

Criação de Personagens e Narrativas de Jogos

Aula 07 - Quests: jornadas narrativas

Apresentação

Olá, pessoal! Até aqui, estudamos as questões de ordem narrativa aplicáveis ao universo dos games. Nesta aula, apresentaremos algumas informações referentes ao controverso conceito de Quests, isto é, as jornadas encontradas em diferentes expressões da cultura é também um dos caminhos apresentados no desenvolvimento dos games narrativos. De fato, não parece haver uma definição clássica do conceito de “quest” e muitos são os autores desenvolvendo pesquisas sobre o tema, tanto no sentido de defender tais ideias como parte de um processo narrativo, quanto como base para rechaçar essas proposições no que se refere às aplicações para projetos de games.

Objetivos

- Conhecer as narrativas épicas e trágicas como bases para as quests;
- Definir as características principais das quests;
- Apresentar os quatro elementos das quests;
- Elencar princípios e valores como motores fundamentais das quests;
- Entender a quest como um fenômeno de transformação.

Narrativas épicas e trágicas: as bases das Quests

Independentemente do debate sobre as quests, parece inegável que elas sejam parte essencial das narrativas, apresentando com certo formalismo recorrente um roteiro que arrasta involuntariamente o protagonista para confrontos sempre grandiosos e a busca pelo restabelecimento da ordem nas histórias em quaisquer formatos e mídias. A própria gênese da narrativa nos sugere essas indicações, como propõe Todorov (1979) ao afirmar que

A narrativa se constitui na tensão de duas forças. Uma é a mudança, o inexorável curso dos acontecimentos, a interminável narrativa da 'vida' (a história), onde cada instante se apresenta pela primeira e última vez. É o caos que a segunda força tenta organizar, ela procura dar-lhe um sentido, introduzir uma ordem. Essa ordem se traduz pela repetição (ou pela semelhança) dos acontecimentos: o presente momento não é original, mas repete ou anuncia instantes passados e futuros. A narrativa nunca obedece a uma ou a outra força, mas se constitui na tensão das duas. (TODOROV, 1979, p. 21-22).

A constituição das quests, no entanto, envolve alguns preceitos e elementos determinantes e, especialmente no desenvolvimento de jogos, a observação criteriosa desses recursos será ponto fundamental para sua utilização em games que estabelecem uma narrativa épica a seus personagens.

Se, como afirma Barthes (1976, p. 25) "o ser humano é essencialmente um contador de histórias que extrai sentido do mundo através das histórias que conta", será por meio desse recurso que se manifestará nossa condição como indivíduo e sociedade. É também aí que reside a forma como alcançaremos nossa audiência, cativando-os por meio de histórias capazes de expressar nossos valores.

A jornada do herói mítico de Campbell, como já visto na aula 02, expressa essa tensão de forças sugerida por Todorov, tornando-o figura central de momentos épicos de grandes proporções no universo ficcional, e também das situações dramáticas e impactantes, através das quais viverá seus tormentos e transformações. É ao longo dessa soma de ocorrências que se caracterizam e transcorrem as quests. Esse fenômeno está, provavelmente, entre os momentos

mais marcantes da narratividade humana. A exemplo da catarse do teatro clássico, a qual propunha uma construção narrativa do espetáculo que levasse a um êxtase coletivo da plateia ou uma forma de expurgar de si seus piores demônios interiores, trazendo a todos a sensação de purificação, o conjunto narrativo elaborado pelas Quests nos oferece a saciedade das grandes realizações e estrutura para reflexão do que nos constitui como seres.

Se observarmos os games das mais recentes plataformas, veremos que muitas propostas contemplam estruturas narrativas que apresentam tramas elaboradas em contextos centrais e roteiros em subcamadas secundárias, com um panorama geral de vivência épica desenvolvida ao longo da resolução do conflito da trama e, paralelamente, no âmbito dramático, os conflitos internos do protagonista da ação. Vejamos como Todorov se refere a um dos poemas fundadores da narrativa clássica, a *Odisséia*, de Homero:

Ora, o narrador deseja narrar. Ulisses não quer voltar para Ítaca para que a história possa continuar. O tema de *A Odisséia* não é a volta de Ulisses para Ítaca, essa volta é, pelo contrário, a morte da *Odisséia*, seu fim. O tema da *Odisséia* são as narrativas que formam a *Odisséia*, é a própria *Odisséia*. Eis porque, voltando a seu país, Ulisses não pensa nisso nem se alegra. (TODOROV, 1979, p. 115)

Definições e generalizações: as muitas faces da Quest

Como definir esse conceito? Na tradução do inglês, quest quer dizer “ir em busca de”, ou seja, uma responsabilidade, como um trabalho ou pedido, que você recebe de alguém, ou da própria história. Mas, obviamente, é muito mais do que isso.

