ali colocadas devem levar em consideração a interatividade e a presença desconcertante de um espectador/jogador que atua sobre o discurso, bem como a presença mais protagônica do aparato tecnológico, que diferente da maior parte dos suportes midiáticos – televisão, cinema, quadrinhos – tende ao seu “desaparecimento” (BOLTER & GRUSIN), mas que nos games é frequentemente usada como *asset* importante do jogo (os gráficos mais realistas, “jogue conectado com milhares de pessoas”, “personagens que evoluem a partir de suas escolhas”, etc).

As categorias clássicas estudadas pelos narratólogos (personagem, ação, cenário, plot), como propostas por TODOROV (1973) e BARTHES (1973) são capazes de destacar aspectos importantes encontrados na oferta de conteúdos narrativos dos jogos: o tipo de estrutura narrativa, a função dos personagens nesta estrutura, o tempo de narração, etc. Mas ao desconsiderarem a existência da interatividade e da ação do jogador atuando sobre a experiência e também a existência de uma tecnologia que exhibe a si própria como sendo uma *feature* do jogo, frequentemente perdem de vista a aparente capacidade de imersão encontrada em jogos em que a narrativa – se analisada apenas do ponto de vista do *plot* cinematográfico ou literário – é uma sucessão de clichês ou até mesmo incoerente, mas que ali, no contexto do jogo ao ser jogado, adquire valor e relevância para quem o experencia.

Ao assistir um filme da trilogia Senhor dos Anéis e jogar qualquer um dos diversos games que foram baseados na franquia, é provável que o jogador considere os jogos como menos ricos do ponto de vista da caracterização do personagem, complexidade do plot e outras categorias clássicas da linguagem literária, sendo vilanizado por uma maior simplicidade ou linearidade. Em parte significativa dos *reviews* de jogos esse fenômeno é uma constante. Mas novamente, cada mídia comporta diferentes ofertas no consumo de storytelling, e pode ocorrer que um *plot* que no cinema é considerado fraco pode potencializar uma experiência perfeitamente satisfa-

tória em um game. Ou um personagem “mal construído” do ponto de vista psicológico, em um jogo, pode ser aclamado no conjunto da obra. E isso não ocorre porque o nível de exigência para esta ou aquela mídia diferem, mas porque a linguagem dos games introduz elementos que mudam a percepção e a experiência do que pode ou deve ser uma boa história.

Se o “fato interativo” e o “fato tecnológico” fazem parte da história, alcançando diferentes tipos de protagonismo dentro do discurso de um jogo, uma análise crítica sobre esse precisa levar em conta a existência dessas “dimensões” específicas que se sobrepõem na estrutura de um game. Para tanto, BRANCO (2011) sugere que uma teoria dos jogos que se proponha a analisar sua narrativa deve levar em consideração três dimensões: a dimensão tecnológica, a dimensão lógica e a dimensão estética. Uma vez que o interesse desse artigo é o discurso e narrativa dos jogos, focaremos a dimensão estética – que busca dar conta desses aspectos considerando a ação fundamental que as outras dimensões exercem sobre ela.

A DIMENSÃO ESTÉTICA E AS ESTRUTURAS DISCURSIVAS

A dimensão estética é composta pelas **manifestações discursivas** e pelas **estruturas discursivas**.

As **manifestações discursivas** são cada fragmento de informação que é percebido no jogo: cada som que pode ser ouvido, forma, cor, movimento, composição que podem ser vistos na tela: dos botões de interface até os personagens, objetos de cena, animações, etc. É importante notar que as manifestações não são a narrativa, mas a maneira pela qual, quando presente, esta vai se expressar. Todo o jogo – com ou sem a presença de uma narrativa - terá manifestações, pois de outra forma não poderia expressar seu conteúdo.

Manifestações discursivas são as figuras/elementos/objetos que se encontram no jogo. Seu escopo é o de todas as coisas que podem ser vistas e ouvidas na tela e/ou pelos demais dispositivos que o jogador tenha que dispor para jogar. Qualquer ponto/*pixel*/ círculo que se apresente ante aos sentidos do jogador é uma *manifestação discursiva*: uma arma tridimensional girando na mão de um personagem; o barulho de uma explosão ou o som do latido de um cachorro. (BRANCO, 2011)

Mas as manifestações, ainda que potencialmente cheias de significado (um splash vermelho ocupando toda a tela provavelmente significará a morte do avatar do jogador), não implicam que o jogo tenha uma narrativa. Jogos como Paciência, Tetris e muitos puzzles não tem pretensões de contar histórias. Ainda assim, as manifestações discursivas ali encontradas têm plena capacidade de sugerirem “leituras” e significações próprias e individuais do jogo e são capazes de impactar fundamentalmente a experiência de jogo.



