

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

Audiovisual e Multimédia

O papel da interatividade na construção da narrativa
em *Role-Playing Games* Digitais

Victoria Catherine Sim Melo

Doutora Cátia Ferreira

Doutor Jorge Souto

Novembro 2013

RESUMO

Os videojogos desempenham cada vez mais um papel importante no dia-a-dia dos mais novos, e não só. Apesar desse sucesso, é necessário compreender o que faz com que uns videojogos sejam mais apreciados do que outros e até que ponto poderemos considerá-los como um veículo de informação como os livros, por exemplo. Apesar do livro obter um prestígio maior relativamente à sua narrativa, os videojogos têm progredido no mesmo campo. Para lá de transmitirem uma narrativa, têm a peculiaridade de lhes adicionar um factor de interatividade. Mas até onde pode ir esta interatividade? E que efeito terá junto do consumidor?

A dualidade entre a narrativa estática e a narrativa interativa é cada vez mais debatida. Quase todos os meios de entretenimento desejam ser interativos, querem que o utilizador sinta que está no controlo dos acontecimentos. No caso dos videojogos, tendo estes o suporte do computador, é mais fácil oferecer essa interatividade ao utilizador.

Sendo assim, esta investigação propôs-se responder à questão: “Como é que a narrativa interativa influencia a apreciação dos jogadores em Role-Playing Games (RPG) digitais ocidentais?” Os RPG's são o género mais notório de narrativa interativa, tendo como exemplo, a trilogia *Mass Effect*.

Com esta investigação pretendeu-se descobrir como a interatividade na narrativa dos RPGs é encarada pelos jogadores. Procurou-se identificar como é que a narrativa interativa seria construída e qual o seu papel no sucesso de um videojogo através do estudo da série *Mass Effect*.

Decidiu-se utilizar uma estratégia concorrente embutida com o método qualitativo (o estudo de caso) a englobar o método quantitativo (o questionário). Com esta metodologia, foi possível concluir que os jogadores dão de facto extrema importância à narrativa e à sua interatividade no caso do *Mass Effect*. Foi também estipulado que a narrativa interativa não apresenta grandes diferenças estruturais quando comparada com a narrativa no seu formato mais clássico, o livro. Concluiu-se portanto, que a possibilidade de escolha, e daí a interatividade, é muito importante para o jogador, mesmo que este saiba que não está a criar caminhos, mas apenas percorrendo um de vários construídos pelo criador do jogo. Para esse efeito, também se determinou a importância da imersão e ilusão como ferramentas que sustentam a sensação de interatividade ao nível dos videojogos.

Palavras-chave: Narrativa interativa; Role-Playing Game; Videojogo; Interatividade

ABSTRACT

Videogames play an increasingly bigger role in the life of teenagers today, as well as older people. But, regardless of this success, it is important to understand what makes some games more successful than others and to which extent they can be thought of as a means of carrying information, the way books do. While books are considered as a prime medium to transmit narrative, videogames have also made progress in that sense. And, furthermore, they are able to add a measure of interactivity into their own narrative. How far could this interactivity go? And how does the player relate to it?

The duality between static narratives and interactive narratives is the subject of heated debate, considering how important it has become. Almost every entertainment medium strives to become interactive, wanting its user to feel in control of events. Because videogames are played through computers, it is easier for them to offer users that interactivity.

This investigation has tried to answer the question: "How does an interactive narrative affect the appreciation of players regarding western digital Role Playing Games (RPG)?" RPGs are perhaps the most notorious genre of interactive narratives, with *Mass Effect* trilogy being one of the best examples within the scene.

To that end, there was an attempt to understand how the interactivity in *Mass Effect's* narrative was built, how it was perceived by players and, finally, how it helped in making the videogame in question successful.

A concurrent embedded strategy was used in this study; the quantitative method (questionnaire form) serving as an aid to the qualitative method (case study). With this methodology, it was possible to surmise that players do, in fact, attribute a lot of importance to both the narrative and interactivity within *Mass Effect*. It also became clear that its interactive narrative is rather similar to a static narrative in book form, in terms of structure. These discoveries led to the conclusion that players do care about interactivity and the possibility of choice. This applies even if they are aware that the paths they chose were created by the game designer, rather than made by the user. In fact, the concepts of immersion and illusion are paramount in their utility in making the player forget that he is in fact playing a game and, therefore, all his choices are limited. Immersion and illusion are the tools that elevate the feeling of interactivity to such high levels in videogames.

KEYWORDS: Interactive narrative, Role-Playing Game, Videogame, Interactivity.

AGRADECIMENTOS

Começo por agradecer à minha orientadora Cátia Ferreira por todo o tempo que me disponibilizou e por toda a ajuda que me deu em manter este trabalho no caminho certo.

Agradeço igualmente à minha família, aos meus pais, que alimentaram em simultâneo a minha paixão por livros e videojogos, ao meu namorado pelo constante apoio (sem ele dúvida que teria conseguido finalizar a dissertação), aos meus sogros pela motivação e todo o apoio prestado e à minha irmã pelo companheirismo.

Agradeço a todos os meus colegas de mestrado, especialmente Inga Saboia por me ter motivado a finalizar este trabalho e pelo constante apoio dentro e fora de aulas.

Agradeço a todo o corpo docente da ESCS, ao professor Jorge Souto e ao Professor Pedro Neto. E agradeço finalmente aos meus colegas de trabalho pela motivação e pelo apoio.

ÍNDICE

Introdução	1
1. Relevância do tema	1
2. Questão de partida	3
3. Objetivos	3
I. Quadro Conceptual	5
1. Interatividade	6
1.1. Interatividade e seus modelos conceptuais	7
1.2. Relação entre interatividade e o videogame	12
2. Jogos, Videogames e <i>Roleplaying Games</i>	19
2.1. O ato de jogar.....	20
2.2. O jogo e seus elementos constituintes	22
2.3. Videogame, uma adaptação do jogo	26
2.4. RPG e os seus formatos	30
3. Narrativa, Contar Histórias.....	35
3.1. Constituição da narrativa dos videogames	38
3.2. Narrativa Linear ou Interativa	44
II. Metodologia	57
1. A construção do Método	57
2. Objeto de análise.....	59
3. Procedimentos.....	60
3.1. Universo.....	60
3.2. Amostra	60
4. Instrumentos.....	62
4.1. Questionário.....	61
4.2. Estudo de caso	64
5. Resultados e Interpretação dos Dados	70
5.1 Resultados e discussão do questionário	70
5.2 Resultados e discussão do estudo de caso.....	82
5.2.1 Enredo	82
5.2.2 Diálogo	89
5.2.3 Imersão e customização	96
5.2.4 Exploração.....	101
5.2.5 Ilusão.....	115
Conclusão	111

1. Considerações Gerais.....	111
2. Trabalhos futuros	116
Referências Bibliográficas	119
1. Bibliografia	119
2. Outras fontes consultadas.....	122
Glossário.....	125
Lista de jogos / videojogos citados	127
Anexos	131
Anexo A – Questionário Online	131
Anexo B – Resultados do Questionário Online.....	134
Anexo C – Grelhas de Análise.....	140
Anexo D – Esquema da Estrutura da Missão Final.....	166

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Half Life 2</i> : existe uma sala escondida com referências à série <i>Lost</i>	13
Figura 2- <i>Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad</i> : o jogador é obrigado a voltar para a área de combate	14
Figura 3 - Deterioração física da personagem principal dada as ações/decisões do jogador.....	34
Figura 4 - Análise da arquitetura do enredo.....	50
Figura 5 - Análise da arquitetura da história	51
Figura 6 - Quadro referente ao desenho de uma investigação	57
Figura 7 - Estratégia Concorrente Embutida	59
Figura 8 - Esquema de construção do questionário.....	63
Figura 9 – Esquema de análise qualitativa	68
Figura 10 – Esquema das relações entre temáticas	69
Figura 11 – Estruturação da narrativa segundo William Labov	83
Figura 12 – Tabela da estrutura da narrativa do <i>Mass Effect 2</i>	84
Figura 13 – Estrutura da narrativa interativa do <i>Mass Effect 2</i> simplificada segundo o sistema de moral	87
Figura 14 – <i>Conversation Wheel</i> do <i>Mass Effect 2</i>	90
Figura 15 – Menu de desenvolvimento da personagem do <i>Mass Effect 2</i>	93
Figura 16 – Criação de Shepard no <i>Mass Effect 2</i>	98
Figura 17 – Menu de navegação entre regiões do <i>Mass Effect 2</i>	102
Figura 18 – Vista da terceira pessoa sobre Shepard	102
Figura 19 – Esquema da constituição da equipa de Shepard.....	107
Figura 20 – Transmissão da história na narrativa estática.....	108

Figura 21 – Transmissão da história na narrativa interativa	108
---	-----

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Idade dos inquiridos	71
Gráfico 2 – Sexo dos inquiridos	72
Gráfico 3 – Formação académica dos inquiridos	73
Gráfico 4 – Hábitos de jogo dos inquiridos (horas de jogo)	73
Gráfico 5 – Preferência entre os géneros de videojogos.....	74
Gráfico 6 – Quais os elementos que os inquiridos valorizam num RPG.....	75
Gráfico 7 – Escala de preferência entre os videojogos da série <i>Mass Effect</i>	76
Gráfico 8 – Descrição da série <i>Mass Effect</i> numa só palavra	77
Gráfico 9 – O que os inquiridos mais gostaram na série <i>Mass Effect</i>	77
Gráfico 10 – Qual o elemento que mais frustrou os inquiridos	78
Gráfico 11 – O que diferencia a série <i>Mass Effect</i> de outros RPG	79
Gráfico 12 – Recomendação a um amigo	81

INTRODUÇÃO

Os *Role-Playing Games* (RPG) são um género de videogogos popular em que o jogador desempenha um papel ativo no desenvolvimento da sua personagem e do enredo. Dentro deste género existem dois pólos produtores: o pólo japonês (*J-RPG*) que publicou os famosos *Final Fantasy's* e o *Dragon Quest*; e o pólo ocidental (*western RPG*) com o *Diablo*, *Baldur's Gate* e *Fallout*. As principais diferenças entre estes dois estilos de RPG centram-se na sua linearidade, o J-RPG tende a ser mais linear enquanto que o W-RPG tende a possibilitar ao jogador mais escolha nos movimentos e narrativa.

A narrativa sempre desempenhou um papel fundamental nos media, fosse no cinema, na televisão ou até na rádio. Em qualquer videogogo, mais propriamente nos RPG, a narrativa detém um papel importante no seu sucesso; em alguns casos é quase tão importante quanto a mecânica de jogo. Em alguns casos existiu uma transposição das narrativas presentes nos videogogos para livros, como por exemplo, o *Assassins Creed*.

De entre os jogos publicados do estilo RPG ocidental, destaca-se a série *Mass Effect*, com mais de 12.57 milhões de cópias vendidas em todo o mundo (dados de VGChartz.com¹). Trata-se de uma trilogia que segue a história de 'Commander Shepard', um humano que pretende defender o universo de uma raça alienígena que tem como objetivo destruir toda a vida orgânica. À partida, a premissa deste jogo não difere muito de outros videogogos: um herói que trava uma batalha para salvar tudo e todos. Aparentemente, não parece ser uma narrativa que mereça particular atenção. O que a diferencia dos restantes videogogos é a participação ativa do jogador na construção da narrativa do videogogo. Será então a narrativa interativa o verdadeiro sucesso do *Mass Effect*? Ou haverá outros elementos a ter em atenção?

1. RELEVÂNCIA DO TEMA

O crescente mercado dos videogogos desempenha um papel cada vez mais importante na economia dos países industrializados, particularmente em torno dos centros de produção, tais como Japão, Estados Unidos, Reino Unido e Canadá.

¹ Dados consultados a 26-05-13 em:
<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=mass+Effect&publisher=&platform=&genre=Role-Playing&minSales=0&results=200>

Projeta-se que em 2017 a indústria dos videogames valerá 63 bilhões de euros, sendo que em 2012 valia 52 bilhões. Segundo as estatísticas da ESA (*Entertainment Software Association*) nos EUA em 2012, um dos maiores mercados do mundo, cerca de 49% das residências familiares possuía uma plataforma dedicada somente a videogames. A idade média do jogador rondava os 30 anos, sendo que 47% era do sexo feminino. É também importante revelar que 25% desses afirmavam jogar RPG's². Segundo a Obercom a idade média dos jogadores portugueses rondava, em 2008, a faixa etária dos 15/24 anos.

Sendo os videogames um mercado em expansão e com um papel cada vez mais importante, é relevante para quem lida com esta área perceber o que faz com que um videogame tenha mais sucesso do que outro. Os *Role-Playing Games* digitais são dos gêneros de videogames que têm sido mais explorados e envolvem investimentos na ordem dos milhões. Desde os vários jogos de *Pokémon* e os *Final Fantasy* no Japão, até às sagas ocidentais de *The Elder Scrolls* e *Fable*, são muitos os exemplos de sucesso. Mas onde reside o apelo deste gênero?

A principal diferença entre este gênero e os demais, é a possibilidade de o jogador desempenhar um papel ativo, tanto na construção do universo do videogame, como da narrativa. É dada uma importância especial à imersão do jogador dentro do universo. Esta passa pela interação com personagens virtuais e pela exploração do ambiente, que frequentemente fornece mais informação sobre a história do jogo.

Ao contrário de outros gêneros, como os *shooters* ou jogos de plataforma, nos RPG a narrativa chega a ficar em primeiro plano, com as mecânicas de jogo em segundo plano. Nos RPG, a narrativa está geralmente ligada e dependente do progresso e das escolhas do jogador; este pode escolher fazer as *main-quests* e fazer avançar a narrativa, ou adiar o avanço do enredo escolhendo apenas *side-quests* (ou missões secundárias).

Note-se que existem diversos casos de videogames RPG em que o progresso da narrativa é totalmente linear e outros em que a exploração e as missões secundárias formam a vasta maioria da experiência de jogo. Não obstante, os RPG são por regra menos lineares do que outros videogames. Nos casos mais extremos, a narrativa chega a ser condicionada pelas escolhas realizadas pelo jogador, seja em diálogos, seja em opções que nos ocorrem ao longo do jogo. Opções essas que apesar de oferecerem uma interatividade limitada e/ou ilusória, (são escolhas já predefinidas pelos *Game Designers*), não deixam de transmitir aos jogadores a

² Dados retirados do relatório de 2012 da ESA. Disponível em : http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf (consultado a 5 de Janeiro 2013)

sensação de que o comando da história do jogo é totalmente deles. Nestes casos, o jogador controla mais do que o ritmo da narrativa, toma controlo dos próprios acontecimentos.