Inicialmente podemos interpretar as quests como “a busca por um objetivo ou elemento específico”.

O relato mítico da busca pelo Graal, perpetrada pelo Rei Arthur e seus Cavaleiros da Távola Redonda cabe ajustadamente nesse conceito. Daí, outras criações como *O Senhor dos Anéis*, as aventuras heroicas em jogos de interpretação como *Dungeons*

& Dragons e até produções como Star Wars ou os games Ultima VI (1985) e Dragon Age: Origins (2009), entre outros, têm mantido os preceitos que definem o gênero, com ampliações e ajustes em relação ao mote original.

Estes são os quests épicos, que os jogadores se referem como os quests principais, ou seja, aqueles que você precisa completar para progredir na história do jogo. Sem esses quests não existe a história a ser completada, e assim não é possível se atingir uma meta final no jogo. A totalidade desses quests chama-se epic quest line, ou seja, uma linha de acontecimentos épicos, que ao final são a história do jogo. Não se esqueça que o significado de épico vem do latim epicus e significa uma ação heroica ou memorável. Por isso não chamamos coisas mundanas, do dia a dia, dessa maneira.

Os quests podem ser de 3 tipos diferentes, classificando-os quanto à maneira como são realizados:

1. **Errand quest:** quest de incumbência, alguém dá uma determinada responsabilidade à sua personagem. Normalmente deve-se voltar para alguém e relatar, ou trazer algo, de um quest para o quest giver, a personagem que te dá o quest. São muito comuns no início dos jogos, ou quando o jogador é apresentado a um novo ambiente. Servem normalmente para ampliar os conhecimentos geográficos do jogo, como saber onde fica o saloon ou a loja de armas em Read Dead Redemption, e também para contar algum pano de fundo da história do jogo, como saber como foram criados os Big Daddys em Bioshock. Outras vezes servem também para que a personagem aprenda a usar alguma habilidade ou objetos, como feitiços ou armas, ou mesmo venha a conhecer outras personagens ou companions.

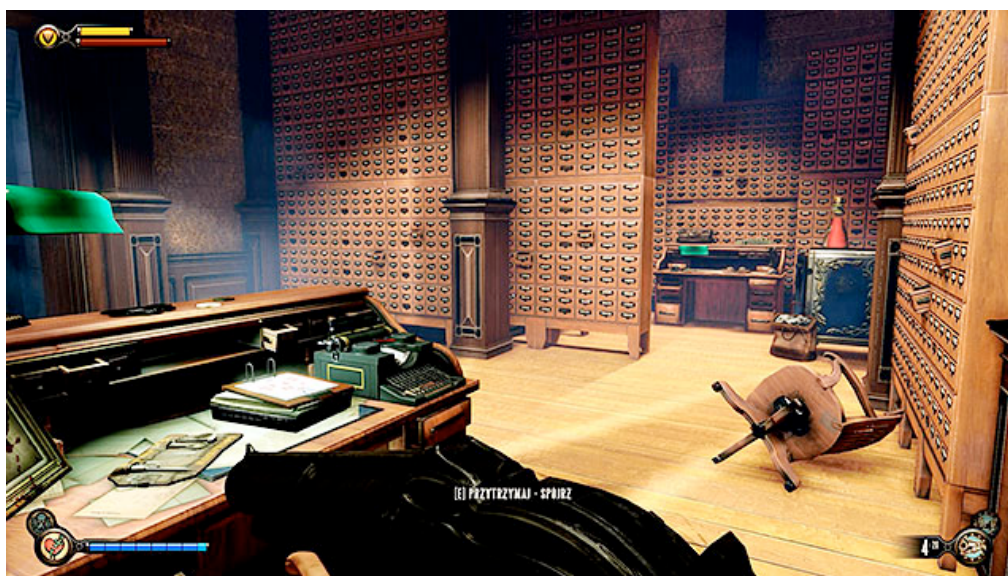
Figura 01 - Em Red Dead Redemption a personagem John Marston encontra Strange Man, um senhor de terno e cartola, que lhe dá 3 errand quests, com alguma tomada de posição moral, como ajudar ou roubar alguém. Conforme o jogador às realiza, diminui ou aumenta a honra de Marston.