Já as **estruturas discursivas** são conjuntos mais complexos de proposições discursivas. As *estruturas discursivas* são fórmulas comunicativas que têm o objetivo de transmitir informações a partir da adoção de determinados recursos de linguagem. Os *games* apresentam várias *estruturas* que lhes são próprias e que ajudam a definir como funciona sua linguagem. Mostraremos que são parte fundamental da constituição de uma narrativa nos jogos ao servirem como princípios organizadores de seu discurso, para ALÉM – e portanto em conjunto – com as categorias clássicas da narrativa – personagens, plot, cenários, tempo, etc.

BRANCO(2011) reconhece e elenca algumas **estruturas discursivas** presentes nos jogos. São elas: *missões*, *sintetização*, *funcionalidade* e *vetorização*. A primeira, que o autor chama de *missões*, vamos chamar de **capitulares**. E nada mais são do que os *checkpoints*, as “tarefas”, os marcadores narrativos que ajudam a dividir o jogo em etapas, em capítulos, em frações. Evidentemente que esse fracionamento auxilia tanto no desenvolvimento do jogo, quanto no *gameplay*. E nesse caso a dimensão estética trabalha diretamente com o *sistema de regras* e a *dimensão lógica*, quando o jogador precisa alcançar uma **capitular** para “destravar” uma determinada área, fase ou a próxima quest do jogo.

Esta categoria de estrutura serve como organizadora do discurso como um todo – considerando que esse todo possa ser, muitas vezes, o jogo completo. As áreas que chamamos de **capitulares** “marcam” determinada passagem do discurso, comprometendo o jogador com o avanço da história e ajudando-o a perceber em que momento está no discurso como um todo. Mas essa área **capitular**, a missão e o checkpoint operam de forma diferente no jogo. O checkpoint marca um ponto onde determinadas ações foram completadas e a partir dali o jogo está “salvo”. O jogador sabe que passou por ele, sabe que avançou um pouco dentro de uma série de ações propostas pelo jogo.

Essa série de ações, no entanto, não coincidem necessariamente com o avanço da narrativa (embora isso possa acontecer). Em *Last of Us*(Naughty Dog 2013), o desafio proporcionado pela travessia de uma cidade é dividido em muitos checkpoints. Na medida em que o jogador avança, cada um dos checkpoints o ajuda a perceber que está mais próximo de seu objetivo. Mas a resolução dos embates com os zumbis e dos puzzles propostos no jogo não coincide com o desenvolvimento da história geral que está sendo contada. Em *LoU* isso só acontece quando, após muitos desses embates (e checkpoints atingidos), o jogador “dispara” um momento de retomada da narrativa geral: atravessa a cidade, os personagens perdem seus companheiros e conseguem um automóvel para atravessar o país.

Essa é uma pontuação narrativa específica bastante própria dos jogos que, obviamente, têm seus paralelos em mídias como cinema, séries e literatura (capítulos, subcapítulos, episó-

dios etc.), mas em cada um delas, se expressa de forma diferente. A presença da interatividade e da dimensão tecnológica nos jogos é a mais provável causa dessa diferença. No jogo, a pausa trazida em uma área **capitular**, como um checkpoint, proporciona ao jogador um instante de “respiro” ou alívio em meio a ação frenética. Naquele momento, ele tem a sensação de que seu esforço e também o percurso atingido estão salvos, ele provavelmente não poderá “morrer” naquele instante e não terá que retornar a um ponto anterior da narrativa. Tentando fazer um paralelo com a literatura, esses pontos exercem também a função de um **marcador de livros**, permitindo que o jogador interrompa a história e, se desejar, retorne posteriormente sem perder a conexão com ela. A interatividade presente nos jogos particulariza a relação dos jogadores com esses momentos, podemos talvez comparar ao leitor que avança até um ponto chave da leitura de um livro, para não perder o “fio da meada”. Dessa forma, os capitular também ajudam a estabelecer o comprometimento do jogador com o transcórre do jogo.

Do ponto de vista da dimensão lógica, podemos supor que a estrutura dos checkpoints também têm bastante relação com os **ludemas** propostos por BRANCO(2011), uma vez que é provável que eles tendam a ser compostos por elementos de *gameplay*, tais como ludemas de performance, cognitivos, coleta, etc. Já uma missão, por estar situada em um nível de narração (BARTHES) tende a ter como conclusão um avanço na história que é contada, e portanto tem menor conexão com os **ludemas** propriamente ditos. A missão faz sentido apenas quando pensamos na história dentro da qual ela está inserida. O jogador não joga a missão, ele responde aos chamados propostos pelo **sistema de regras** e se adapta ao *gameplay*, mas se encontra nela, contextualizando suas ações ao provê-las de sentido.