2. QUESTÃO DE PARTIDA

Ao assumir que a narrativa desempenha um papel fulcral na escolha e no apreço dos videojogos, é necessário perceber qual o papel da interatividade na narrativa e os seus limites. Pretende-se com a investigação responder à questão de partida: “Como é que a narrativa interativa influencia a apreciação dos jogadores em *Role-Playing Games* digitais ocidentais?” Para obter dados que permitam responder a esta questão, analisar-se-ão três elementos: a interatividade; os RPG em si como videojogos; e a narrativa.

É necessário analisar os conceitos enumerados para compreender como se interligam. Posteriormente será analisado um videojogo da trilogia *Mass Effect*, para compreender como é que a sua narrativa interativa captou tanto a atenção dos jogadores, sendo, segundo um questionário realizado num fórum de fãs, um dos elementos mais importantes na escolha do videojogo. Com este estudo de caso, pretende-se provar que a interatividade, ou a ilusão desta, afeta diretamente o apreço do jogador por RPGs e, por conseguinte, por videojogos.

3. OBJETIVOS

Este trabalho tem por objetivo descobrir como a interatividade na narrativa dos RPG ocidentais é encarada pelos jogadores, na medida em que possa ser usada como factor de seleção na compra de um videojogo.

A opinião dos jogadores sobre a trilogia *Mass Effect* será importante para compreender quais os elementos que os jogadores valorizam e os que os frustram mais. Para tal realizar-se-á um questionário, uma metodologia quantitativa, para obter esses dados.

Utilizar-se-á igualmente um estudo de caso singular, analisando em profundidade a estrutura narrativa e os elementos associados à interatividade do *Mass Effect 2*. Escolheu-se utilizar igualmente este estudo qualitativo, para que se possa dar resposta às questões relativas ao como e o porquê da interatividade na narrativa poder ser um aspeto relevante para o sucesso de um videojogo. Também

por essa razão foi escolhido um jogo particularmente bem-sucedido e popular dentro do género.

Assim sendo, procura-se explorar os elementos de *game design*, ligados à narrativa, presentes na unidade de análise: a trilogia *Mass Effect*. Procura-se igualmente perceber os limites dessa mesma interatividade e os métodos utilizados para a criação da ilusão de liberdade junto do jogador. Estes elementos permitem ao leitor compreender as decisões de *game design* que levaram os vários videojogos existentes a serem como são e servirá para destacar aos *game designers* em que áreas se pode evoluir/melhorar.

I. QUADRO CONCEPTUAL

Os videogames popularizaram-se como meio de entretenimento durante os anos 80, ao mesmo tempo em que as consolas e computadores pessoais começaram a ser mais comuns na casa dos consumidores. Já terão passado cerca de 30 anos desde a sua popularização, mas três décadas são um curto espaço de tempo para o desenvolvimento de um meio de comunicação e entretenimento. Mesmo assim, a indústria dos videogames cresceu, e compete hoje com outros gigantes do entretenimento, como o cinema e música.

Segundo os dados da *Interactive Software Federation of Europe* (2012), 25% da população europeia joga pelo menos uma vez por semana um videogame. Existe cada vez mais um consumo consciente, que já não se estende somente às camadas mais novas da população.

Uma entidade nos Estados Unidos chamada *Entertainment Software Association*, tem vindo a realizar estudos anuais sobre o mercado dos videogames nesse país, concluiu que a idade média dos jogadores em 2012 era de 30 anos. Já no panorama europeu a *Interactive Software Federation of Europe*, concluiu que a faixa etária com mais ocorrência era a dos 16-24 anos obtendo 80% dos inquiridos. O estudo indica que os jogadores estão divididos de forma homogénea entre as camadas de menos de 18, 18 a 35 anos e mais de 35 anos (*Entertainment Software Association*, 2012).

No início, o foco dos videogames centrava-se nas mecânicas de jogo e não na história. O *PacMan*, por exemplo, não se apoiava numa narrativa. Quando o jogador começava a sua aventura, não lhe era dado qualquer contexto, qualquer história para explicar os motivos dos fantasmas estarem a perseguir o *PacMan*, ou o porquê de estar naquele labirinto. Mas isso não quer dizer que o imaginário do jogador não preenchesse essas lacunas e criasse as suas próprias narrativas com o jogo.

Hoje em dia, existe uma crescente aposta na narrativa como parte integrante e essencial para os videogames. Para alguns investigadores e profissionais da área, tais como Chris Crawford³, a indústria menospreza a narrativa e não consegue/quer construir um jogo com base na história, optando por desenvolver o videogame e

³ Chris Crawford é um *game designer* que trabalha desde os anos 80 em videogames.

depois adaptar o enredo às mecânicas de jogo⁴. Mas jogos mais recentes, como *Half Life 2*, *The Witcher 2*, *Bastion* e o *Bioshock Infinite*, possuem uma narrativa complexa que vai para além da premissa base, o herói tem que salvar a princesa. O caso do *Witcher 2*, por exemplo, foi baseado num livro pré-existente, escrito por Andrzej Sapkowski.

Para conseguirmos perceber melhor a estrutura da narrativa interativa nos videojogos, é necessário que nos debrucemos sobre conceitos latos, mas relevantes para o tema: a interatividade, os videojogos e, por fim, a narrativa. É necessário compreender diversos conceitos, definições e analisar a teoria já existente sobre estes três tópicos, de forma a se conseguir ter uma base conceptual sólida. Esta, também conhecida por enquadramento teórico, guiará o estudo realizado nesta dissertação, ao fornecer hipóteses de partida na forma de conclusões já estabelecidas e tornando claro que questões podem ser aprofundadas.

Neste capítulo analisar-se-á os conceitos de interatividade, *role-playing* nos jogos e narrativa e, respetivamente, a relação de cada um, com a área dos videojogos. Com esta análise, espera-se ganhar uma melhor compreensão dos elementos que podem ou não atrair um jogador a um RPG. Espera-se reconhecer o uso da interatividade e da narrativa, no *design* da série *Mass Effect*. No fundo, é necessário aprender a conhecer os limites destes aspetos e o que os torna especiais, para cumprir o objetivo final: verificar se existe uma relação entre eles e o sucesso popular e comercial da série.

1. INTERATIVIDADE

A interatividade é um conceito abstrato que pode ser adaptado a muitas situações. Torna-se difícil atribuir uma definição completa e universal a interatividade. Aquilo que o termo evoca, irá variar consoante o contexto.

Quando se fala em interatividade, hoje-em-dia, ela é associada às novas tecnologias que permitem ao utilizador uma relação de uso personalizada. No entanto, ao analisar este conceito, verifica-se que não se trata de um termo recente e já foi trabalhado e estudado múltiplas vezes. O termo não está necessariamente ligado às novas tecnologias — ou mesmo a tecnologias analógicas mais antigas.

⁴ “Thus, our task is not to create computer stories and then tack some kind of interactivity onto them; our task is to design interactive computer storytelling from the ground up.” (Crawford, p. 3, 2002).

Uma conversa entre duas pessoas é um sistema interativo, pois existe uma troca de informação entre dois elementos e é formada por uma sequência de ações e reações. Um elemento emite informação, que o outro recebe e processa, sendo o ato repetido depois no sentido inverso aquando da resposta. É necessário então definir o conceito de interatividade direcionado para o ambiente dos videojogos, em que no lugar de um indivíduo, existe uma aplicação informática interativa.

1.1. Interatividade e seus modelos conceptuais

Ao analisar a literatura, verifica-se que existe uma série de definições sobre a interatividade. Para Jens Jensen⁵, interatividade é não mais do que, “(...) a measure of a media’s potential ability to let the user exert an influence on the content and/or form of the mediated communication.” (Jensen, p.201, 1998). Enquanto para Marie-Laure Ryan⁶, a interatividade é uma categoria que aglomera uma variedade de relações entre o utilizador e um texto⁷. Crawford diz-nos que a interatividade é um processo cíclico, no qual dois atores ouvem, pensam, e falam⁸.

Cada definição é dada dentro do contexto em que existe: por exemplo, quando falamos em interação entre duas pessoas, como referido acima, Jensen descreve, “The basic model that the sociological interaction concept stems from is thus the relationship between two or more people who, in a given situation, mutually adapt their behavior and actions to each other.” (Jensen, p.188, 1998).

Já se se analisar um ambiente de troca entre um computador e uma pessoa⁹, “(...) [interactivity is] situated, particular, detailed, gritty, error-prone, and largely nondetermined reality of using an artifact.” (Thomas, p.2, 1995). Existe, portanto, uma série de definições sobre interatividade. Sendo além do mais um campo emergente, ainda não existe concordância entre os teóricos. O próprio Jensen afirma que “(...) the concept of interactivity (as well as the concept of interaction) is outrageously complex and has a long list of very different, specific variations.” (Jensen, p. 200, 1998).

⁵ Jens Jensen investiga temas relacionados com a economia da experiência.

⁶ Marie-Laure Ryan trabalha temas relacionados com a narratologia, ficção e cibercultura.

⁷ “Interactivity is an umbrella category that covers a wide variety of relations between a user and a text.” (Ryan, p. 107, 2006).

⁸ “I choose to define it in terms of a conversation: a cyclic process in which two actors alternately listen, think, and speak.” (Crawford, p. 3, 2003).

⁹ Esta relação entre computador e pessoa é conhecida como HCI – *Human Computer Interaction*.

A análise ao conceito de interatividade focar-se-á especificamente na interação entre o utilizador/jogador e o computador e não na relação homem-homem, sendo que os jogos RPG são inseridos num ambiente computacional, inorgânico e pré-programado.

Constata-se, contudo, que diversos autores tentaram definir melhor o conceito de interatividade, aplicando-o especificamente a relações com ambientes computacionais. Autores como Spiro Kiouisis, Edward Downes e Sally McMillan, analisaram as teorias já existentes e procuraram criar uma única definição de interatividade.

Downes e McMillan elaboraram um estudo para definir melhor o conceito e focaram-se num elemento que parece ser relevante para o tema deste trabalho: “We have chosen to narrow our examination of interactivity by focusing primarily on how individuals perceive interactivity in the context of computer-mediated communication.” (Downes & McMillan, p. 159, 2000).

A percepção de interatividade parece ser um caminho mais relevante para este tema. Apesar de os jogadores encararem os videojogos como ambientes interativos, não é, contudo, uma interatividade sem limites, sem barreiras e sem fronteiras. É uma interatividade relativamente premeditada na programação e idealização do jogo, pelo *game designer*.

A equipa de *game designers*, por vezes constituída apenas por uma pessoa, outras por uma série de elementos¹⁰, é responsável pela construção de todo o ambiente existente no videojogo. A sua área de trabalho estende-se desde a simples mecânica de jogo, à construção de níveis e a estruturação do enredo. Todo o processo é pensado, configurado e executado, consoante as diretrizes desses profissionais da indústria. O mundo é idealizado pela equipa de *designers* e é das suas mentes que nasce o ambiente do videojogo.

No entanto, a interatividade de um videojogo mede-se na percepção que o jogador tem dela, mesmo que esta seja diferente da do *game designer*. Costuma existir certo grau de liberdade, por vezes ultrapassando as previsões dos próprios criadores do jogo. É o caso dos videojogos categorizados como *sand-box*.

Spiro Kiouisis define determinados pressupostos para a verificação de uma comunicação interativa, que se poderá aplicar aos ambientes de videojogos e definir os videojogos como interativos: “First, there must be at least two participants (...) Further, some technology allowing for mediated information (...) Finally, the

¹⁰ Quando as equipas de game design são constituídas por vários elementos costumam dividir-se pelas seguintes categorias, *Lead Designer*, *System Designer*, *Level Designer* e escritor.

possibility for users to modify the mediated environment must exist.” (Kiouisis, p. 370, 2002).

Todos estes pressupostos decorrem quando um jogador interage com o ambiente virtual do videojogo. Existem dois participantes, o jogador e o “*game master*” virtual (papel assumido pelo videojogo); o jogador introduz *inputs* no videojogo que é mediado pela tecnologia existente; e modifica o ambiente virtual com os mesmos *inputs*.

Apesar de a percepção de interatividade ser o caminho mais relevante para este trabalho, não é o único existente para a sua análise conceptual. Existem várias formas de decompor a interatividade.

Para Kiouisis, a interatividade é composta por três dimensões: a estrutura do meio, o contexto do ambiente comunicacional e a percepção dos utilizadores¹¹. Ou seja, a percepção do utilizador não é a única forma de analisar conceptualmente a interatividade, “With regard to human users, it additionally refers to their ability to perceive the experience as a simulation of interpersonal communication and increase their awareness of telepresence.” (Kiouisis, p. 372, 2002). Esta citação traz consigo um conceito novo: telepresença. A telepresença diz respeito à capacidade que o meio tem de conseguir que o meio virtual tenha precedência sobre o meio físico, real. A telepresença também se refere à capacidade do utilizador manipular a realidade através de representações¹².

A telepresença leva de novo à percepção de interatividade por parte do utilizador. Para Downes e McMillan a interatividade pode ser analisada de duas formas: do ponto de vista da mensagem e do ponto de vista dos participantes.

A análise da mensagem é composta pelos seguintes conceitos: a natureza e direção das mensagens; a importância do tempo na estrutura da mensagem; e a criação da sensação de espaço, no ambiente mediado por computador.

No primeiro aspecto, os autores afirmam que a comunicação interativa deve ter dois intervenientes, porém algumas formas de comunicação mediada por computador só têm um interveniente ativo¹³. Porventura, pode-se considerar o

¹¹ “Consequently, we endeavor to formulate a definition of interactivity that includes the following as major dimensions: (1) the structure of a medium (Steuer, 1992); (2) the context of the communication setting (Rafaeli, 1988); and (3) the perceptions of users (Wu, 1999)” (Kiouisis, p. 372, 2002).

¹² “(...) telepresence can be thought of as one example of representational technologies used to enable action, i.e. to allow the viewer to manipulate reality through representations.” (Manovich, p. 153, 2001).