Fonte: http://vignette3.wikia.nocookie.net/Rdr_i_know_you00.jpg Acesso em: 20 fev. 2016.

2. **Exploration quest:** quest de exploração. É quando deve-se achar alguma coisa. Caso seja imprescindível para a história principal, ou seja, faz parte da quest épica, deve ser encontrada, ou não se prossegue na história. Caso esteja em uma quest secundária, normalmente é alguma vantagem que é dada para a personagem, como uma arma melhor, ou mais ouro para se trocar em outros recursos, como medicamentos ou munições. Às vezes existem objetos que são dados a exploradores, como o chapéu escondido em uma casa abandonada em Red Dead Redemption, que pode ser usada no seu avatar fora do jogo, como um item conquistado por poucos. Entretanto, esse tipo de exploração não está relacionado a nenhum quest, e sim a elementos motivadores, como as conquistas ou troféus que determinadas plataformas (Xbox Live, Playstation, Steam) proporcionam.

Figura 02 - No side quest Find the Vox Code, em Bioshock Infinite, o jogador deve achar pistas em livros, gavetas, malas e usar uma máquina de escrever para achar os itens escondidos.



Fonte: <http://guides.gamepressure.com/bioshockinfinite/gfx/word/613167687.jpg>. Acesso em: 20 fev. 2016.

3. **Defend quests:** quests de proteção. São aquelas missões nas quais a sua personagem deve defender alguém, ou percorrer algum caminho sem que ela ou a outra pessoa sejam machucadas. Nos jogos de tiro, como SWAT, são conhecidos como missões VIP (Very Important People). Em Fallout 4 às vezes usa-se a mecânica de Tower Defense, na qual deve-se proteger algo durante determinado tempo. Assim como as quests de exploração não necessitam de um quest giver para ofertá-las e, normalmente, o jogador só a reconhece instantes antes de iniciá-la.

Figura 03 - Uma atividade comum em Fallout 4 é criar assentamentos, povoá-los e defendê-los de invasores. A recompensa por isso é apenas manter alto o nível de felicidade do povoado, mas a mistura de mecânicas de construção e defesa, como em Minecraft e Tower Defenses em geral, fazem essas quests muito interessantes.



Fonte: <http://i.stack.imgur.com/i4qPt.jpg>. Acesso em: 20 fev. 2016.

Todos esses tipos de quests podem estar localizados na quest épica, principal, ou nas secundárias, *side quests*.

Um caminho catalizador

Tosca (2005) propõe considerar que, do ponto de vista dos designers de jogos, uma quest é um conjunto de parâmetros no mundo do game (fazendo uso de regras e gameplay) que especifica a natureza e a ordem dos eventos que compõem um desafio para o jogador, incluindo a sua resolução. A autora observa ainda que, em sua interpretação, do ponto de vista do jogador, uma quest pode ser entendida como um conjunto de instruções específicas para a ação, podendo ser vago como algo generalizado do tipo “derrubar o rei maligno”, ou extremamente preciso nos detalhes da missão, como ir até o Bards College e achar o alaúde de Finn, no jogo Skyrim.

Aarseth (2004) se posiciona contrariamente à ideia de jogos como histórias interativas, afirmando que jogos e narrativas não têm efetiva proximidade enquanto linguagens distintas e particulares, ressaltando ser um erro dos narratologistas acreditar que games são um meio propício para contar histórias, uma vez que sua

estrutura é baseada nas escolhas do jogador. “Em um jogo, tudo gira em torno da capacidade de fazer escolhas. Se as escolhas apresentadas ao jogador forem tão limitadas que parecem conduzir claramente a ação em uma direção inevitável, eles se tornam quase-escolhas e o jogo se torna um quase-jogo” (AARSETH, 2004, p. 366).

O autor ainda destaca que mesmo os games do tipo adventure, que tentam de forma consistente narrar suas histórias, pecam por apresentar deficiências como pouca ou nenhuma caracterização, plots de ação extremamente derivativos e, “sabiamente” (sic!), nenhuma tentativa de criar jogos com temas metafísicos.

