

Criação de Histórias para Jogos de Aventura

Prof. Christiano Lima Santos

Introdução

Se você já quis criar seu próprio jogo de aventura, ação, suspense ou qualquer outro em que a história apresenta relevância e “travou” no momento de criar esta, fique tranquilo: todos nós já passamos por isso em algum momento. Mas, com uma boa dose de criatividade, conhecimentos sobre criação de narrativas e um pouco de sorte, podemos resolver isso e ajudá-lo a concluir aquela sua ideia de jogo.

Neste guia, espero ajudá-lo com os primeiros passos para compreender o processo de criação de uma boa história para um jogo de aventura (ou qualquer outro em que a história tenha “peso”). Para tal, vamos conversar um pouco sobre os tipos de conflito que podem estar presentes em seu jogo, os passos envolvidos na jornada do herói e três dicas para que seu jogo não pareça um “mais do mesmo”. Vamos lá?

Tipos de Conflito

Flint Dille e John Zuur Platten, em seu livro *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*, explicam que todo jogo de aventura envolve algum tipo de conflito. Assim, definir o tipo de conflito que o protagonista estará enfrentando pode ajudá-lo a melhor definir os próximos passos de sua narrativa. Abaixo, os sete tipos de conflito apontados por Dille e Platten.

Indivíduo contra Indivíduo

Clássico em contos de fada (e jogos de Super Nintendo), aqui o nosso protagonista deve enfrentar um antagonista (o vilão). Talvez o Bowser tenha sequestrado mais uma vez a princesa Peach ou Lord Voldemort esteja quase retornando.

Indivíduo contra Natureza

Aqui, nosso protagonista está preso em algum lugar, talvez como um sobrevivente, e deve enfrentar as intempéries da natureza (ou de uma cidade abandonada) a fim de continuar vivo. E sim, isso pode ficar meio “quadrado” (estou falando de você, Minecraft!).

Indivíduo contra Si Mesmo

Às vezes, o conflito é interno: o protagonista busca superar vícios ou fobias. Talvez, esteja confrontando o seu próprio passado. Nesses casos, o vilão pode ser totalmente abstrato ou receber uma personificação.

Indivíduo contra Destino / Sorte

Encontrado em jogos em que o protagonista ou um ente querido é predestinado a um destino contra o qual ele luta.

Indivíduo contra Máquina

Neste caso, o inimigo é a própria tecnologia. Pode se tratar de um grande robô que decidiu atacar as pessoas, um grande computador que se tornou autoconsciente e está infectando máquinas por meio da rede ou uma sociedade de máquinas imparáveis que se rebelou contra a humanidade. Qualquer semelhança com Matrix ou 2001 - Uma Odisseia no Espaço não é mera coincidência!

Indivíduo contra Sistema

Aqui o herói percebe que o grande vilão não é uma pessoa, mas uma grande corporação, governo ou sistema. Talvez ele tenha descoberto a verdade por trás de uma grande farsa e busque revelá-la ou mesmo derrubar o sistema. Um exemplo é o filme Equilibrium, que apresenta uma distopia em que a população torna-se uma escrava de um governo autoritário por meio da privação de suas emoções.

Indivíduo contra Passado

Uma variação do conflito interno (indivíduo versus si mesmo) na qual o protagonista, arrependido, busca fugir de seu próprio passado, que teima em persegui-lo.

Uma vez definido o tipo de conflito e o seu *plot*, isto é, o ponto central do seu enredo, é hora de planejar como ocorrerá a aventura. Entra aqui uma ferramenta conhecida como “A Jornada do Herói”.

A Jornada do Herói

Joseph Campbell, em 1949, lança seu livro **O Herói das Mil Faces**, no qual descreve o processo de construção de mitos, lendas e fábulas. Tal processo continha 17 etapas que levam à transformação do homem comum até o herói. Mais tarde, Christopher Vogler faz uma análise dos trabalhos de Carl G. Jung e Joseph Campbell, revisa aqueles passos e os condensa em 12 etapas fundamentais para a construção de histórias de aventura em seu livro **A Jornada do Escritor**, de 2015.

Apesar de uma história não ter que obrigatoriamente passar pelos 12 passos, podendo ignorar este ou aquele, conhecer tal estrutura facilita a construção de jogos baseados em

narrativa, exploração e aventura. Os 12 passos são: o mundo comum; o chamado à aventura; recusa do chamado; encontro com o mentor; travessia do primeiro limiar; provas, aliados e inimigos; aproximação da caverna secreta; a provação; a recompensa; o caminho de volta; a ressurreição; e o retorno com o elixir.