¹³ “It may be that all interactive communication must be two-way communication. However, some forms of computer-mediated communication are much more like traditional one-way communication than others” (Downes & McMillan, p. 167, 2000).

exemplo do correio electrónico. É próximo de uma forma de comunicação unidirecional. Pode existir uma resposta no sentido oposto, mas isto não é garantido, nem necessariamente imediato.

No entanto o médium, neste caso o computador, desempenha um papel fulcral no processo de comunicação. Possibilita interações à distância enquanto limita a natureza da mensagem. Permite conversar cara-a-cara enquanto o utilizador se encontra só num quarto. Finalmente, há que considerar a circunstância na qual o computador é o receptor da mensagem, pois isso também é possível. No entanto, as respostas possíveis aqui já são mais limitadas do que as que poderia dar um ser humano, “In particular, they experienced a sense of falseness when such communication became personalized and called for a deeper, shared meaning.” (Downes & McMillan, p. 167, 2000).

A segunda área descrita pelos autores trata da importância do tempo na comunicação mediada por computador. No estudo realizado é sugerido que, “(...) the closer to ‘real time’ an interchange, the more interactive it becomes.” (Downes & McMillan, p. 167, 2000). Algo contraditoriamente, o que os participantes do estudo acharam importante era o controlo do tempo no HCI e não o facto de ser imediata¹⁴. No entanto, pode-se afirmar que a resposta imediata é importante na medida em que reforça o controlo do utilizador. Afinal, o controlo não é palpável se não houver obediência instantânea. O atraso na resposta equivale a frustração e à sensação de impotência.

Pode-se induzir que os valores atribuídos à “interatividade” variam conforme as circunstâncias. Se o importante for a sensação de resposta por parte do computador, qualquer atraso nesta irá criar um distanciamento na relação. Os sentidos do ser humano estão afinados para captar sensações de forma virtualmente imediata, o que pode explicar a expectativa de que um computador nos forneça essa resposta de forma também imediata. Por outro lado, o controlo do tempo referido é importante, pois demonstra uma adaptação da relação HCI às necessidades do ser humano, o que é uma forma de interatividade se calhar menos óbvia, mas igualmente válida. Entende-se que o utilizador tem controlo do “quando” e que o computador irá conformar-se com essa escolha.

¹⁴ “A key issue seems to be that participants have some control over the timing of messages in Computer-based interactive environments.” (Downes & McMillan, p. 168, 2000).

Para além do controlo do tempo, os autores verificaram que ocorria a criação de um espaço virtual que transcendia a geografia real¹⁵. Este espaço virtual, embora não seja real, serve de espaço social e comunicacional¹⁶. Quanto mais interativo se tornar esse ambiente, mais o interveniente o encarará como real. Isto é visível no texto da Schwartz¹⁷, em que os conceitos de turismo virtual e escapismo são associados ao ato de interagir com um ambiente virtual, "(...) realism and detail allow gamers to accept game spaces as 'real' and visit them as tourists." (Schwartz, p. 315, 2006).

Da interatividade analisada por estudos que tomam o ponto de vista dos participantes, surgem três conceitos: controlo, capacidade de resposta e objetivos percebidos.

O controlo por parte do utilizador é um aspeto importante em todo o processo de interação com o computador. Deste aspeto surgiu um paradoxo. Por um lado o controlo passou cada vez mais para o lado do utilizador: "It's not just that I determine where I go or what content I view (...) I control the content, I control to whom I'm going to address this." (Downes & McMillan, p. 169, 2000).

Contudo, outro ponto de vista afirma que se trata de uma ilusão. O controlo está no criador de conteúdo, no autor e não no utilizador. Os limites são estabelecidos pelo criador, que procura gerar um grande número de possibilidades de forma a que os utilizadores sintam que detêm o controlo¹⁸. Ou seja, o participante/jogador interage, controla um ambiente que no fundo foi estipulado, controlado pelos *game designers* e programadores¹⁹. Isto advém do facto de um sistema digital estar necessariamente limitado pelas circunstâncias, sejam elas a habilidade do programador, ou as fronteiras de processamento do computador.

Como será referido mais adiante, a experiência de jogo é em boa parte definida pelo controlo que o criador de um jogo quer permitir ao utilizador. Mas também há exemplos de casos em que o criador não pode prever todas as possibilidades do jogo.

¹⁵ "Several respondents indicated that interactive computer mediated communication can transcend geography to create a kind of virtual place." (Downes & McMillan, p. 168, 2000).

¹⁶ "And though game environments are not physical, like other media, they can still exist as geographic space by serving social or communicative purposes." (Schwartz, p. 314, 2006).

¹⁷ Leigh Schwartz é professor assistente no Departamento de Geografia na Universidade de Texas. Esta investigadora trabalha temas relacionados com a geografia virtual nos videojogos.

¹⁸ "The person who has put together the game, or the web site, or the information has the control." (Downes & McMillan, p. 170, 2000).

¹⁹ "Yet players interact with environments in forms foreseen and coded by the game designers." (Schwartz, p.318, 2006).

Segundo Downes e McMillan, a HCI é uma comunicação mais ativa²⁰, sendo que requer mais decisões do que uma comunicação passiva. A capacidade de resposta pode exercer mais esforço, mas os benefícios superam-no.

O objetivo da mensagem é definido pelo criador, o controlo está do seu lado, contudo o estudo focou-se na percepção desses objetivos e não nos objetivos em si. Sendo assim, estipulou-se que os participantes assimilam tanto objetivos persuasivos como os informacionais. Os especialistas confirmam, contudo que os participantes se regem pelos objetivos percebidos e não os objetivos originais dos autores do conteúdo²¹.

Em suma, a interatividade na comunicação entre computadores e humanos, no que diz respeito às dimensões da mensagem, aumenta se: (1) existir uma comunicação ativa e bilateral; (2) se o tempo da interação for flexível e for de encontro às exigências dos participantes; (3) a comunicação criar a sensação de um espaço digital²².

1.2. Relação entre interatividade e o videojogo

O videojogo é um suporte intrinsecamente dependente da interatividade; o facto de ao clicarmos numa tecla obtermos um efeito imediato no jogo, é no mínimo uma comunicação interativa. Pode-se aliás afirmar, que videojogos são uma forma distinta de media: “(...) videogames are distinct from other forms of media because player actions seem to have direct, immediate consequences in the world depicted onscreen.” (Garite, p. 1, 2003).

No cinema ou na música, a partir do momento em que se entra em contato com o meio, digamos, ao sentar-se numa sala de espetáculos, o conteúdo em questão é transmitido de forma linear²³. Já na literatura, é possível conceber que o ritmo de transmissão depende da velocidade a que o leitor escolhe virar a página. Como indicação disso, basta juntar um advérbio ao ato de ler para que se possa observar a possibilidade de escolha: “ler calmamente” vs. “ler urgentemente”. Um texto pode ser analisado frase a frase, ou “lido na diagonal”. Cada método é único

²⁰ “(...) computer-mediated communication is more active than other types of mediated communication.” (Downes &McMillan, p. 171, 2000).

²¹ “But the ways in which they respond to those messages may be more consistent with their own perceptions than with the actual goals of the content.” (Downes &McMillan, p. 172, 2000).

²² Downes &McMillan, p. 173, 2000

²³ Note-se que a captura, consumo e interpretação já são muito menos lineares, pois dependem do consumidor.

porque cada um fornece informação diferente, visto que o leitor não tem a mesma atenção ou tempo dedicados à captação do texto.

No caso dos videojogos o jogador pode limitar-se apenas às missões principais ou focar-se igualmente nas missões secundárias. O jogador é livre de escolher. Naturalmente que também se pode fazer pausa num filme, ou tocar uma música a metade da velocidade, mas tal não é a forma em que se prevê que estes meios sejam consumidos.

Em contrapartida, nos videojogos, a escolha do jogador é tida em maior consideração. De tal forma que é criado conteúdo que serve especificamente para entreter o jogador enquanto ele decide não progredir. Por exemplo, personagens virtuais têm animações²⁴ que só ocorrem quando não há nenhum *input* durante algum tempo; zonas que seriam geralmente atravessadas à pressa, podem ter vários segredos à espera de ser descobertos apenas pelos que se dedicam à exploração minuciosa dos níveis (ver figura 1).



Figura 1 - No *Half Life 2* existe uma sala escondida com referências à série *Lost*.

Mas os videojogos são bastante heterogêneos na forma como lidam com a liberdade do jogador. Da mesma forma que há distrações e extras para lá do percurso principal do jogo, na forma de missões extra ou segredos escondidos, também há inúmeros métodos de guiar o jogador e de mantê-lo focado naquilo que o *game designer* previu. Pode-se castigar um jogador por tardar a cumprir os objetivos, limitar a área do jogo passível de exploração (ver figura 2), ou simplesmente desenvolver mecânicas de jogo que não permitam senão seguir em frente.

²⁴ Desde verificar o estado de uma arma a queixar-se da ociosidade do jogador. Exemplo disso é a animação do momento inactivo no jogo *Far Cry 2* (ver em <http://www.imfdb.org/images/thumb/0/0e/FC2-Ingram-idle.jpg/600px-FC2-Ingram-idle.jpg>)



Figura 2- No *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad*, o jogador é obrigado a voltar para a área de combate.

Exemplificando este último caso, existem os *running games* que têm ganho sucesso em plataformas móveis²⁵. Na maioria dos jogos desta categoria, para compensar as limitações de *input* das plataformas, o jogador só tem as hipóteses de saltar ou deslizar enquanto a personagem se encontra permanentemente a correr²⁶.

Finalmente, também há videojogos especificamente focados em dar liberdade ao jogador, os chamados *sandbox*. Como o nome “caixa de areia” indica, há a possibilidade e mesmo o incentivo em utilizar o sistema existente no jogo para criar. Em alguns casos, o jogador tem o poder de destruir e construir à vontade. Considerando como exemplo o jogo *Minecraft*: observa-se que o sistema do jogo consiste num mundo formado por blocos cúbicos que replicam materiais reais, chegando mesmo a ter o comportamento destes; a madeira arde, a água escorre, etc. Neste mundo virtual o jogador deve sobreviver, evitando ou combatendo monstros que surgem à noite e factores como a fome. Virtualmente, tudo pode ser destruído e utilizado para construir outras coisas.

Algumas criações são previstas pelos criadores do jogo, como ferramentas ou casas para a personagem virtual, mas outras são fruto do exercício da liberdade de expressão dos jogadores, no sistema do jogo, como calculadoras rudimentares, ou

²⁵ O *Temple Run 2*, desenvolvido pela *Imangi Studios* obteve cerca de 50 milhões de downloads em apenas 13 dias aquando do seu lançamento: “Imangi Studios today announced that *Temple Run 2* has been downloaded over 50 million times on iOS, Android and Kindle devices. Reaching the milestone in 13 days breaks the previously set record for the fastest growing mobile game.” (Kaleigh, 2013)

²⁶ Isto até atingir um obstáculo, em cujo caso o jogo recomeça.

réplicas de monumentos reais. Estas construções são de tal forma variadas que não podem possivelmente ser todas pré-concebidas pelos criadores do jogo. O jogo é de tal forma aberto à criação que fornece um “modo criativo” para ser jogado, sem monstros ou fome.

É importante realçar que no caso específico dos videojogos, a interação entre o jogador e o jogo é construída. Quer isto dizer que tem uma estrutura interna e um contexto que dá significado às ações.²⁷ Quem pré-determina os termos da interação é o *game designer*, como já foi referido.

O jogador tem, então, possibilidade de tomar decisões sobre determinados aspetos do jogo. Para os autores Katie Salen e Eric Zimmerman²⁸, estas escolhas podem ser de dois tipos: micro-escolhas – escolher entre usar uma poção para aumentar o dano da nossa arma, ou aumentar a velocidade de ataque; ou macro-escolhas – escolher se salvo uma personagem em detrimento de outra. Cada escolha despoleta uma ação, que dá lugar a um evento.

Estas escolhas, por serem um factor importante para a interatividade do jogo, merecem uma análise mais completa. Para os autores, esta estrutura de ação-evento-resultado, pode ser decomposta em cinco perguntas, denominadas a anatomia da escolha: “O que aconteceu antes de o jogador poder escolher?”, “Como é a possibilidade de escolha transmitida ao jogador?”, “Como é que o jogador fez a escolha?”, “Qual é o resultado da escolha?”, “Como irá afetar as escolhas futuras?”, “Como é o resultado da escolha transmitido ao jogador?”.

“O que aconteceu antes de o jogador poder escolher?” Esta pergunta refere-se ao estado atual do videojogo, a quantidade de vida que o jogador dispõe, quais as armas que tem em sua posse. A questão refere-se tanto ao macro, quanto ao micro evento. O estado do jogo antes do jogador fazer a sua escolha é importante, pois pode catalisar e potencialmente influenciar a sua decisão.

“Como é a possibilidade de escolha transmitida ao jogador?” Aqui os autores explicam com o exemplo do videojogo *Asteroids*: “In *Asteroids*, for example, the five buttons on the control panel communicate the opportunity for choice-making to the player.” (Salen e Zimmerman, p. 63, 2003). Neste caso, a escolha envolve virtualmente todas as ações de controlo possíveis no jogo: para onde navegar, para onde disparar e teletransportar. O mesmo é válido em videojogos com interações e

²⁷ “When an interaction is designed, it has taken an internal structure and a content that assign meaning to the actions taken.” (Salen & Zimmerman, p. 69, 2003).

²⁸ Katie Salen é uma Professora de Design e Teconologia em Parsons the New School for Design. Eric Zimmerman é um game designer e teórico de game design fundador do *gameLab*.

mundos mais complexos (para onde conduzir a nossa personagem, etc.). Mas existem também outros formatos de escolha, em que esta é exposta explicitamente dentro do jogo²⁹.

“Como é que o jogador fez a escolha?” Esta pergunta refere-se aos mecanismos que o jogador utilizou para efetuar a sua escolha. O jogador pode tomar decisões pressionando um botão, mas também através de uma série complexa de ações no jogo.

“Qual é o resultado da escolha? Como irá afetar as escolhas futuras?” Cada escolha que o jogador faz desencadeia uma ação que irá afetar o sistema. “This element of the anatomy of a choice speaks to the outcome of a player action, identifying how a single choice impacts larger events within the game world.” (Salen e Zimmerman, p. 64, 2003).

“Como é o resultado da escolha transmitido ao jogador?” Esta questão refere-se à forma como o resultado da escolha é representado no mundo do videojogo.