A dimensão tecnológica também particulariza a relação do jogador com as áreas que chamamos aqui de **capitulares**, quando este encontra um checkpoint ou finaliza uma missão, já que os desenvolvedores tendem a se utilizar muitas vezes desses momentos de pausa para duas coisas: inserir conteúdo narrativo(dicas, frases de efeito, tutoriais) e fazer o processo de *Loading*, quando o processador “carrega” os gráficos do jogo. Isso acontece, sobretudo, em jogos que exigem mais do hardware.

A segunda estrutura discursiva, **sintetização**, é autoexplicativa. Como a nomenclatura sugere, ela representa o ato de expressar a informação da forma mais sucinta com o máximo de sentido, economizando palavras, formas e detalhes para garantir maior fluidez aos acontecimentos do jogo, muitas vezes dando a opção do jogador se aprofundar mais ou menos, de acordo com seu perfil e desejo. É bastante frequente em jogos onde há maior presença de narrativa textual, o jogador tenha a opção de dar “skip(pular)” se não desejar se relacionar com caixas de texto, diálogos e conteúdo discursivo pertencente à *dimensão estética*. Para aqueles

jogadores mais atraídos pelos **ludemas** propostos pelo *gameplay*, a sintetização tem um papel importante, na medida em que os libera do conteúdo narrativo para que possam desfrutar dos elementos que mais apreciam no jogo: as ações que estão inseridas dentro do **sistema de regras**, da **dimensão lógica**.

Por outro lado, o ato de sintetizar também pode ser uma decisão tomada com o intuito de simplificar a produção, ou “descomplicar” o desenvolvimento de um jogo, uma grande vantagem para os profissionais da área, por representar menos tempo e trabalho para os desenvolvedores. De qualquer maneira, a **sintetização** afetará as dimensões lógica e tecnológica, na medida em que a simplificação do jogo normalmente impacta em menor tempo de desenvolvimento e muitas vezes menos recursos tecnológicos e gráficos, exigindo menos performance do *hardware*. Como e o quanto sintetizar, são os grandes desafios para o profissional de Game Design.

A terceira estrutura citada é a **funcionalidade**, que merece destaque, já que promove a interação entre as dimensões **estética e lógica**. É quando a elementos narrativos/discursivos se cruzam com elementos lógicos e dessa união, muitas vezes, nasce a “espinha dorsal” do jogo. Por exemplo, em um suposto jogo, o movimento do personagem em um mapa está ligado ao **sistema de regras**, que é parte integrante da dimensão lógica. Mas para que se movimento se torne uma “jornada” pelo mundo ficcional onde o jogo se situa, ele ganha caráter narrativo, onde o que seria apenas um movimento se transforma numa “viagem épica” onde fatos ocorrem e, ao jogador, é permitida a imersão na história(se assim o desejar).

A mesma lógica serve para um item que aumenta o poder, a força ou o dano causado por um personagem no jogo. Embora do ponto de vista lógico, a mudança seja meramente vetorial, a **dimensão estética** traz elementos narrativos onde esse item será mágico e terá um nome, talvez até uma história que justifique tamanho poder. Isso ocorre de forma paralela, quando a **dimensão lógica** se molda em determinada direção, conseqüentemente a **dimensão estética** deverá acompanhar a mudança de rumo, revestindo o jogo narrativamente para que aquele fato novo seja assimilado pelo jogador.

Por último, mas não menos importante, temos a **vetorização**, que é a tradução de uma realidade ficcional em valores numéricos. Esses algarismos podem estar aparentes ou não, mas eles norteiam a construção dos elementos do jogo, os *scores*, as estatísticas dos personagens, objetos ou elementos do jogo. É uma manifestação muito importante para o processo de *level design*, onde a dificuldade de cada nível, de cada *quest* é definida e equilibrada. Essa é uma estrutura muito significativa no gênero dos RPGs, já que os scores muitas vezes estão aparentes e podem até ser definidos pelo próprio jogador, na criação do personagem.

Alguns gêneros deixam a vetorização em segundo plano, aos olhos do jogador, de forma que ela seja quase imperceptível. Mas ela está sempre lá, cumprindo seu papel de equilibrar (ou desequilibrar) a dificuldade do jogo, mostrar o poder atual do personagem, dar um feedback que situa o jogador sobre o seu *status* no jogo. Essas são as principais **estruturas discursivas** elencadas por BRANCO (2011) e que servirão de base para nossa análise do jogo **Toren**.