1. O Mundo Comum

Neste primeiro momento, conhecemos o mundo em que vive o protagonista da história: sua casa, sua vila/cidade, familiares, pessoas com quem se relaciona, sua rotina etc. Geralmente conhecemos um mundo tão comum quanto o nosso, apesar de ser possível já encontrar algumas “sementes” sobre o novo mundo (da aventura) que será descortinado em breve. É o momento em que conhecemos a vida de Harry Potter ou somos apresentados ao mundo de Mário e princesa Peach.

Apresentar ao jogador aspectos comuns da vida do futuro herói / heroína, sua rotina bem como suas qualidades e defeitos, permite que o mesmo se identifique com ele: enquanto espectadores, afeiçoamo-nos mais por personagens que parecem viver uma situação parecida com a nossa ou pela qual poderíamos passar também. Criar esse elo entre protagonista e jogador alimenta o desejo de vê-lo concluir sua jornada com êxito.

Neste momento também somos apresentados a alguns dos primeiros personagens secundários, geralmente aqueles mais próximos do convívio do futuro herói. Para a criação de cada personagem, você deveria focar em descrever:

- Características físicas - altura, cor de pele, cor dos olhos, como se veste etc.
- Características psicológicas - introvertido ou extrovertido, cauteloso ou impulsivo, emocional ou racional etc.
- Características sociais - cidade ou país de origem, se é amigável ou não etc.
- Background histórico - o que aconteceu em sua vida até aquele momento, quais desafios ele enfrenta;
- Qualidades e defeitos - personagens bem construídos possuem pontos fortes e fracos.

Também a criação / descrição dos cenários deve levar em consideração aspectos físicos (localização geográfica, espaço, relevo etc.) e psicológicos (sombrio, alegre, triste) que podem causar determinadas impressões nos personagens e jogador - recomenda-se um bom estudo de combinações de cores e sons para seu uso adequado na criação daquela “sensação” para o jogador. Vale lembrar que personagens diferentes podem ser impactados de forma diferente pelo mesmo ambiente: um lugar pode parecer assustador para alguém que o vê pela primeira vez, mas aconchegante e familiar para quem viveu ali sua vida inteira.

2. Chamado à Aventura

Algo acontece na vida do protagonista e as coisas já não podem ser as mesmas! O chamado à aventura pode vir na forma de algo bom (ganhar na loteria, partir para uma viagem de férias ou uma carta para Hogwarts) ou ruim (a morte de um ente querido, o início de uma guerra ou o sequestro da princesa).

Neste momento, o personagem deve decidir embarcar na aventura ou relutar, buscando manter-se em sua zona de conforto - claro, suas decisões e ações devem estar alinhadas com as características que você definiu para o mesmo. A recusa do protagonista pode ser apresentada de diversas formas, desde simples atos a um diálogo com um amigo ou outro personagem que desempenha o papel do arauto (o mensageiro).

3. Recusa do Chamado

O protagonista, ou alguém próximo a ele, pode comparar o conforto de permanecer na condição atual com os riscos e perigos de iniciar a jornada, convencendo-o de que é melhor não ir. Por vezes, as razões podem ser plausíveis, mas também podem não passar de meras desculpas - muitas vezes, enraizadas em problemas vivenciados no passado.

Mesmo sabendo que as coisas não podem continuar como estão, alguém (o protagonista ou outro personagem) teme o que pode acontecer caso ele embarque nessa jornada. É o momento em que Harry Potter recebe a carta, porém seus tios não o deixam ir para Hogwarts.

O jogador está “na expectativa”, torcendo para que o protagonista mude de ideia...

4. Encontro com o Mentor

Há um conflito interno em nosso herói. Ele está indeciso (ou não encontra razões suficientes) quanto a abandonar sua vida atual e iniciar sua jornada. Algo ou alguém precisa ajudá-lo a encarar o percurso que há pela frente - e esse alguém é o mentor.

Na obra clássica de Campbell, o mentor é tratado como o(a) velho(a) sábio(a), mas o mentor não precisa ser humano - aliás, ele não precisa necessariamente ser um animal, podendo ser uma árvore mágica, uma força natural, ou até mesmo um evento desencadeado. “Siga o coelho branco”, disseram para Neo (em Matrix) e o resto da história nós já sabemos...