Cada uma das fases da anatomia da escolha representa ou um evento interno, “(...) in which the system of the game processes and receives the choice (...)” ou um evento externo, “(...) in which the choice is represented to the player.” (Salen e Zimmerman, p. 69, 2003).

Para retornar ao conceito de interatividade, pode-se observar como este se une com a história que é característica nos RPG, composta por “(...) a beginning, a middle part, an end, and identifiable characters.” (Nielsen & Smith, p. 1, 2000) A união destes resulta num jogo em que o jogador não desempenha apenas um papel, mas controla-o, podendo chegar a influenciar o resto do enredo graças ao “(...) much-touted gimmick of interactivity.” (idem).

Constata-se então que a interatividade está presente em todos os passos do jogador, já que o próprio movimento é fruto de escolhas dele (como exemplificado pelo caso de *Asteroids* citado antes). No entanto, o controlo do universo, referido num dos conceitos descritos por Downes e McMillan no texto: “*Defining interactivity – A qualitative identification of key dimensions*” (2000), está limitado. Apesar de o jogador possuir determinada liberdade de movimentos está, contudo, condicionado à codificação do *game designer*, “The player may exert minimal or great freedom of movement within the interactive universe, but if the game is to have a goal (or

²⁹ No *Bioshock 2* o jogador pode escolher uma de duas opções evidentes pelos botões que aparecem representados no ecrã e ainda uma terceira, que é a de ignorar a personagem feminina que se vê na imagem <http://g-ecx.images-amazon.com/images/G/01/video/games/detail-page/bioshock2.03.lg.jpg>

merely: if the game is to be a game) there must be an objective to the story (...)" (Nielsen e Smith, p. 2, 2000).

Ou seja, apesar de os videogames serem considerados narrativas interativas, são contudo narrativas e universos condicionados, "(...) videogames embody one of the primary contradictions of consumer ideology whereby, under the guise of freedom, discipline encodes its other." (Garite, p. 2, 2003).

Um dos aspetos que faz com que o videogame tenha uma interatividade própria é a progressão do enredo. Ao contrário de um livro, existem barreiras a impedir o progresso no videogame, "The player may become hopelessly stuck, if you can't solve the puzzles, you can't progress." (Nielsen & Smith, p. 3, 2000).

Quando são apresentados videogames com as ditas narrativas interativas, é comum dar ao jogador a possibilidade de escolher determinados caminhos pré-determinados no enredo. No *Fable III*, por exemplo, é dada ao jogador a possibilidade de ser um rei bondoso, ou um rei tirano. Optar pelo seu próprio caminho é comum neste tipo de jogos, "Game players are thus seemingly granted a degree of agency and choice. By manipulating a control pad, they play an active role in determining the flow of narrative." (Garite, p. 3, 2003).

Ao poder de decidir sobre o enredo junta-se o ambiente cinematográfico das *cut-scenes* e dos *cinematics*³⁰. Embora esse ambiente cinematográfico não esteja de acordo com a vida real, contribui de certo modo para a absorção do jogador e a credibilidade da interatividade, "(...) these abrupt transitions between action and spectacle function as suturing mechanisms that only seem to further engage players in the game's synthetic unfolding." (Garite, p. 4, 2003).

O jogador é, segundo Lev Manovich³¹, obrigado a oscilar entre os papéis de visualizador e utilizador³², "(...) computer screen presents the viewer with an engaging cinematic narrative. Suddenly the image freezes, menus and icons appear and the viewer is forced to act: make choices; click; push buttons." (Manovich, p. 186, 2001). E, tal como nos *cinematics*, esta interatividade nos videogames é pré-determinada pelos criadores. Mas por vezes a imersão é tal que o jogador se esquece das suas limitações e do papel que os criadores do jogo têm nas escolhas.

³⁰ "Every current professional computer animation system incorporates a virtual camera with variable length lens, depth of field effect, motion blur and controllable lights which simulate the lights available to a traditional cinematographer." (Manovich, p. 174, 2001).

³¹ Lev Manovich é Professor na City University de Nova Iorque e estuda temas relacionados com a teoria dos novos media.

³² "The subject is forced to oscillate between the roles of viewer and user, shifting between perceiving and acting, between following the story and actively participating in it." (Manovich, p. 186, 2001).

E geralmente, quanto melhor for o *design* do jogo, melhor será a dissimulação dos limites.

A mudança de papéis referida por Manovich pode ser equiparada aos momentos *online* e *offline*³³ referidos por James Newman³⁴. Neste caso o jogador fica imerso no videogame graças à junção dos momentos *online* e *offline*³⁵. Por *online* entende-se que é o momento em que o jogador sente que é um participante ativo, ou seja, interage e controla os aspetos mais importantes do jogo. Por sua vez, os momentos *offline* são aqueles que em se limita a assistir a uma *cut-scene* por exemplo. A junção destes momentos *off-line* permite ao jogador ficar imerso no universo virtual, “(...) players talk not of playing or controlling but ‘being’.” (Newman, p. 411, 2002)

A interatividade estará sempre ligada aos novos media, e será sempre conotada de conceitos tais como: “(...) an uncritical rubric of creativity, freedom and control.” (Apperley, p. 13, 2010)

Os videogames e especialmente os RPG estarão sempre interligados com o conceito de interatividade e embora o videogame seja um sistema fechado, nos RPG o jogador terá sempre que tomar decisões. Quem cria os videogames codifica-os de uma forma, mas o jogador irá sempre descodificar o jogo de maneira a obter os resultados desejados³⁶.

A interatividade nos videogames não é mais do que, “(...) standardized player responses by means of a relentless series of instructions and demands.” (Garite, p.12, 2003). A completa interatividade é uma ilusão, os jogadores reconhecem o engano, mas aceitam-no como real: “They create magic but at the same time they see through it.” (Kirkpatrick, p. 89, 2007). Para Manovich é um paradoxo, a interatividade nos videogames cria a perfeita ilusão para desmistificá-la logo depois³⁷.

Apesar das críticas, os videogames não deixam de ser o melhor exemplo de uma narrativa interativa, pois: “It perfectly blends perception and action, cinematic realism and computer menus. The screen presents the subject with an illusionistic virtual world while periodically demanding quick actions: shooting at the enemy (...)”

³³ Newman, 2002

³⁴ James Newman é professor em Edgehill College no Reino Unido.

³⁵ Distinguir de *online* e *off-line* em relação à ligação de internet.

³⁶ “(...) even if the game is encoded in the same manner, it may be decoded in variety of ways.” (Apperley, p. 15, 2010)

³⁷ “These new media objects keep reminding us about their artificiality, incompleteness, and constructedness. They present us with a perfect illusion only to reveal the underlying machinery next.” (Manovich, p. 185, 2001).

(Manovich, p. 188, 2001). Os papéis de mero espectador passivo e jogador ativo incorporam-se mutuamente sendo que há um revés; o objetivo omnipresente é sempre um só, mesmo havendo enredos diferentes: sobreviver³⁸.

Neste subcapítulo foi analisado como os videogogos estão intrinsecamente ligados à interatividade. Posteriormente, ao abordar o tema da narrativa, esta será articulada em mais detalhe com a interatividade, para examinar as implicações da narrativa interativa junto nos RPGs.

2. JOGOS, VIDEOJOGOS E ROLE-PLAYING GAMES

Muitos dos estudos sobre os videogogos encontrados na pesquisa inicial para esta dissertação centram-se nos impactos sociais e psicológicos da interação com os videogogos. São exemplo disso o estudo “The Effect of Violent Videogame Playtime on Anger” (2012) de Devilly, Callahan e Armitage; “Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military-Entertainment Complex?” (2012) de Robinson e “Videogame Addiction: Further Thoughts and Observations” (2008) de Griffiths.

Existem ainda estudos que demonstram os impactos positivos dos videogogos, é exemplo disso o estudo de Chan³⁹ (2011) sobre um jogo criado para sensibilizar os condutores dos problemas inerentes ao trânsito e auxiliar a comunicação entre os condutores de forma a melhorar/diminuir esse incómodo. A *gamification*⁴⁰ é outro exemplo de como elementos retirados dos videogogos podem influenciar para melhor o ensino ou até o dia-a-dia nas empresas: “(...) various industries are learning that integrating gaming into their companies drives performance, highlights achievement, and skyrockets engagement within their organization”. (Cook, p. 47, 2013)

Não obstante os estudos que se centram nos conceitos acima descritos, convem apresentar um consenso sobre a definição de jogos, videogogos e RPGs. Estas definições irão servir de contexto para o leitor bem como de uma base para

³⁸ “The narrative is organized around a single and clearly defined goal: staying alive.” (Manovich, p. 188, 2001).

³⁹ Kah Chan é Professor Universitário da Victoria University of Wellington. Este autor estuda temas relacionados com comunicação digital, interatividade e comunicação persuasiva.

⁴⁰ A *gamification* trata-se da introdução de elementos de game-design em ambientes que não têm uma relação direta com os videogogos sejam elas gestão interna de empresas, marketing ou qualquer outra indústria.

auxiliar nas posteriores fases do trabalho. Nomeadamente, poder-se-á identificar quais são as características de um RPG que justificam o seu sucesso, e, ao mesmo tempo, distinguir aquelas que são intrínsecas do género RPG, aos videojogos e aos jogos em geral.

2.1. O ato de jogar

Johan Huizinga⁴¹ no seu livro *Homo Ludens* (1938), refere que jogar é intrínseco aos seres humanos, mas não só. Olhando para os cães verificamos que desde muito cedo eles participam em atividades conjuntas, eles brincam⁴², jogam uns com os outros. Não só jogam/brincam como possuem regras específicas tais como não morder ou não morder com muita força os companheiros de brincadeira. Sendo o ato de jogar intrínseco aos animais, Huizinga afirma ainda que jogar é mais do que um mero fenómeno psicológico: “Even in its simplest forms on the animal level, play is more than a mere physiological phenomenon or a psychological reflex.” (Huizinga, p. 1, 1980)

Roger Caillois⁴³ no seu livro *Man, Play and Games* (1958) afirma que jogar é um ato livre, separado, incerto, improdutivo, governado por regras, do faz de conta, (Caillois, p. 9, 2001). É livre, pois, jogar não é obrigatório, separado porque está restringido a um espaço e tempo definidos no seu começo. Incerto porque o seu percurso não pode ser determinado nem o resultado obtido antes de se finalizar o jogo. Não é um ato produtivo, pois este não cria, “(...) neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind; except for the exchange of property among the players (...)” (Caillois, p. 10, 2001). O jogo é regulado por regras sob as convenções estabelecidas no seu início e é irreal, pertence ao faz de conta, pois, “(...) accompanied by a special awareness of a second reality or of a free unreality, as against real life.” (Caillois, p. 10, 2001)

Para Huizinga, à primeira vista jogar poderá ser considerado um treino para os mais novos se adaptarem ao mundo real, “According to one theory play constitutes a training of the young creature for the serious work that life will demand later on.” (Huizinga, p. 2, 1980)

⁴¹ Johan Huizinga foi um historiador holandês, autor do livro *Homo Ludens* de 1938.

⁴² Na língua inglesa a palavra “play” exemplifica o ato de jogar/brincar. Em português possuímos duas palavras sinónimas, o jogar e o brincar. Consideremos então sinónimos equivalentes à palavra *play*.

⁴³ Roger Callois foi um sociólogo francês que estudou temas relacionados com o ato de jogar.

Existem ainda teorias que apoiam tratar-se de uma forma de escapatória, um desanuviar de impulsos, “(...) an outlet for harmful impulses, as the necessary restorer of energy wasted by one-sided activity, as «wish-fulfillment» (...)” (Huizinga, p. 2, 1980). Sendo que essas teorias se baseiam no facto do ato de jogar servir algo que não seja simplesmente jogar, mas um desígnio biológico: “(...) the assumption that play must serve something which is not play, that it must have some kind of biological purpose.” (Huizinga, p.2, 1980)

Para o autor jogar pode ser visto como o oposto direto da seriedade, porém existem alguns jogos que podem ser bastante sérios, tais como o *poker* em que se envolve muito dinheiro. Mas jogar, antes de mais, é um ato voluntário. Tal como Caillois defende, jogar não poderá ser imposto, pois se se tornar uma obrigação deixa de ser um ato livre. O facto de ser um ato “não sério” leva a seja determinado como supérfluo, ou seja, é feito para divertir nos tempos livres: “The need for it is only urgent to the extent that the enjoyment of it makes it a need.” (Huizinga, p. 8, 1980). Jogar não faz parte da vida real, é antes o abstrair da realidade para uma esfera fantasiosa. Mas o facto de não ser sério, real e livre não quer dizer que não seja levado a cabo com muita seriedade. Exemplo disso são os jogadores de *Live-Action Role Playing*⁴⁴ que levam muito a sério os papéis a desempenhar quando jogam.

Em suma, para Huizinga, jogar é uma atividade livre à parte da vida do dia-a-dia, não é sério, mas ao mesmo tempo imerge o jogador no seu mundo. É uma atividade que não tem interesse material e daí não se poderá obter lucro. Possui regras, limites de tempo e espaço de acordo com o que for fixado no início do ato. E finalmente promove a formação de grupos nos quais tendem a aglomerarem-se por interesses comuns⁴⁵.

Comparando as duas teorias vemos que ambos os autores afirmam tratar-se de um ato que se restringe por regras fixas, ou seja, é um sistema formal que estabelece barreiras físicas e temporais limitando os jogadores a um determinado mundo ficcional. Tanto Caillois como Huizinga afirmam tratar-se de um ato fora da esfera do dia-a-dia, ou seja, insere-se no mundo do faz-de-conta. Ambos concordam que não é obtido nenhum lucro, o que nos leva a questões dos jogadores profissionais, como o *poker*, por exemplo. Será considerado jogar

⁴⁴ O Live-Action Role Playing, também conhecido como LARP, é um género de RPG em que os participantes interagem fisicamente entre si, ou seja, aplica fisicamente as acções das personagens.

⁴⁵ Huizinga, p. 13, 1980

quando deixa de ser voluntário e se começa a obter lucro? Esta questão irá ser abordada mais adiante.

2.2. O jogo e seus elementos constituintes

Se o ato de jogar está definido, o que se entende por jogo? Para Salen e Zimmerman o jogo é um sistema no qual o jogador interage num conflito virtual definido por regras e com um resultado quantificável⁴⁶. Esta definição exclui o conceito de brincadeira, que pode envolver interação com um conflito virtual, mas não tende a ter resultados quantificáveis ou fins determináveis. Ou seja, um jogo é não mais do que uma interação envolvendo um desafio que não é meramente convencionado para a ocasião.