Ao evidenciar a possibilidade oferecida pelos jogos como campos para a “criação de tramas mais complexas”, Lynn Alves (2008) observa que, apesar da pobreza narrativa de muitos jogos, essa linguagem surge rompendo com a linearidade do discurso, “escolhendo diferentes possibilidades, “definindo a trilha que seu personagem seguirá [...] com fortes implicações para o desenrolar do enredo.” (ALVES, 2008, p. 56). Além disso a autora também afirma que “Nessa perspectiva, os produtos e, em especial, os games, não mais ‘chegariam’ prontos ao destinatário. A este caberia o desafio de remodelar, ressignificar e transformar o produto com o qual estivesse interagindo, de acordo com sua imaginação, necessidade ou desejo.” (ALVES, 2008, p. 60).

As acepções da autora vão de encontro ao pensamento de Jeff Howard (2008), que busca um caminho catalizador entre as diversas interpretações do conceito ainda abstrato de “quest”.

Howard (2008) faz uma apresentação inicial de quest como uma jornada através de uma paisagem fantástica e simbólica, através da qual um protagonista ou jogador coleta objetos e conversa com personagens de modo a superar desafios e alcançar um objetivo significativo. “Em minha teoria, quests podem ser usadas para unificar significado e ação” (HOWARD, 2008, p. xii), explica no prólogo, enfatizando que a palavra ‘significado’ é o cerne do game, seu centro pulsante. Sua pesquisa defende que ‘quest-games’ e narrativas baseadas em quests não estão inteiramente separadas, “porque os consumidores de literatura precisam esforço intelectual para interpretar ativamente uma história, existem elementos do universo dos games para as ‘quest-narrativas’” (ibid), propõe, complementando que, por haverem desenvolvedores de jogos que se baseiam em elementos das ‘quest-narrativas’, essa cultura também influenciou os quest-games.

Os designers podem produzir ações com significados tanto quanto ajudar a pavimentar o fosso existente entre jogos e narrativas, baseando-se em estratégias derivadas das narrativas de quests, como o romance medieval e a alegoria renascentista [...] Os designers podem beneficiar-se da tradição das correspondências simbólicas que operam em tais narrativas, nas quais cada espaço, personagem, objeto e ação representam uma outra ideia em uma complexa ordem de inter-relações. (HOWARD, 2008, p. xii)

Sua teoria elege os quatro elementos citados, a saber, espaço, personagem, objeto e ação, como bases para o desenvolvimento de um pensamento unificador para os games e a narrativa clássica.

Interessante citar que mesmo tendo aprofundado sua pesquisa a partir do pensamento de vários autores consagrados e suas definições particulares sobre o tema, Howard incentiva designers e críticos a reconhecer a ideia geral de quest como uma coleção prática de estruturas encontradas e já internalizadas na cultura ocidental em sagas do tipo faroeste para que, de posse desse arcabouço, possam se aprofundar, questionar e até mesmo subverter estas convenções em ambos os campos de conhecimento, tanto no design quanto na narrativa dos jogos.

Os quatro elementos da Quest

Detalhemos agora o que são os 4 elementos das quests.

- **Espaço:**

Nesse quesito, o autor elucida a importância em balancear adequadamente o equilíbrio entre obstáculos desafiadores e a exploração nos ambientes oferecidos no jogo. Da mesma forma, Howard sugere a necessidade de aplicar ao projeto uma contínua sensação de progressão. Sua obra ainda evidencia o conceito de "Quest hubs", áreas iniciais dos games ou espaços de grande circulação de jogadores-avatars, nos quais pode-se conseguir informação, recursos e interação com outros personagens, agindo como áreas facilitadoras durante o game.

Da mesma forma, guildas, clãs e espaços domésticos oferecem suas contribuições para o jogador e, conseqüentemente, na agência imersiva.

- **Personagem:**

Neste item, são apresentadas as ideias de pensadores diversos como Wladimir Propp, Joseph Campbell e Christopher Vogler, entre outros, para auxiliar o leitor a entender e desenvolver o conjunto de seus personagens, sejam heróis, mentores, auxiliares e até mesmo os NPCs (informações sobre estes e outros tipos de personagens podem ser conferidas nas aulas 04, 05 e 06).

Recheada de exemplos, a conceituação dos personagens destaca pontos importantes, como encontros com personagens que auxiliarão no desenvolvimento da trama, encontros aleatórios e a criação de árvores de diálogo que contribuam para a fluidez da narrativa no jogo. Personagens icônicos como aqueles que oferecem missões para serem realizadas e vilões também são abordados nessas aulas, apresentando uma visão geral de tipos que exigem atenção e cuidado na elaboração do projeto.