Em histórias de fantasia, este pode ser o momento em que o protagonista recebe um item encantado, um pergaminho mágico ou um superpoder. Talvez até esse item ou superpoder só funcione no imaginário do protagonista, mas é o suficiente para que ele tenha a coragem necessária para iniciar sua campanha.

5. Travessia do Primeiro Limiar

É aqui onde a aventura realmente começa! O protagonista aceitou a sua missão e agora precisa ser “testado” ou algum evento deve acontecer de forma a deixar claro que agora “não há mais volta”. É o momento em que enfrentamos o primeiro inimigo, cruzamos a ponte indo embora da vila, atravessamos o portal temporal pela primeira vez ou encaramos a primeira “dungeon”. Enfim, vale tudo para mostrar que ali começa a nova vida do protagonista.

Em algumas histórias, podemos ter guardiões, personagens que tentarão impedir o avanço do jogador, invocando um enigma ou batalha como desafio. Em outras, o “clima do lugar” (por meio de cores, gráficos e sons) pode ter esse papel de tentar afastá-lo da sua missão.

O importante é que uma vez atravessado esse limiar o protagonista pode agora verdadeiramente imergir em sua jornada. É o momento em que Harry Potter pega o trem para Hogwarts, Neo encontra Morpheus e Alyssa (em meu jogo, The Shadow Box) cai dentro de uma caixa e vai parar na cabana abandonada!

6. Provas, Aliados e Inimigos

Após superar o primeiro desafio, a “jornada do herói” prossegue, levando a novos lugares, desafios e reviravoltas em sua história. Também conhecemos muitos outros personagens: alguns aliados, outros nem tanto - e aprender a diferenciar estes daqueles passa a ser crucial para o protagonista.

Uma aventura bem elaborada deve estar repleta de ambientes e personagens marcantes, bem diferentes daqueles que o protagonista conhecia em sua vida passada (use as dicas que vimos no primeiro passo para a construção de ambientes e personagens que sejam sólidos, consistentes ao longo da história).

Uma boa aventura terá muitas reviravoltas em sua história (*plot twists*) - o jogador pode até mesmo descobrir que o vilão não é o vilão! Lembre-se disso conforme a narrativa do seu jogo for evoluindo...

7. Aproximação da Caverna Secreta

Após uma longa jornada, o herói se depara com o local em que pode acontecer, talvez, a última batalha de sua vida. É o momento para uma pausa na história, para o herói se preparar para o que virá, e até mesmo voltar a questionar se tudo isso vale realmente a pena.

Se o herói não estiver sozinho, diálogos podem acontecer de forma a rerepresentar os motivos da jornada. Insegurança, desejo de vingança, receio da derrota, tudo isso paira sobre a cabeça do herói. Será que Harry Potter conseguirá derrotar Lord Voldemort? E se Chrono (de Chrono Trigger) e seus amigos não forem fortes o suficiente para enfrentar Lavos? Alyssa conseguirá enfrentar xxxxx (desculpe-me, sem *spoilers* do meu jogo) em The Shadow Box?

8. A Provação

É chegado o momento de o herói provar o seu valor, que está pronto para cumprir sua missão. Isso, claro, vai depender do tipo de jogo que você está criando: pode ser o confronto com um grande vilão, superar algum conflito interno ou até mesmo ser aprovado numa entrevista de emprego (ei, não me culpe, eu não sei do que se trata o seu jogo!).

Quanto maior o risco que o protagonista corre nesse momento, maior é a tensão e com isso maior o envolvimento emocional do jogador. Ele pode até mesmo morrer e de alguma forma ressuscitar (*hello*, Harry Potter? Neo? Goku?), mostrando que ele está verdadeiramente pronto para o desafio.

9. A Recompensa

Após enfrentar o grande desafio e superá-lo, o protagonista tem finalmente sua recompensa. Pode ser algo físico (um tesouro, um item mágico) ou mais emocional (libertar a princesa, reencontrar sua filha, aprender algo novo ou até mesmo o alívio de ter colocado um fim ao “reinado” do vilão).

A jornada ainda não acabou - ele ainda precisa retornar -, mas há tempo para uma pausa em algum lugar para diálogos e recordar o que aprendeu ou enfrentou. Pode ser em volta de uma fogueira ou em uma estalagem. Pode ser uma reflexão solitária ou uma conversa do grupo.

10. Caminho de Volta

A superação do desafio não põe fim à história e o herói agora pode retornar. Às vezes o “caminho de volta” pode ser mais ou menos tranquilo, às vezes ainda podem haver provações (talvez aquele não fosse o verdadeiro vilão ou um de seus subalternos pode aprontar algo contra o herói).