Por sistema os autores entendem um grupo de elementos interligados que formam um todo complexo⁴⁷. O jogo é, então, composto por um ou mais participantes que interagem entre si procurando resolver um conflito, num teste de poderes, sendo que poderá ser exigido aos jogadores cooperação ou competição entre si. Para resolver esse conflito estão restringidos a regras que criam a estrutura do jogo. Sem conflito é pouco provável que haja jogo⁴⁸, mas sem objetivos não será considerado um jogo, pois é necessário um objetivo quantificável. Ou seja, o resultado deve ser quantificável, "(...) a player has either won or lost or received some kind of numerical score. A quantifiable outcome is what usually distinguishes a game from less formal play activities." (Salen & Zimmerman, p.80, 2003).

Já para Jasper Juul⁴⁹ o jogo é composto por seis características que são constantes e intrínsecas. Os casos que possuam algumas poderão — ou não — ser considerados jogos. Estas situações já requerem alguma subjetividade ou apreciação, conforme a falta de uma das características possa ser justificada dentro das circunstâncias de um jogo. Terão de ser feitos ajustes à definição. Como o próprio autor reconhece o que ele apresenta é um modelo clássico de jogo enquanto que os videogames por vezes ultrapassam este modelo: "(...) computer games also modify the classic game model and the history of computer games is to

⁴⁶ "A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome." (Salen & Zimmerman, p. 80, 2003).

⁴⁷ "A group of interacting, interrelated, or interdependent elements forming a complex whole." (Salen e Zimmerman, p.50, 2003).

⁴⁸ Existem alguns jogos que podem ter objectivos quantificáveis mas também permitem criar objectivos, os *sandbox* games por exemplo são exemplo disso. O videogame *Don't Starve*, por exemplo, possui um modo campanha e outro mais livre em que não são dados aos jogadores quaisquer objectivos no decorrer do jogo. No entanto o jogador vê-se a construir os seus objectivos, tais como, sobreviver mais do que três dias, criar uma armadura melhor, etc.

⁴⁹ Jasper Juul é um investigador que estuda temas relacionados com os videogames. É igualmente professor no Comparative Media Studies no MIT.

a large extent about breaking with this standard model of games.” (Juul, p. 16, 2003).

Em primeiro lugar, é necessário reconhecer que qualquer jogo é estruturado por um conjunto relativamente fixo de regras. São estas que mantêm a consistência entre duas quaisquer sessões de jogo (ou “partidas”). A clareza das regras é necessária para a compreensão das mesmas por parte de cada jogador e para não comprometer o funcionamento do jogo (por exemplo, numa discussão sobre significado de uma regra que influencie nitidamente o resultado final).

Regras podem servir para estabelecer um campo neutro no qual o(s) jogador(es) pode(m) competir em igualdade de circunstâncias. Apesar de não serem obrigatórias, as características de simetria e neutralidade são muito comuns nos jogos. Poucas pessoas quereriam começar uma partida em que estivessem numa desvantagem óbvia face ao oponente. O xadrez é um exemplo de um jogo baseado na simetria, onde a disputa é mediada pelas peças e regras (que são as mesmas para ambos os jogadores, excetuando o início do jogo em que as peças brancas jogam primeiro), mas opõe a habilidade dos jogadores. Existem casos de jogos assimétricos⁵⁰, onde jogadores podem ter regras distintas, mas neste caso cabe ao *game designer* criar um compromisso nas diferenças de modo a não favorecer demasiado qualquer jogador, preservando a sensação de desafio abordada mais adiante.

Esta sistematização através de regras claras é particularmente relevante para os videojogos, que devem ser programados num ambiente computadorizado. De facto, há que notar que os jogos não estão associados a um único meio⁵¹ ainda que necessitem sempre de um como suporte, “While there is no single medium or set of props that is *the game medium*, games do exist, and do contain recognizable features (...).” (Juul, p. 13, 2003). O xadrez pode ser jogado com um suporte físico ou virtual, por exemplo. O meio também pode ser mental, no sentido em que o cérebro do jogador é que retém e aplica as regras e o estado do jogo.

⁵⁰ Certos videojogos assimétricos são muito populares em torneios profissionais, como *Counter-Strike*, *Starcraft* e *League of Legends*. Todos são característicos por terem conjuntos de regras diferentes entre jogadores mas estão particularmente bem equilibrados, de modo que todos estes jogos têm particular utilidade num meio em que indivíduos procuram comparar o seu nível de habilidade. É importante referir que esta classificação de jogos assimétricos e jogos simétricos não é baseada em nenhuma proposta teórica mas antes uma forma prática de classificar certo tipo de jogos.

⁵¹ Meio aqui é usado no sentido lato como o método de suporte das regras e do estado de jogo: corpo dos jogadores, uma bola e campo delimitado por linhas; cartas; tabuleiro e peças; computador com representação virtual dos anteriores; etc.

Segundo Juul, a função do meio consiste na computação (aplicação das regras, no fundo), manter registo do estado do jogo e a interface (como o jogador aplica a sua influência no resultado do jogo).

Esta particularidade dos jogos apoia ainda a sua definição com base no que se pode chamar a estrutura de regras. A estrutura é aquilo que permanece após uma transposição de um jogo de um meio para outro. O mesmo é válido para a narrativa, como indica Juul: "Narratives can not be viewed independently, *an sich*, but only through a medium (...)." (Juul, p. 13, 2003). É possível ainda extrapolar e referir a música. O livro de regras é para o jogo o que a pauta é para a música; da mesma forma, o suporte (peças, computador, corpo, etc.) é para o jogo o que os instrumentos são para a música.

Note-se que a transposição não funciona sempre perfeitamente. Em alguns casos, as regras e o contexto de jogo não se traduzem bem entre dois meios. Um exemplo notório é o das regras da física, que acabam por ser parte das regras aplicadas nos desportos. É preciso programá-las ao transpor uma modalidade desportiva para um videojogo, mas tal é a complexidade do mundo real e a limitação do hardware de hoje-em-dia que não é possível criar uma réplica exata do suporte/ambiente original. O autor distingue assim a implementação (transposição perfeita do jogo e das suas regras) da adaptação (transposição imperfeita e seletiva do jogo e das regras).

Outra característica intrínseca de um jogo, segundo a definição de Juul, é a existência de um resultado final variável. Este resultado deve poder ser quantificado objetivamente. Além do mais, como terceira característica de um jogo, o resultado deve ter um valor, seja ele positivo ou negativo. Este valor é o motor da quarta característica assumida na definição de Juul: o esforço do jogador. Para ser um jogo, deve haver pelo menos um indivíduo a procurar influenciar o desenrolar do sistema, presumivelmente de modo a levar a cabo um resultado específico.

A quinta característica une a terceira e a quarta: é que o jogador deve ter uma ligação com o resultado do jogo. "(...) the players are attached to the outcomes of the game in the sense that a player will be the winner and 'happy' if a positive outcome happens, and loser and 'unhappy' if a negative outcome happens." (Juul, p. 7, 2003).

Estes elementos implicam uma lógica circular, mas fundamental. O jogador tem um interesse no resultado (à partida quer que seja um resultado de valor positivo), logo tenta influenciá-lo. Graças ao esforço que investiu para alterar o decorrer do jogo, o jogador submete-se à criação de uma expectativa relativa ao

resultado final. Isto irá, por sua vez, aumentar as implicações que o resultado tem junto do jogador, incrementando o interesse.

A última característica intrínseca dos jogos, segundo Juul, é a de terem consequências negociáveis, que mudam conforme as circunstâncias de cada partida de jogo. No entanto, a argumentação por detrás deste sexto elemento parece ser uma resposta a certas críticas que poderiam ser feitas à definição de jogos. Ao passo que os primeiros cinco aspetos são critérios bastante transparentes sobre a categorização de um jogo, este último é como que uma cláusula adicional destinada apenas aos casos que geram mais dúvidas. Em questão estão os desportos profissionalizados ou diversas formas de competição que envolvem perigo físico elevado.

O autor terá sentido necessidade de colocar esta “cláusula” em resposta a algumas das definições de jogos que tendem a encarar os jogos como uma atividade desligada da “vida real”, sem consequências perceptíveis ou produtividade constatável. Huizinga, por exemplo, diz-nos que, “It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it.” (Huizinga, p.19, 1980). Graças à perspectiva de Juul, pode-se antes dizer que, “(...) even professional players are *playing a game*, but in this specific *game session*, the consequences have been negotiated to be financial and career-determining.” (Juul, p. 11, 2003).

Outra possibilidade seria tornar a definição de um jogo dependente (para além dos critérios de Juul) da circunstância e da perspectiva subjetiva de quem está envolvido com a partida.

Deste modo é possível, assim, resumir os aspetos considerados mais relevantes para a definição de um jogo, tendo em conta particularmente o enquadramento da série *Mass Effect* dentro desta definição. Mas este critério não será pertinente para esta dissertação, pois os RPG são aceites universalmente como jogos. É uma questão que se aplica a casos mais marginais.

Um jogo é um sistema estruturado por regras mais ou menos flexíveis. Como consequência, o jogo não se associa necessariamente a um só meio, podendo ser transposto para vários. Este requer computação (pelo que uma jogada equivale a uma consequência interna do jogo), registo do estado do jogo e uma interface. Um jogo tem um final determinado pelos objetivos e/ou regras; poderá ser um estado de derrota (“*game-over*”). Jogar requer o envolvimento, esforço e interesse de um ou mais jogadores que deve(m) ter um entendimento mínimo das regras. O jogo deve

ter algum nível de imprevisibilidade, seja este graças a elementos de acaso ou possibilidade de erro por parte do(s) jogador(es).

2.3. Videojogo, uma adaptação do jogo

Os videogames têm tido um grande sucesso económico. Nas últimas décadas ultrapassaram o volume de negócios do cinema. Segundo a ESA (*Entertainment Software Association*) estima-se que em 2012 esta indústria tenha gerado 20,77 biliões de dólares em acessórios, hardware e conteúdos⁵². No que consistem os videogames e como podemos justificar o seu sucesso?

Para Juul os jogos carecem de computação e, ademais, a sua natureza estrutural traduz-se particularmente bem para o ambiente da programação, “(...) games are not tied to a specific set of material devices, but to the computational processing of data. Secondly, because the well-defined character of game rules means that computers can process them.” (Juul, p. 16, 2003).

Os jogos foram uma das atividades entre muitas outras a ser adaptada para o ambiente computadorizado. O benefício é o de poder delegar tarefas à máquina, criando eficiência. O utilizador é libertado para poder tirar melhor proveito das atividades. E os computadores têm-se tornado cada vez melhores a preencher os nossos lugares.

Por videogames entende-se, portanto, todo e aquele jogo que é utilizado nas seguintes plataformas: computadores pessoais ou aparelhos ligados à televisão tais como a *PlayStation* e a *Xbox*; aparelhos transportáveis especializados que permitem a utilização de múltiplos jogos, tais como a *Nintendo DS* ou aparelhos especializados que só permitem um jogo; aparelhos móveis tais como *tablets* e telemóveis e por fim jogos de arcadas ou parques de diversão.

Falar de videogames é falar em parte da evolução tecnológica que esta indústria tem vindo a experienciar. Desde o *SpaceWar!* até aos mais recentes videogames a tecnologia evoluiu bastante. Se no início os videogames provinham do catalizador que era a tecnologia, hoje em dia são o principal motor de desenvolvimento para essa mesma tecnologia. “Today the computer game is the driving force in the development of much hardware such as 3D graphics accelerators.” (Juul, p. 7, 1999).

⁵² Não é claro neste relatório se são também contabilizados as vendas online de videogames e as vendas de videogames em segunda mão.

O primeiro videojogo surgiu no início dos anos 60 no MIT. Com base nos tubos de raios catódicos e nos sistemas de defesas de mísseis foi criado o *SpaceWar!*. No entanto só foi em 1973, que foi comercializado o primeiro videojogo, o *Pong*.

Ao analisarmos a distinção entre jogo e videojogo verificamos que apesar de o videojogo necessitar de um hardware para funcionar, não é esse hardware que o define. Ou seja, o criador de um jogo, o *game designer* não cria tecnologia, mas sim experiências⁵³. No âmbito da presente investigação, considera-se pertinente destacar duas teorias sobre a composição de um videojogo, a teoria de Crawford (Crawford, 1982) e a teoria de Salen e Zimmerman (Salen e Zimmerman, 2003).

Para Crawford um jogo de computador é composto por quatro factores: representação, interação, conflito e segurança⁵⁴.

Por representação o autor afirma que um jogo é um sistema formal fechado que representa subjetivamente uma parte da realidade⁵⁵. Sendo que por formal entende-se que é composto por regras definidas e explícitas para todas as partes. Por sistema entende-se, “(...) collection of parts which Interact with each other, often in complex ways. ‘It is a system’.” (Crawford, p. 22, 1982). Como representação subjetiva o autor afirma que o jogo cria uma representação emocional, mas simplificada da realidade, a representação objetiva só é necessária no ponto em que serve de apoio à fantasia do jogador.⁵⁶

Crawford identifica a interação como outra característica base. Para o autor este é um aspeto importante por diversas razões. Primeiramente, implementa o elemento social no formato “jogo de computador”. Transforma uma série de factos e possibilidades, um puzzle, numa ação na qual o jogador está envolvido. Um desafio passa, com a inserção da interação, de um desafio passivo para (inter)ativo, “A puzzle will always present the player with exactly the same challenge. But a game opponent reacts to player’s actions, and presents different challenges in each

⁵³ “A game designer doesn’t create technology. A game designer creates an experience.” (Salen & Zimmerman, p. 87, 2003).

⁵⁴ É importante referir que esta teoria é de 1982 antes do grande *boom* que os videojogos hoje experienciam.

⁵⁵ “First, a game is a closed formal system that subjectively represents a subset of reality.” (Crawford, p. 22, 1982).

⁵⁶ “A game creates a subjective and deliberately simplified representation of emotional reality. A game is not objectively accurate representation of reality; objective accuracy is only necessary to the extent required to support the player’s fantasy.” (Crawford, p. 24, 1982).

game.” (Crawford, p. 26, 1982). O autor sumariza este ponto quando diz que o jogo reconhece a existência do jogador e reage à sua personalidade⁵⁷.