- **Objetos:**

Os objetos são elementos de valor singular nas tramas das quests. Não raro, tratam-se de itens mágicos ou imprescindíveis para que as energias do bem permaneçam inalteradas. Há inúmeros contos e lendas que apresentam elementos de grande poder, a exemplo do Santo Graal ou do Senhor dos Anéis, anteriormente citados.

O autor retoma aqui as disposições de Propp e explica a passagem na qual o ensaísta russo narra um dos pontos-chaves dos contos clássicos como a transferência que pode levá-lo para perto do objeto de sua busca.

São discutidas também questões relativas ao gameplay com objetos, design e aparência visual desses recursos e sua funcionalidade dentro do ambiente econômico dos games.

Um dos exemplos apresentados é o bastão das sete partes, um elemento mítico já apresentado no jogo de interpretação de papéis Dungeons & Dragons.

- **Desafios:**

Aqui, além de referendar a importância do chamado à aventura (nas acepções de Campbell), o autor se atém a detalhar os procedimentos para criações a partir da ferramenta de design de fases, presente no jogo Never Winter Nights e disponibilizada nas cópias físicas do livro, explicando detalhes sobre o desenvolvimento alinhado entre as funções interpretativas e configurativas do sistema, a mecânica de jogo e sistemas de magia, a criação de puzzles no jogo e ideias capazes de desafiar os jogadores sem, contudo, refrear sua performance no game, impulsionando-os para a conclusão da saga.

Princípios e valores: motores fundamentais da Quest

Talvez entre os quesitos mais necessários para a idealização e prosseguimento em uma quest podemos falar dos valores éticos e dos princípios que regem a conduta dos protagonistas dessas tramas.

Via de regra, cabe aos heróis o papel de agentes que tomarão para si a missão de vencer os desafios e vencer o mal que ameaça a população, o mundo ou o detentor de seu amor eterno para restabelecer a ordem, não importa a que preço.

Esta sina composta de determinação, bravura e sofrimento é um dos alicerces das grandes sagas e, para vivê-las, os heróis devem dar demonstrações de altruísmo e justiça. Esses princípios cativam a audiência que busca em tais personagens valores inquebrantáveis, que o tornam digno de admiração e um ser que se aproxima da perfeição divina, um ser sobre-humano.

Encontramos nos games protagonistas que se encaixam com perfeição a esses modelos, tais como Solid Snake, da franquia Metal Gear Solid, Master Chief, da franquia Halo, Cloud Strife, de Final Fantasy VII, Link, de The Legend of Zelda, Tim,

protagonista do jogo independente Braid, Adam Jensen, de Deus Ex, Earthworm Jim, Sonic, The Hedgehog e tantos outros.

Até mesmo entre os personagens que aparentemente não se enquadram nesse modelo, a exemplo de 47, o assassino de Hitman, Kratos, de God of War ou os runners fora-da-lei de Shadowrun, apresentam e se pautam por padrões de conduta pessoal ou corporativa. Disso, advém o caráter do personagem qualificado para vivenciar a saga heroica que o aguarda.

Figura 04 - Kratos - God of War.



Fonte: <http://bit.ly/1QcoTUc>. Acesso em: 21 fev. 2016.

Um exemplo da importância do comportamento do personagem ao longo da trama do jogo e seu compromisso com os valores que norteiam suas ações pode ser visto ainda nos anos 1980, quando Richard Garriott publicava a sequência de sua bem-sucedida saga Ultima.

Em entrevista sobre o comportamento dos jogadores ao longo do game, Richard Garriot, criador de Akalabeth: World of Doom (1979) e da série Ultima (1981-1999), e produtor de Lineage (1998), City of Heroes (2004) e Tabula Rasa (2007), comentou sobre a necessidade de seguir os princípios determinados ao papel do herói e as consequências por suas escolhas na jornada:

Como jogador, você normalmente segue a linha 'quero ser rico e poderoso' e vai pilhando e saqueando o mundo para se tornar poderoso o bastante para matar o vilão [...] essa moralidade é ambígua [...] então, ao começar Ultima IV eu sentei e disse: 'Ok, se é pra você ser um herói, então eu vou transformar você em um herói de verdade! (ACKERMAN, 2007).

No jogo, um dos primeiros a trabalhar com esse modelo de comportamento, suas ações traziam desdobramentos amistosos ou hostis ao personagem dependendo das atitudes realizadas ao longo do caminho. Esse procedimento se tornaria praticamente padrão em games posteriores de ação, aventura e RPG, como nas franquias Fable ou Fallout.