Os desafios aqui também podem ser provações psicológicas ou causadas pelo próprio ambiente, levando o protagonista a questionar e reafirmar o seu papel como herói. Em Super Metroid, é o momento em que Samus Aran põe fim à Mother Brain e deve fugir do planeta Zebes. “Pernas, para que te quero!”

11. Ressurreição

Mas a história (e o nosso jogo!) ainda não acabou: este é aquele momento em que descobrimos que a praga do Lord Voldemort não morreu, e o herói precisa confrontá-lo novamente. O grande vilão ressurgue das cinzas ou outro ainda mais forte aparece - talvez fomos enganados todo esse tempo!

Claro, o “vilão” pode também não ser um inimigo tangível - caso seu jogo aborde um drama, pode ser o confronto contra um vício do herói ou pôr um fim a um relacionamento que não dá certo. Você decide!

Este desfecho deve ser inesquecível e mesmo que a conclusão seja exitosa, pode ainda deixar cicatrizes profundas, como a morte de um membro querido do grupo - até mesmo do protagonista (quem aí lembra de “13 - O Jogador”?).

12. Retorno com o Elixir

Todos os desafios foram resolvidos (o que não significa que novos não poderão surgir) e o herói (se estiver vivo!) retorna para seu local de origem. Se havia opositores à jornada do herói, talvez estes sejam punidos ou ao menos testemunhas de seu sucesso. Entes queridos são reencontrados e “pontas soltas” da história geralmente são respondidas.

Mesmo quando o herói morre na história, ainda é possível o “retorno do elixir”: é o momento em que a mãe de Vince (em 13 - O Jogador) recebe o dinheiro, por exemplo (apesar de morrer, o protagonista conseguiu cumprir seu objetivo).

Variando um Pouco

A Jornada do Herói é um ponto de partida muito bom para quem está começando ou tem dificuldades para desenvolver sua história, mas há um ponto a se considerar: já existem muitos jogos de cavaleiros (e encanadores) salvando suas princesas. Nesse caso, precisamos de algo novo, diferente.

Abaixo, três exemplos de como você pode tornar a história do seu jogo um pouco mais intrigante.

Múltiplas Jornadas!

Em um jogo com uma trama complexa, não há somente uma “jornada do herói”: cada aliado e inimigo do protagonista possui sua própria jornada. Algumas *side quests* (missões secundárias) podem levar às suas próprias jornadas. E a estrutura de uma jornada não precisa necessariamente seguir todos os passos, sempre - quem disse que não podemos dar uma de “Duke Nukem” e já sair matando alguns alienígenas desde o início?

Plot Twists! (Reviravoltas)

Sabe aquela história clássica em que o cavaleiro enfrenta o feiticeiro perverso para resgatar a princesa? E se após derrotar (facilmente) o feiticeiro o jogador descobrisse que tudo não passava de um plano da princesa (e o feiticeiro estava sendo apenas manipulado)? Sabe o que poderia complicar ainda mais as coisas? Se os planos da princesa são de iniciar um governo autoritário por meio de grandes robôs, as máquinas matam-na e agora aterrorizam toda a população - e o antigo rei está agora desaparecido.

Reviravoltas bem elaboradas na história (no exemplo acima, alterando até mesmo o tipo de conflito presente) podem ser usadas para quebrar um tom muito previsível e monótono, sacudindo o jogador ao enviá-lo para uma direção completamente diferente, desafiando tudo aquilo que ele assumia como sendo verdadeiro.

Não Linearidade

Uma vantagem de uma história contada em um jogo sobre aquela contada em um livro é a facilidade de introduzir uma história não linear, que permite ser explorada em qualquer ordem ou até mesmo com grandes mudanças de acordo com as ações do jogador. Mas se do ponto de vista do jogador é fácil (e prazeroso) jogar algo com tanta imersão e variabilidade, do ponto de vista do criador da história do jogo (o *game writer*), nem tanto.

Criar uma narrativa para um jogo que seja explorada de forma não linear, na verdade, é quase como tecer uma grande teia, entrelaçando várias narrativas e suas variações como consequências das ações do jogador. O desafio é grande, mas a satisfação e recompensa também são. Para quem está começando, introduzir um pouco de não linearidade no jogo por meio de múltiplas jornadas que se entrelaçam com a jornada do protagonista é um bom ponto de partida.

Bem, espero que meu guia ajude-o na criação de histórias para seus jogos. E quando terminar seus jogos, não esqueça de comentar comigo, ok?