O terceiro elemento é o conflito. Tal como na narrativa é necessário um conflito que impulsionará todo o enredo e fará a história progredir. Esta ocorrência de conflito como catalizador do enredo também ocorre nos videojogos. O conflito surge naturalmente da interação com o jogo. O autor explica este ponto afirmando que o conflito é fundamental para todos os jogos.

Quando um jogador interage com o jogo haverá obstáculos a ultrapassar, desafios a vencer. O propósito do jogo é criar um agente que dificulte o sucesso do jogador criando assim o conflito, “If that intelligent agent actively blocks the player’s attempts to reach his goals, conflict between the player and the agent is inevitable. Thus, conflict is fundamental to all games.” (Crawford, p. 27, 1982).

O último elemento é a segurança. O autor entende por segurança, o facto de que o jogador experiencia uma realidade adversa de forma segura. O jogador está em segurança relativamente aos eventos do jogo⁵⁸.

Em suma para Crawford o videojogo representa uma construção à parte da realidade em que existe a interação entre o jogo e o jogador na medida em que este reage aos *inputs* realizados pelo utilizador. Como já referido o conflito é uma parte integrante do videojogo, o jogador tem necessariamente que resolver um conflito estando, porém longe do perigo que a personagem no jogo experiencia.

Salen e Zimmerman (2003), por outro lado, consideram que os videojogos possuem quatro características distintas: interatividade imediata, mas limitada; manipulação de informação; sistema automatizado e complexo, e rede de comunicação.

Em relação à interatividade imediata, mas limitada, os autores afirmam que um dos aspetos mais relevantes é o facto do videojogo possuir um *feedback* imediato e interativo: “Digital technology thus offers real-time game play that shifts and reacts dynamically to player decisions.” (Salen e Zimmerman, p. 87, 2003). Porém, tal como descrito acima, esta interatividade não é total, é limitada pela forma como são feitos os *inputs*, com o teclado, rato e até o ecrã ou até pela forma como são recebidos os *outputs*.

⁵⁷ “A game acknowledges the player’s existence and reacts to the player’s personality: a puzzle lies down like a dead fish.” (Crawford, p. 26, 1982).

⁵⁸ O autor abre uma excepção aos jogos de apostas, tais como o *Poker*. O facto de se apostar com dinheiro vivo implica um nível de stress ao jogador que está longe da dita segurança proferida anteriormente.

O videogame manipula constantemente informação. Para os autores os videogames são dos melhores softwares a tirar proveito da máquina que é o computador. “Digital Games can and do make good use of data: they are often filled to bursting with text, images, video, audio, animation (...)” (Salen & Zimmerman, p. 88, 2003). Para os autores não é só esse tipo de informação que é manipulável. A lógica interna, os mecanismos que tratam a interatividade do jogador, a gestão de memória podem ser igualmente vistos como manipulação de informação. Pois, tal como os autores afirmam, “Digital games are also excellent at hiding information from players and revealing it in very particular ways.” (Salen e Zimmerman, p. 88, 2003)⁵⁹.

Como um sistema automatizado e complexo os autores entendem ser uma simplificação do processo de jogo outrora exigia “(...) players have to move the game forward at every step, by manipulating pieces or behaving according to explicit instructions outlined by the rules.” (Salen & Zimmerman, p. 88, 2003). O *Blood Bowl*, por exemplo, é uma adaptação de um jogo de tabuleiro para um videogame. O processo de manipulação foi atribuído ao computador e não aos jogadores, como era o caso da versão de tabuleiro⁶⁰.

A rede de comunicação é um facilitador de convivência entre jogadores. Existem múltiplas formas de comunicar, seja por e-mail, chat, áudio ou até a ligação física entre duas plataformas, dá-se o exemplo do *GameBoy*. Ou seja, não se limitam aos videogames com modo *multiplayer*, mas a todos os videogames.

Em suma para estes autores as propriedades dos jogos e os seus desafios mantêm-se independentemente do meio físico em que o jogo se manifesta. Um videogame poderá ser considerado uma adaptação das propriedades do jogo comum com a inserção da tecnologia que permite uma série de automatizações.

Para além de servir de automatização da manipulação de informação, o computador também tem a capacidade de tomar o lugar de um oponente/aliado humano. No entanto, mesmo quando esta alternativa não é oferecida, existem formas de partilhar a sessão de jogo com outros jogadores. A rede de comunicação existente hoje-em-dia é um facilitador de convivência entre jogadores. Ou seja, nem

⁵⁹ É o caso de jogos de estratégia (de guerra) no computador vistos de cima, sejam por turnos como a série *Total War* ou em tempo real como o *Age of Empires III*, que possuem uma mecânica comum chamada “*Fog of War*”. Esta “névoa” é na verdade o que se chama às áreas do mapa que ainda não foram exploradas. Costumam estar escurecidas e só apresentam os mais básicos traços geográficos. As áreas e tudo o que lá se esconde só se tornam visíveis à medida que são exploradas.

⁶⁰ É importante referir que os autores não identificam este aspecto como benéfico. Existem vantagens em ambos os lados.

o requisito de um utilizador máximo por computador serve para impedir esta transição para o formato automatizado do computador. As capacidades de jogo envolvendo vários jogadores não se aplicam só aos videojogos com modo *multiplayer* integrado, mas a todos os videojogos.

Em suma, para estes autores as propriedades dos jogos e os seus desafios mantêm-se independentemente do meio físico em que o jogo se manifesta. Um videojogo poderá ser considerado uma adaptação das propriedades do jogo comum com a inserção da tecnologia que permite uma série de automatizações.

É necessário conhecer as limitações do computador tanto para jogar um videojogo como para criá-lo. O microprocessador poderá não ter a empatia de um oponente humano quando confrontado por um jogador inexperiente a não ser que esteja programado para tal. No entanto compensa pela sua capacidade elevada de cálculo. Toda uma série de estatísticas pode ser comparada rapidamente, dando ao jogador tempo para se focar na sua estratégia geral, mas essa estratégia pode estar aquém das capacidades da máquina. Graças a estas diferenças e apesar de se manterem as propriedades dos jogos originais, deve-se encarar um videojogo como uma adaptação com regras específicas. Quer seja pela sua apresentação comercial, desportiva ou pedagógica; as plataformas de distribuição únicas; ou pelas características que fazem de um jogo um jogo, o videojogo é o seu próprio meio de comunicação, diferente de todos os outros.

2.4. RPG e os seus formatos

Os *Role-Playing Games*, que tiveram origem com o *Dungeons and Dragons* nos anos 70, alcançam hoje um grande número de participantes e se estendem por diversos formatos dentro do género. Estes formatos podem ser divididos de forma lata em digitais e não digitais. Porém para Michael Hitchens e Anders Drachen⁶¹ essa divisão não é tão linear quanto parece, “The differences between role-playing game forms are not simply explained by the digital/non digital divide.” (Hitchens & Drachen, p. 4, 2008).

Na primeira análise, RPG implica que alguém desempenhe um papel, ou seja, significa que um jogador incorpora um papel e desempenha-o durante a interação entre os jogadores e os Game Masters dentro de um ambiente específico

⁶¹ Michael Hitchens é professor no Departamento de Computação da Universidade de Macquarie. Anders Drachen é um investigador da IT University de Copenhaga.

e já delimitado. O desempenho desse papel cria uma experiência de imersão por parte do jogador, “The roleplaying experience is undoubtedly one in which immersion, the assumption of a role and the involvement of the player is central.” (Hitchens e Drachen, p. 6, 2008). Esse desempenho implica que o papel não seja aquele que ele desempenha normalmente no dia-a-dia.

Salen e Zimmerman defendem que os RPG’s podem ou não ser considerados jogos, pois, se os jogos necessitam de um resultado final quantificável, este género nem sempre o obtém. Alguns formatos, como por exemplo, os *Live-Action Role-Playing*, não possuem um final específico aos jogadores.

Para estes autores os RPG’s não costumam possuir um só final⁶². Sendo este género de jogos estruturado: “(...) like serial narratives that grow and evolve from session to session.” (Salen & Zimmerman, p.81, 2003). O fim não é necessariamente tão importante quanto a experiência de jogo que se divide em sessões.

Hitchens e Drachen afirmam que os RPG’s possuem uma narrativa baseada num conjunto de regras e cada RPG é único na forma como apresenta a sua história e as regras que o regem: “(...) there is an element of storytelling with rules (...)” (Hitchens & Drachen, p. 7, 2008). São necessários pelo menos dois participantes ativos que se estabelecem num mundo ficcional já pré-estabelecido. Deverá existir uma consciência de todos os participantes das regras que constituem o ambiente do jogo. Os jogadores controlam personagens com as quais interagem com o mundo ficcional. Existe um *Game Master*, esta entidade, seja ela virtual ou não, é responsável pelos elementos do jogo e do mundo fictício.

Ao analisar os vários formatos dos RPG damos conta de que muitos podem ser considerados subtipos de outros. Mas dando uma visão global visualizamos sete formatos: *Pen-and-paper/table-top*, *Systemless* (sem sistema), *Live-Action Role-Playing*, *Single player digital*, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), *Freeform* e o *pervasivo*.

Pen-and-paper/table-top são considerados como a forma original do jogo. Este formato começou com os *Dungeons and Dragons* nos anos 70. Nele cada jogador possui uma personagem que utiliza para interagir com o mundo ficcional. Existe, ainda, um jogador, denominado *Game Master*, que é responsável pelo

⁶² “What is usually lacking, however, is a single endpoint to the game.” (Salen & Zimmerman, p.81, 2003)

mundo ficcional: “The remaining player, variously termed dungeon master, game master or storyteller, is responsible for the game world beyond the player’s characters.” (Hitchens & Drachen, p. 9, 2009). Neste formato o *Game Master* descreve os eventos, relatando as ações dos jogadores, os obstáculos que estes encontram no seu caminho, etc. Ele cria um enredo compatível com o universo ficcional que é geralmente fornecido pelo jogo. Usualmente os jogadores possuem uma folha de personagem na qual é descrita a sua história, aparência, equipamento e outros aspectos quantitativos, tais como força, agilidade e inteligência. O jogador costuma escrever essa informação e alterá-la consoante o desenrolar do jogo. Este formato é o mais conhecido dos RPG.

O formato *Systemless* (sem sistema) pode ser considerado, segundo Hitchens e Drachen, como um subtipo do formato anterior. Sendo ainda possível relacionar com psicodrama⁶³. Este formato possui semelhanças com o anterior embora detenha mais do que um *Game Master*. As personagens são descritas meramente em aspetos qualitativos - ou seja, alto, musculado, teimoso - e não existe um anotar de aspetos quantitativos como no formato anterior. Neste formato dá-se muito mais importância às emoções e personalidade das personagens do que as suas aptidões, em que os jogadores se movimentam livremente não estando sentados a uma mesa: “(...) players do not sit around a table, but move around the game space speaking as their character and portraying their character’s actions.” (Hitchchen & Drachen, p. 10, 2009). A essência deste formato centra-se na interação entre os *Game Masters* e os jogadores e na interação entre os próprios jogadores.

O *Live-Action Role-Playing* mais conhecido como LARP, é um formato que envolve um maior número de jogadores relativamente aos formatos descritos anteriormente. Neste formato, a ênfase é posta na capacidade do jogador de executar ou encenar as ações das respetivas personagens. Este formato, ao contrário dos anteriores, utiliza localizações geográficas reais como base do mundo ficcional. É o caso do *Treasure Trap* que tinha como base geográfica o Castelo de Peckforton em Cheshire.

Single player digital, como o nome diz, é o formato em que existe apenas um jogador que interage com uma plataforma digital. Esta plataforma reproduz o mundo ficcional e executa ao mesmo tempo as ações que seriam anteriormente levadas a cabo pelo *Game Master*. Existe certa limitação neste formato, pois está circunscrita à construção do videogame por parte do *game designer*, sendo que nos

⁶³ A psicodrama é uma psicoterapia de grupo em que os doentes utilizam representações dramáticas para transmitir as suas emoções e problemas.

outros formatos existe mais liberdade, pois o *Game Master* humano pode-se adaptar às circunstâncias mais facilmente. Existem alguns casos, por exemplo, em que este formato digital permite a existência de um *Game Master* humano, como é o caso do modo multijogador de *Vampire the Masquerade: Redemption*, se bem que continuam a existir limitações associadas ao formato digital, “However, the restrictions on the ways players interact with the world, and the need for preexisting digital content limiting the accessible areas of game world still apply.” (Hitchen & Drachen, p. 11, 2009).

O *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) tem milhões de jogadores registados dentro do formato digital. O *World of Warcraft*, por exemplo, tem cerca 8.3 milhões de jogadores em 2013 (Kain, p. 1, 2013), apesar de o número estar em declínio há vários anos⁶⁴. O elevado número de jogadores é a principal diferença em relação ao formato anterior. Neste caso as áreas geográficas digitais tendem a ser mais vastas e a ligação emocional e temporal do jogador com a personagem tende a ser maior: “There is potential for a much higher degree of attachment to these characters by the players than in the single player digital forms, which typically last 20 to 40 hours.” (Hitchen & Drachen, p. 12, 2009). Num MMORPG, o jogo age como *Game Master*, tal como no *Single Player*, mas já existe uma grande possibilidade de interação entre os jogadores, alargando de certa forma os limites pelos quais o utilizador estaria condicionado em qualquer videogame digital.

Freeform pode ser considerado como um subtipo do LARP. Neste caso existe uma maior ênfase na interação da personagem num ambiente mais controlado. Segundo Hitchens e Drachen este formato, “(...) tends to rely heavily on inter-player communication and negotiation and less on rules based action resolution.” (Hitchens & Drachen, p. 12, 2009).

Finalmente o último formato, o pervasivo, é considerado uma extensão do LARP. Costumam ser jogos em formato digital que se estendem para lá do ecrã do computador. Os limites geográficos tendem a ser quase inexistentes e até pessoas que não estão a participar no jogo desempenham um papel. É exemplo o disso o *Humans vs. Zombies*⁶⁵.

⁶⁴ Seja pelo preço da subscrição e a conseqüente concorrência grátis ou pelo facto de já não se novidade a verdade é que o *WOW* já teve mais subscritores.