TOREN

Toren é um adventure game independente, desenvolvido pelo estúdio brasileiro Swordtales. O jogador vivencia a história de Moonchild, uma criança (pelo menos inicialmente) destinada a viver para completar uma missão: escalar uma gigantesta torre, conhecida como Toren. Na jornada solitária para encontrar o seu propósito, Moonchild deve resolver enigmas e enfrentar monstros enquanto escala uma belíssima e ameaçadora torre. Na busca por encontrar a sua liberdade e entender seu propósito no jogo, a protagonista (e conseqüentemente, o jogador) vai desvendando a história por trás daquela torre.

Com áreas em ruínas, segredos escondidos e portais para o mundo dos sonhos, a torre chamada Toren se revela uma construção que é parte de um plano de um homem bastante ambicioso: alcançar os céus e controlar a lua. O plano evidentemente deu errado, por isso Moonchild tem a difícil missão de escalar a torre e descobrir, no caminho, uma forma de redimir a gananciosa raça humana. Seu destino está selado na Torre e, a garota renascerá quantas vezes forem necessárias, até completar sua missão.

Toren é um jogo que traz elementos narrativos de diversas formas. Das mais variadas **manifestações discursivas** até estruturas mais complexas, sob a forma de texto ou através do próprio *gameplay*, definitivamente trata-se de um jogo que conta uma história. Neste artigo, como já foi dito, vamos analisar as **estruturas discursivas** presentes e como elas se conectam com as dimensões **lógica** e **tecnológica**.

CAPITULARES

Logo que iniciamos o jogo, o jogador já se vê diante de um combate que não poderá vencer: a primeira batalha contra o dragão. Nesse momento, a protagonista Moonchild acaba sendo petrificada e renasce como um bebê. Temos o primeiro *checkpoint* do jogo, dentre muitos. O jogo será sempre marcado pelas áreas **capitulares**, marcadores de tempo que permitem que o jogador inicie daquele instante, caso morra. Em Toren esses tipo de estrutura discursiva é muito importante para a narrativa, já que o jogo trabalha com o crescimento (inclusive físico) da heroí-

na Moonchild. A “Criança da Lua” vai crescendo e se tornando adulta no decorrer da aventura, daí a grande importância das **áreas capitulares**.

Estas áreas estão distribuídas estrategicamente de forma que o jogador possa retornar a um ponto intermediário do jogo sempre que morrer, o que pode acontecer com frequência, já que o jogo não entrega todas as respostas e o jogador se vê forçado a tomar decisões arriscadas, testar e explorar todas as áreas dentro e no entorno da torre. A presença dos checkpoints se torna essencial para que o jogador consiga acompanhar o desenrolar da narrativa e não precise voltar até o primeiro “capítulo” da história toda vez que cair em um penhasco, ou morrer de alguma outra forma. Nesse sentido, as áreas que chamamos de **capitulares** são essenciais para o bom funcionamento do jogo(e também da história).

SINTETIZAÇÃO

Se na maioria dos RPGs, existe uma infinidade de itens coletáveis e customizáveis, Toren como um jogo do gênero adventure, simplifica bastante essa questão. A armadura e a espada são itens que trazem feedbacks imediatos, de forma intuitiva. Quando o jogador obtém a cota de malha, o jogo traz uma simplicidade no feedback que avisa imediatamente a propriedade da armadura: proteção contra monstros pequenos. Assim transcorre todo o jogo, numa clara intenção minimalista e que leva o jogador a descobrir como tudo funciona: dos menus aos puzzles.

Essa **sintetização** em Toren está enraizada no *game design*, já que esse estilo de adventure traz como característica fundamental esse estímulo à exploração e autonomia na tomada de decisões. O jogador que busca jogos como Toren quer ser desafiado pelos **ludemas** de exploração, pela simplicidade do jogo e pela corrente “old school” que defende a teoria que a interface dos jogos não devem explicar tudo e facilitar tudo para o jogador.

FUNCIONALIDADE

É normal que os elementos discursivos busquem se adaptar ao **sistema de regras**, complementar ou acrescentar ao gameplay. Em Toren, o gameplay exploratório é ainda mais importante, ocupando parte significativa da narrativa, já que muito pouco do que acontece no jogo é ofertado na forma de texto e, quando o texto aparece, ele serve muito mais para estabelecer o “clima” do jogo do que para sugerir caminhos. Quem faz o papel de dar os caminhos é o próprio jogador, se movendo, andando ou pulando, na base da tentativa e erro, que pode-se elencar como uma das principais mensagens do jogo.