Epílogo: Quest como fenômeno de transformação

Talvez a obra literária que melhor traduza a ideia das quests seja A Odisséia, de Homero, poema épico que narra os dez anos da viagem de retorno de Ulisses (Odisseu) a Ítaca, após o combate em Troia. A jornada do herói trágico é marcada por encontros com seres mitológicos, trapaças e ardis, dos quais o personagem consegue escapar com bravura e sagacidade.

Mais recentemente, na obra cinematográfica Matrix (1999), dirigida por Andrew e Lana Wachowski, o personagem Neo transita igualmente por uma saga composta de périplos e oponentes, em busca da restauração do “mundo comum”, ambiente originariamente harmonioso que precisa ser restabelecido pela ação do herói.

Talvez um dos aspectos mais marcantes observados nas quests não seja a sequência de confrontos vivida pelo herói ao longo da trajetória, mas a própria transformação interior do personagem promovida pelo episódio vivido. Nos exemplos apresentados pode-se observar como os acontecimentos afetam os

protagonistas ao longo das tramas, tornando-os melhores e mais preparados para assumir sua condição de herói e, simultaneamente, profundamente tocados pela experiência; não raro, amargurados.

Em *O Senhor dos Anéis*, Tolkien resgata a essência épica das jornadas clássicas de combates heroicos, sofrimento e transformação. Mais do que a destruição causada pela guerra do anel nos vários reinos do universo ficcional da obra, é em Frodo, personagem mitológico que protagoniza a saga, que se manifestam com maior evidência as mudanças de comportamento e personalidade, fruto dos horrores vividos ao longo da jornada.

Em games narrativos mais recentes também é possível encontrar uma estrutura dramática pela qual observamos as alterações psicocomportamentais dos personagens centrais das tramas. Assim, um personagem atormentado, como o já citado Kratos, da franquia God of War, aproveita a oportunidade que o destino lhes oferece para fazer justiça contra os deuses. Igualmente, mas de forma inversa, Ryan, o protagonista de Bioshock, confronta-se com um universo distópico e inicialmente incompreensível do qual, ao final da jornada, se depara de forma angustiada como parte central do problema.

O jogador comum não possui essa dimensão da quest que um profissional de games possui. A partir dela sabemos de onde vieram, como são e quando usá-las. Roteiristas de games, assim como game designers, precisam conhecer e entender muito bem esse funcionamento, pois, principalmente em jogos narrativos, as quests mantêm os jogadores ocupados e interessados, e permitem desenvolver partes da história que não é possível, ou ficaria muito confuso na quest principal.

Tenha certeza que você entendeu bem os conceitos desta aula, porque na próxima iremos associar as quests com outros conceitos abordados até agora. Com isso vamos começar a reunir tudo para fechar o nosso curso. Então, não fique com dúvidas.

Resumo

Na aula de hoje você foi apresentado às narrativas épicas e trágicas, e vimos como elas são os fundamentos das quests nos jogos. Em seguida, definimos as características principais das quests e apresentamos seus quatro elementos fundamentais. Depois, elencamos princípios e valores como funcionamentos dos quests para que pudéssemos entendê-los como um fenômeno de transformação. São esses os conhecimentos que separam os jogadores dos desenvolvedores. Esperamos que você tenha entendido a importância desses conhecimentos.

Autoavaliação

Com certeza você já deve ter jogado vários jogos com quests importantes e memoráveis. Você conseguiria se lembrar das quests mais marcantes que você já fez? Tente lembrar-se delas e enxergar nelas o conteúdo da aula de hoje. Será que você consegue?

Referências

AARSETH, Espen. Quest Games as post-narrative discourse. In RYAN, Marie-Laure (ed.) **Narrative across media: the languages of storytelling**. NE: University of Nebraska Press, 2004.

ACKERMAN, Kyle. **Interview with Richard Garriott, executive producer, Ncsoft Austin.** 2007. Disponível em: <<http://www.frictionlessinsight.com/archives/2002/03/interview-with.html>>. Acesso em 21 fev. 2016.

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2008.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: _____. **Análise estrutural da narrativa**. Rio Janeiro: Vozes, 1976.

HOWARD, Jeff. **Quests**: design, theory, and history in games and narratives. FL: CRC Press, 2008.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

TOSCA, Susana The Quest Problem in Computer Games. Disponível em: <<http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm>>. Acesso em: 12 jul. 2015.