⁶⁵ No *Human vs. Zombies* os jogadores começam como humanos que tentam sobreviver a um ataque de *zombies*. Existem dois objectivos finais, um é tornar todos os humanos em *zombies* e o outro seria

Todos os formatos mencionados possuem personagens controladas pelos jogadores. Ao manipular estas personagens, o jogador interage com o mundo ficcional. Se, por um lado, as personagens podem ser descritas em termos quantitativos, algumas tendem a ser descritas pelos seus aspectos qualitativos. O jogador controla por completo a personagem e é responsável pelo seu desenvolvimento. Ou seja, é ele que decide que características a personagem deve melhorar e quais os aspectos que deve evoluir. Contudo não deixa de ser limitado pelos *game designers*.

Ao desenvolver a personalidade, as aptidões e outros aspectos da sua personagem, o jogador obtém como resposta uma adaptação do jogo a essas alterações. É o caso do *Mass Effect 2* em que as decisões impiedosas ou egoístas tomadas pelo jogador fazem com que as cicatrizes da personagem principal se tornem mais evidentes (ver figura 3).



Figura 3 - Detrimento físico da personagem principal dada as ações/decisões do jogador.

Por outro lado, decisões altruístas e misericordiosas, levam a que as cicatrizes deste regenerem e desapareçam. Note-se que esta é apenas uma das formas mais subtis que o jogo possui para reagir ao desenvolvimento da personagem principal. Existem alguns casos em que o próprio enredo do jogo é alterado.

Além de todos os formatos possuírem personagens controladas pelos jogadores, todos eles possuem um *Game Master* que controla o mundo do jogo, o *Game Master* é responsável pelo mundo ficcional, “(...) are primarily responsible for presenting the world to the players, elaborating story elements and adjudicating results.” (Hitchens & Drachen, p. 13, 2009). O *game master* controla o mundo

ficcional e esse mundo existe em todos os formatos acima descritos. Para a construção de um RPG é necessário que exista um mundo ficcional criado especificamente para esse propósito. Enquanto que alguns aspectos do jogo são limitados, graças à estrutura do mundo ficcional, este oferece a promessa de que podemos ir para onde quisermos. São a exceção os formatos digitais em que essa liberdade de navegação é bem mais controlada.

O núcleo dos RPG centra-se na interação entre o jogador e o mundo ficcional. É dessa relação que surge toda a experiência do jogador. Essa relação materializa-se sobre múltiplas formas: combate, diálogo, interação com objetos e NPC's (*Non-Player Character*). O jogador cria uma conexão com o mundo digital, uma ligação. Essa dita relação entre o jogador e o mundo ficcional apoia-se tradicionalmente na narrativa em que o jogo se baseia. Os RPG's costumam possuir grandes narrativas, "Role-playing games typically demonstrate strong narrative influences." (Hitchens & Drachen, p. 15, 2009). O mundo de *Dungeons and Dragons*, por exemplo, é expandido por diversos livros vendidos separadamente do jogo. Estes podem servir de inspiração para o *Game Master*. A narrativa serve como instrumento de contextualização do mundo ficcional e da personagem em si. Como a personagem vai lá parar, o que deve fazer, porque o deve fazer; são tudo questões que a narrativa responde e dão ao jogador a possibilidade de imergir ainda mais no jogo.

Os RPG's são mais do que os formatos mais conhecidos, os *Table-top* e os *Single player digital*. São um género de jogo que possui vários formatos e que atrai um público vasto. Certos formatos são mais abertos em termos de interação e outros possuem limitações, como é o caso dos digitais. À medida que todo o mercado dos jogos evolui vão surgindo novas ideias do que um RPG pode ser. Surgem igualmente novos formatos, que se adaptam à evolução das plataformas: o caso dos MMORPG nas plataformas móveis, por exemplo, poderiam ser considerados como um subtipo do MMORPG. Mas a base mantém-se: personagens, *Game Master*, interação com o mundo ficcional e a narrativa.

3. NARRATIVA, CONTAR HISTÓRIAS

A narrativa acompanha o ser humano desde o seu nascimento. O ato de contar, recontar, descrever uma série de eventos é desde cedo instruído tanto pelos pais como pelos pares. Certo é que a narrativa se apoia em determinados media,

seja ela televisão, cinema, rádio e até à sua expressão oral. Apesar da narrativa se estender a todos os media não deixa, contudo de ter as suas limitações consoante a plataforma de expressão, “When it comes to narrative abilities, media are not equally gifted; some are born storytellers, others suffer from serious handicaps.” (Ryan, p. 4, 2006).

Até que ponto se poderá dizer que os videojogos são constituídos não só, mas também por narrativas? Serão as narrativas embutidas nos videojogos equiparáveis a literatura pura?

Assumindo que a narrativa é um factor importante nos videojogos RPG é, portanto, necessário defini-la. Segundo Luís Nogueira⁶⁶, trata-se de “(...) todo o relato que descreve uma ação ou um acontecimento, por mínimos que sejam, independentemente da sua ontologia (factual ou ficcional).” (Nogueira, p. 7, 2008).

Para Ryan uma narrativa é não mais do que uma combinação de estória e discurso⁶⁷, sendo constituída por três dimensões semânticas e uma dimensão pragmática (Dimensão espacial, Dimensão temporal, Dimensão mental e Dimensão formal e pragmática). Estas dimensões descrevem o que uma narrativa deve conter. Por exemplo, quanto à dimensão espacial, a autora afirma: “Narrative must be about a world populated by individuated existents.” (Ryan, p.8, 2006). Se olharmos para a dimensão formal e pragmática é-nos dito: “The sequence of events must form a unified casual chain and lead to closure.” (Ryan, p.8, 2006).

Seja a narrativa uma descrição de um evento ou um somatório de estória e discurso, as narrativas são: “(...) solidified, conscious representations produced by the convergence of many different mental processes that operate both within and outside stories.” (Ryan, p. 12, 2006).

A narrativa é uma parte indissociável de quase todos os videojogos. Até os jogos mais casuais necessitam do apoio de uma história, um significado às ações do jogador. Por exemplo, no *Angry Birds*, um dos jogos casuais mais vendidos⁶⁸ nas plataformas móveis, a história de como os porcos, fartos de comer relva, decidiram roubar os ovos dos pássaros para fazer ovos estrelados é contada através de poucas imagens. Os pássaros revoltam-se e resolvem destruir os porcos.

⁶⁶ Luís Nogueira é professor auxiliar do Departamento de Comunicação e Artes da Universidade da Beira Interior.

⁶⁷ “Narrative may be a combination of story and discourse, but it is its ability to evoke stories to the mind that distinguishes narrative discourse from other text types.” (Ryan, p. 7, 2006).

⁶⁸ Em 2011, ano de lançamento do jogo, já tinham ocorrido 500 milhões de downloads a cerca de 1\$ cada. (Hamburger, p. 1, 2011).

Esta premissa não deixa de ser simples, mas quase todos os videogames necessitam de um enredo. Existem, porém exceções como é o caso do *Pong*, do Solitário e do Xadrez. O enredo é tanto mais comum e necessário quanto menos abstrato for o conceito do jogo.

Noutros casos, o enredo é destacado de tal forma que se torna mais importante do que as próprias mecânicas de jogo. Em 1993 foi lançado o *Myst*. Neste videogame a narrativa desempenhava um papel crucial, pois era em torno dela que todo o jogo se movia e não nas mecânicas de jogo. A interação com o jogo era simples. O jogador movimentava-se entre cenários mais ou menos estáticos numa ilha, resolvendo puzzles. O jogo requer observação e paciência, levando a que o utilizador vá descobrindo a história por si próprio. O *Myst* divergia dos seus predecessores por não ter objetivos específicos. O foco era a exploração dos cenários e a resolução de puzzles. No entanto, este videogame demarcou-se dos demais no género de aventura e lançou as bases para futuros videogames. O *Myst* até permitia ao utilizador ter múltiplos finais; algo relevante para a dita narrativa interativa que se discute neste texto.

Sendo assim, hoje em dia não são só as mecânicas de jogo e os gráficos que constituem um bom videogame. A história, o enredo e as personagens são cada vez mais importantes. E embora os videogames e os livros não sejam à primeira vista relacionados, detêm suas semelhanças.

É necessário ao jogador ultrapassar obstáculos para progredir na história; já ao leitor não é necessário essa participação ativa, basta continuar a ler. Existem, contudo, algumas exceções, é o caso, por exemplo, da coleção *Aventuras Fantásticas*⁶⁹.

A existência do narrador é outro dos aspetos diferenciadores, “Additionally, the lack of a narrator in the computer game makes it impossible to use the novel’s interesting devices in the tension between narrator and the narrated.” (Juul,p.1, 1999).

⁶⁹ Criada em 1982, esta coleção de livros juntava o género RPG com a narrativa literária. Antes de se começar a ler é necessário que o leitor lance dois dados e anote num quadro, que vem dentro do livro, a sua pontuação de perícia, força e sorte. O livro em si está dividido em parágrafos numerados, numa ordem aleatória (distinta da ordem cronológica). Para progredir, o jogador deve tomar decisões (combater ou fugir, explorar ou continuar, esquerda ou direita) e testar a sua sorte ou perícia quando necessário. Também existe um sistema de combate envolvendo as pontuações do jogador e dados. Consoante as escolhas e resultados, o livro indica para que parágrafo se deve prosseguir, e a narrativa continua tendo em conta as nossas decisões prévias. A narrativa não é linear; Existem várias linhas narrativas para reflectir as escolhas do jogador e geralmente existe apenas uma forma de chegar ao fim, mas muitas de não acabar (envolvendo a morte do personagem principal quando a Força é reduzida a zero ou encontra outro tipo de fim mais instantâneo).

No entanto, existem alguns exemplos que contrariam esta afirmação. É o caso do videogame *Bastion* lançado em 2010. Neste caso, todo o progresso do jogador é narrado, incluindo os sucessos e os insucessos. Por vezes ouve-se mesmo um pequeno comentário do narrador aquando incidentes menores como cair de uma das plataformas no mundo de *Bastion*. Aclamado pela crítica, foi considerado um excelente exemplo da inserção de um narrador num videogame, permitindo ao jogador criar um laço emocional mais forte com Kid, o protagonista. “The narration, in other words, helps to push you inwards as well as onwards, shoving you deeper into a game that is, in every way, worthy of such an eminently pinchable concept.” (Maxwell, p. 1, 2011).

Autores como Ryan discordam com a perspectiva defendida por Juul, os videogames e a literatura pura são muito distintos em muitos aspetos sendo o narrador um deles. Ryan afirma que a maioria dos jogos possuem um narrador ao dar-nos o exemplo do *Everquest*, em que ao matarmos um tigre aparece um placar a dizer que o tigre foi morto⁷⁰. Os videogames, portanto possuem um narrador, mas este materializa-se através da linguagem específica de cada jogo.

3.1. Constituição da narrativa dos videogames

Os videogames não são apenas compostos por mecânicas de jogo e gráficos. Existe toda uma panóplia de elementos que formam a experiência do jogador. O videogame pode-se apresentar como um filme no qual se tem a possibilidade de ser a personagem principal. A narrativa é a junção da experiência do jogador, é o elemento que liga todos os outros elementos e dá sentido ao videogame. Sem a narrativa, muito do encanto dos videogames como meio perder-se-ia. Sendo a narrativa uma parte tão importante é necessário dissecá-la para melhor compreender o seu papel na relação jogador-videogame.

São vários os elementos que constituem uma narrativa. O narrador é só um deles. Sendo assim, temos também o enredo: a sequência de eventos que dão corpo à estória. O enredo condiciona e orienta o jogador, “(...) tanto o jogador como o espectador são enredados, isto é, enleados ou presos numa rede que condiciona (...)” (Nogueira, p. 174, 2008).

⁷⁰ “For instance, after a player in EverQuest slays a tiger, the bulletin board will say: «You killed the tiger».” (Ryan, p. 185, 2006).

O enredo desenvolve-se num lugar e num determinado espaço de tempo. O tempo é um aspeto relevante à narrativa. Com todas as suas operações de anacronismo, a analepse e a prolepse, o tempo é volátil e permite “(...) uma divergência entre a ordem dos acontecimentos na diegése (a história) e a ordem dos acontecimentos no discurso (o enredo).” (Nogueira, p. 174, 2008). A interatividade de um videojogo implica que a maioria do enredo — a ação — ocorra no exato momento em que o jogador emite os seus *inputs*, “(...) the game happens now, unlike narratives which are basically told afterwards.” (Juul, 1999).

No entanto, esta implicação tem uma exceção, com a qual os jogadores estão familiarizados: as *cutscenes*, um momento cinematático em que a estória é desenvolvida sem a participação do jogador, tornando-se este espectador. Daí o nome “-*cutscene*”, “cena de corte”, indicando que o jogo na sua vertente interativa é interrompido. Alguns jogos apoiam a sua narrativa principalmente em *cutscenes*, utilizando os momentos de interatividade para permitir ao jogador/espetador disfrutar da sua própria participação nos acontecimentos ou simplesmente se divertir com as mecânicas de jogo, servindo o enredo apenas de motivador ou catalisador para as ações do jogador.

Ainda assim, este caso não é demasiado comum e, considerando a natureza interativa dos videojogos e expectativa de controlo e liberdade que isso implica, é muitas vezes criticado e indesejado. Quanto mais da história acontecer numa *cutscene*, por consequência, menor foi a evolução do enredo durante os segmentos interativos de jogo. Isto cria a impressão de que o jogador apenas serve para percorrer corredores entre os pontos fulcrais da história e não para catalisá-la ou vivê-la. Um tal sistema rouba ao jogador a sensação de poder que este de outra forma teria por ter sentido que as suas ações têm significado no âmbito da narrativa. Só lhe resta o prazer derivado das mecânicas de jogo (que, em muitos casos, pode ser mais do que suficiente para se divertir de um jogo desde que a experiência em si seja suficientemente lúdica e visceral).

A alternativa mais equilibrada e frequentemente a mais celebrada pelos jogadores é a dos *cinematics*. Distingue-se das *cutscenes*, pois é um filme previamente gerado ao invés de ser gerado em tempo real pelo motor de jogo e, por um lado, até quebra mais a imersão no jogo por causa da divergência de qualidade da apresentação visual. Também de notar, em vez de continuar com a narrativa a seguir à interrupção do jogo, tende a retomar parte das principais ações já praticadas pelo jogador. Dessa forma, serve tanto como recompensa, mostrando

ao jogador da forma mais dramática e impressionante possível aquilo que ele conseguiu, como para consolidar a narrativa num formato cinematográfico.