E se Toren tem como uma das suas metáforas um ciclo infinito, nada mais apropriado que o jogo dar total liberdade para o jogador criar sua própria história, acertando e errando, tentando e arriscando até resolver o puzzle, até liberar mais uma área. E para fazer isso, a **dimensão estética** e a **dimensão lógica** se fundem com perfeição, ficando até difícil separá-las durante a experiência de jogo. Nesse momentos, se dá a imersão do jogador no personagem, quando ele não sabe exatamente quem está fazendo o quê e apenas se deixa levar.

VETORIZAÇÃO

A estética poética e fluida de Toren não levou a equipe a inserir barras de status, valores numéricos ou quaisquer outros tipos de *scores* aparentes. É muito claro que o principal antagonista, o dragão, é bastante poderoso. Mas o jogador não saberá que está conseguindo ferir a criatura mortalmente até matá-la, já que não existe nenhum indicativo aparente da diferença de poder entre a protagonista e o dragão, fora a presunção óbvia de que um dragão é muito mais poderoso que uma garota.

Da mesma forma, a garota não possui uma barra de energia. Ela está viva, ou está morta. Ao contrário dos RPGs, ela não está ferida, doente, fatigada, nauseada, ou com qualquer redutor no dano ou em alguma habilidade. Mais uma vez, obedecendo a lógica do gênero adventure, Toren não “mastiga” as informações para o jogador, ao invés disso, instiga este a procurar por ela.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Indústria Criativa como um todo, sobretudo o cluster dos jogos digitais ganharia, e muito, com o desenvolvimento de uma crítica especializada no segmento, capaz de analisar os games em todas as suas particularidades. E naturalmente, *game designers* mais seguros e com domínio técnico de suas escolhas. As **estruturas discursivas** trazem uma luz sobre um terreno ainda pouco explorado e nos ajudam a entender de forma mais técnica, as escolhas feitas no processo de desenvolvimento de jogos.

Essas e outras formas de analisar um jogo, com suas próprias regras e olhando pela lente do seu próprio universo, serão um grande *upgrade* na maneira como todos enxergam os jogos digitais, sejam profissionais da área, estudiosos ou curiosos pelo assunto. Se todos esses personagens respeitarem a lógica e a linguagem própria do universo dos games, um dia todos falaremos essa mesma língua, e talvez possamos nos unir em torno de um objetivo comum que interessa a todos: fazer games melhores.

REFERÊNCIAS

SALVEGO. **Gone Home. Uma história esquecível e abarrotada de clichês. 2014.** Disponível em: <<http://alvanista.com/games/pc/gone-home/reviews/431919-uma-historia-esquecivel-e-abarrotada-de-cliches>>. Acesso em: maio de 2015.

COUTINHO, Dário. **Review Rambo: The Video Game. 2014.** Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/review/rambo-video-game.html>>. Acesso em: maio de 2015.

GEE, James Paul. **Design Principles for Video Games as Learning Engines. 2015.** <<http://mgiep.unesco.org/wp-content/uploads/2015/02/4-GAMING-CHALLENGE-RESOURCES-Learning-Game-Design-Principles.pdf>>. Acesso em: maio de 2015.

RODRIGUES, Alexandre. **As complexas narrativas da nova geração de jogos eletrônicos. 2015.** Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2015/02/1586204-as-complexas-narrativas-da-nova-geracao-de-jogos-eletronicos.shtml>>. Acesso em: março de 2015.

TV UOL. **Mercado de games no Brasil já é o quarto maior do mundo. 2015.** Disponível em: <<http://tvuol.uol.com.br/video/mercado-de-games-no-brasil-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-04024C99386AD8A15326/>>. Acesso em: maio de 2015

SHELL, Jesse – **The Art of Game Design.** Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

GREIMAS, A.J. **A propósito do jogo.** *Verso e Reverso.* São Leopoldo, 27 (12):1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 1971.

CAMBELL, Joseph – **O Herói de Mil Faces.** São Paulo: Editora Pensamento, 1995.

CAMBELL, Joseph – **A Jornada do Herói.** São Paulo: Agora Editora, 2004.

BRANCO, Marsal. **Jogos Digitais: Metodologia e Conceitos para uma Mídia Indisciplinada.** São Leopoldo: UNISINOS, 2011.

ATKINS, Barry. **More than a game.** Manchester: Manchester University Press, 2003.

JULL, Jesper. Half-real. **Vídeo Games between**