Convém notar que o enredo não é necessariamente explícito ou relevante em todos os videojogos. Certos jogos não são mais do que uma arena de confronto entre dois ou mais jogadores. *Counter-strike*, por exemplo, cabe essencialmente debaixo dessa mesma definição. As circunstâncias do confronto podem variar entre resgate de reféns e ataque com bombas, mas o enredo, se tal existe neste caso, não é mais do que uma sequência das ações praticadas pelos jogadores durante a sessão.

O narrador pode ser ausente ou presente, significando respetivamente que observa o enredo de fora ou participa diretamente nele. É ao narrador que cabe a tarefa de relatar o enredo, “A forma como o narrador valoriza as personagens e os eventos, como aproxima ou distancia o espetador, como desafia ou implica o jogador, é fundamental para a construção e avaliação que o narratário faz dos mesmos.” (Nogueira, p. 182, 2008).

Alguns *game designers* trabalham a narração de forma consciente quando criam o seu jogo. Estipulam quem é o narrador e quais as suas características, em vez de deixar que a narração seja feita indiretamente pela experiência de jogo. Como já foi referido, o jogo *Bastion* fê-lo de forma muito bem sucedida, introduzindo um narrador em voz-off que relata os eventos principais à medida que ocorrem e ocasionalmente eventos insignificantes que não afetam o enredo. Esta flexibilidade do narrador ajuda a dar importância às interações mais básicas do jogador, pois coloca-as ao mesmo nível que os acontecimentos principais da narrativa linear que forma a linha principal do jogo. É uma forma de fazer o jogador sentir-se mais envolvido, lembrando-o de que não está apenas a explorar ou a olhar, nem a saltar passivamente de evento em evento.

Na maioria dos casos, não existe um narrador óbvio. A narração é feita pelo movimento da câmara, o olhar do jogador, ou mesmo o acontecimento aleatório de eventos que é ditado pelos sistemas que controlam o ambiente virtual. A liberdade que o mundo virtual oferece estende-se para uma forma de narração discreta dos acontecimentos. Esta não envolve apenas as ações em tempo real, como combates com inimigos e a resolução de mistérios nos quais o jogador está intrinsecamente envolvido. Contém tudo o que acontece no entretanto, como o percurso entre um objetivo e o seguinte.

Para um jogador atento, este tipo de apresentação poderá servir para narrar a história do universo fictício ou apresentar o seu *status quo* de forma não intrusiva. Um videojogo pode ganhar com este tipo de narração ao permitir situações que não

estejam diretamente ligadas ao enredo principal. Certos jogos como *Dead Space* ganharam renome por usarem o ambiente para contar aquilo que se sucedeu antes do tempo do jogo através de mensagens pintadas nas paredes e iluminação que foca pequenos detalhes reveladores. No jogo *Skyrim* da série *Elder Scrolls*, uma discussão sobre ouvida pode pintar o estado político e social que é vivido durante o tempo do jogo. Ainda na série *Far Cry*, o mundo é criado de forma a que se possam suceder confrontos entre facções hostis entre si, com ou sem a participação do jogador. O que tem de particular esta forma de narrar é que basta estar no sítio certo no momento certo. Não é de espantar que a exploração em videojogos possa ser associada a este tipo de narração discreta. Quanto mais o jogador explorar, mais propício será deparar-se com situações semelhantes.

Um jogo particularmente famoso graças a este tipo de narração discreta e não intrusiva é *Half Life 2*. É um caso bastante raro, pois não possui uma única *cutscene* durante o jogo, nem texto que explique os eventos e a história. Tudo é apresentado à base de conversas em tempo real que a personagem ouve, acontecimentos testemunhados e o mundo em si. Por exemplo, no início do jogo o jogador é levado a atravessar um ponto de inspeção juntamente com outros passageiros do comboio em que chegou; pouco depois poderá passar junto a um parque infantil decrépito e abandonado. Um pouco mais adiante, ouve-se um casal a queixar-se deste estado de vida miserável enquanto soldados da facção inimiga revistam apartamentos à força em busca da personagem principal. Todos estes elementos pintam um cenário de ocupação e opressão que a população da cidade sofre sem nunca uma voz se dirigir diretamente ao jogador nem com a presença de qualquer narrador evidente.

Existem várias teorias que se opõem para conseguir responder à questão, "Terão os videojogos narrativas equiparadas às narrativas dos livros?" As mais conhecidas são das vertentes da *narratologia* e da *ludologia*. No livro *Avatars of Story*, Marie-Laure Ryan procura responder a uma série de questões que abordam o tema dos videojogos possuírem/serem narrativas.

Primeiramente é necessário lembrar que os jogos nem sempre foram compostos por histórias elaboradas. A verdade é que no início a premissa era bastante simples: "Games were presented as being about saving princesses and fighting monsters (...)" (Ryan, p.182, 2006). Grande parte da narrativa desses videojogos provinha do imaginário do jogador, "(...) player's imagination to supply a narrativity that the game itself was not yet able to deliver." (Ryan, p.182, 2006).

Porém com o avanço da tecnologia e dos próprios videojogos em si, existe cada vez mais uma grande aposta na narrativa.

Sendo assim poder-se-á considerar os videojogos narrativas? Para os *ludologistas*, tais como Juul e Gonzalo Frasca⁷¹, a resposta é não, jogos não são narrativas. Para os *ludologistas* embora os jogos possam vir disfarçados com elementos de narrativa, existem diferenças entre ambos demasiado óbvias. Essas diferenças são baseadas nos elementos de narrativa que não ocorrem nos videojogos, tais como a presença de um narrador. No entanto, como já foi explicado anteriormente, o videojogo possui um narrador adequado ao contexto do videojogo.

Outra das diferenças apontada pelos *ludologistas* é a impossibilidade da reorganização dos eventos que marcam a distinção entre estória e discurso. Para este ponto gostaríamos de retomar a discussão sobre *cinematics* e *cutscenes*, pois estes momentos no videojogo permitem, por exemplo, a inserção de *flashbacks* e outras progressões temporais que possibilitam a reorganização dos eventos, tal como ocorre nos livros. Outro ponto assinalado pelos *ludologistas* é o facto da narrativa ter uma ordem fixa de eventos, enquanto que nos videojogos, principalmente nos *open-world*, é o jogador que define essa ordem. Contudo, a ordem dos eventos não é tão arbitrária quanto possa parecer à primeira vista. Se houvesse de facto liberdade na ordem dos eventos e não houvesse um ponto de culminação a história tornar-se-ia incoerente. Outra diferença apontada pelos *ludologistas* é o facto da narrativa representar eventos passados enquanto que nos videojogos os eventos acontecem na hora. No entanto, considera-se necessário reconhecer a existência de alguns tipos de narrativa que não representam eventos passados, “(...) for instance, the counterfactual scenarios of virtual history; the promises of political candidates (...) the narrative in real time of sports broadcasts.” (Ryan, p. 186, 2006).

Ryan sumariza estas diferenças dizendo que os videojogos e as narrativas não possuem diferenças tão óbvias tendo apenas maneiras diferentes de se materializar, “Would it mean that games cannot suggest stories? No, it would simply mean that they do so in a partly different mode from novels, drama, and movies.” (Ryan, p. 187, 2006).

Outro argumento apresentado pelos *ludologistas* em como os jogos não são narrativas prende-se com o facto de os jogos serem simulações e as narrativas representações. Os jogos podem ser considerados como simulações, existem até

⁷¹Gonzalo Frasca é um *Game Designer* e investigador académico que trata temas relativos aos jogos sérios e políticos.

vários sub-gêneros que são chamados simuladores, o caso do *RollerCoaster Tycoon 3*. Mas para Ryan embora se considere os jogos como máquinas de simulação e não se possa chamar a essas máquinas de narrativa, não deixam de ser máquinas capazes de produzir narrativas. Essas máquinas produzem imagens de um mundo que se modifica consoante o resultado de determinados eventos.

Para os *ludologistas* os jogos são como a vida e sendo assim a vida não é uma narrativa, “(...) in games, just as in life, the outcomes (winning, losing) are real and personal to the experiencer, unlike in stories.” (Ryan, p. 189, 2006). Contudo o jogador vive esses resultados através de um avatar. No fundo as consequências negativas, sejam elas matar, ser magoado ou até morrer não são reais. O que Ryan afirma é que a realidade dos videojogos é equiparável à dos livros e cinema e não à vida real. Sendo que a escolha desempenha aqui um papel crucial. Se os jogos são como a vida real então deveria haver possibilidade de poder fazer a minha própria escolha. No entanto, os jogos não o permitem sendo ambientes pré-programados e limitados. Os jogadores são então: “(...) agents but also spectators of their own pretended actions.” (Ryan, p. 190, 2006).

Para Janet Murray⁷² os jogos e as narrativas têm a mesma base estrutural sendo que a história é essencial ao jogo e vem sempre em primeiro lugar: “For me, it is always the story that comes first, because storytelling is a core human activity, one we take into every medium of expression, from the oral-formulaic to the digital multimedia.” (Murray, p.3, 2004).

Já para Ryan depende essencialmente dos jogos, alguns foram desenhados com narrativas enquanto que outros não. Para que um jogo consiga narrar uma história é necessário que o desenho da sua narrativa seja mais desenvolvido do que o mero conflito entre o herói e o vilão, “(...) it must reside in the concrete surface structure, and not merely in the abstract deep structure.” (Ryan, p. 192, 2006). Para a autora quanto maior for a vontade de contar histórias com os jogos, maior é a sugestão de que experienciamos os jogos enquanto narrativa, “The greater our urge to tell stories about games, the stronger the suggestion that we experienced the game narratively.” (Ryan, p. 193, 2006). Portanto ela admite que para além do jogo, a existência de uma narrativa também está associada ao jogador.

⁷² Janet Murray é professora universitária que estuda temas relacionados com digital media.

Se podemos afirmar que os jogos são então compostos por narrativas outro ponto de análise seria a qualidade dessa mesma narrativa. Para Espen Aarseth⁷³ os jogos de aventura quase nunca são compostos por narrativas boas⁷⁴. O autor dá o exemplo do *Deus Ex* dizendo que se trata de uma narrativa cliché com personagens pouco desenvolvidas.

Mas para Ryan o jogo necessita de contar uma história da mesma forma que um livro conta. O facto do jogador se ver inserido no mundo ficcional e a possibilidade de “controlar” a história compensa o facto de não ser intelectualmente desafiante, “(...) the thrill of being in a world, of acting in it and of controlling its history, makes up for the intellectual challenge, the subtlety of plot, and the complexity of characterization that the best of literature has to offer.” (Ryan, p. 195, 2006).

Para a problemática dos videojogos serem literatura existem várias opiniões. Para uns os videojogos são muito rudimentares para serem equiparáveis à literatura, para outros é apenas mais uma forma de manifestar uma narrativa, seja ela de boa ou má qualidade. Um livro é um livro e um jogo é um jogo, cada meio tem as suas características distintas, mas não quer dizer que se eliminem mutuamente.

3.2. Narrativa Linear ou Interativa

Se lermos os livros *A Cripta da Feitiçaria* (1987) de Ian Livingstone e Steve Jackson e *A Escolha dos Três* (1987) de Stephen King os compararmos, e olharmos para a capa, não há muito que os distinga. São ambos livros de fantasia, lançados no mesmo mês e no mesmo ano. Se compararmos, no entanto, a forma como a narrativa se apresenta existem então diferenças muito óbvias na sua estrutura. A primeira narrativa é o que se chamaria de uma ficção interativa e a outra narrativa seria denominada de narrativa clássica/estática. Sendo que ambos os livros relatam acontecimentos que ocorreram/ocorrem consideramos ser literatura pelo formato físico de ser um livro.

Quando associamos interatividade com narrativa deduzimos que o catalizador dessa narrativa será a escolha, o ato de decidir. Sem escolha não pode

⁷³ Espen Aarseth é um investigador que estuda temas relacionados com teoria dos videojogos, literatura electrónica e hipertexto.

⁷⁴ “Adventure games seldom, if at all, contain good stories. Even the most entertaining of these games (...)” (Aarseth, p. 1, 2004).

existir interatividade. E quando a narrativa atinge um momento de escolha, não pode progredir até esta ser levada a cabo.

Usualmente não se pensa que ao ler um texto no formato tradicional, o papel possa ser interativo. Porém se o lermos num formato digital com todas as suas hiperligações já o consideramos interativo. O facto de o hipertexto estar ligado a uma rede de outros textos permite ao utilizador experienciar uma interatividade mais acentuada do que o mero virar da página. É encorajado a consumir o texto de forma não-linear, e a escolher a ordem de leitura. No entanto não é considerada uma narrativa interativa pura, pois, embora exista uma troca de informação entre o utilizador e o texto, este último não se modifica perante os *inputs* do utilizador e nada nos garante que exista uma coesão da narrativa entre o labirinto de hiperligações.

Embora se considere que existam livros em papel interativos, por exemplo os livros do tipo *Chose Your Own Adventure*⁷⁵, não o são da mesma forma que, por exemplo, um videojogo de mundo aberto, pois o texto não deixa de estar estático não se adaptando aos *inputs* do jogador. O conteúdo não se adapta ao leitor. O enredo não tem uma forma única e permite várias formas de ser lido. Ora, o mesmo poderia ser dito de um videojogo com vários finais; existem várias formas de experienciar a sua narrativa. Mas deve ser criada uma distinção entre o livro e o videojogo. O potencial de interação com um mundo virtual, apesar de limitado pela capacidade do motor de jogo e pelas regras impostas pelos *game designers*, sempre é maior e mais complexo do que aquilo que é possível com um livro. No mínimo, graças à capacidade computacional que um microprocessador adiciona à experiência que é somada à do leitor/jogador, e, no máximo, graças ao maior espectro de ações permitidas pelo videojogo face ao que se pode fazer com um texto estático.

Para que se possa compreender melhor que tipo de narrativa (interativa ou linear) um videojogo possui é necessário analisar a teoria de Marie-Laure Ryan. Para Ryan a interatividade é como uma cebola, composta por diversas camadas medidas progressivamente de fora para dentro; do menos interativo ao mais interativo. Ou seja, segundo Ryan, existem vários graus de interatividade e será interessante ver onde se encaixam as narrativas dos videojogos nessas camadas

⁷⁵ Coleção de livros do mesmo género que as *Aventuras Fantásticas*.

interativas (note-se que se podem dividir entre vários desses graus, pois uns videojogos são mais interativos do que outros).

O primeiro nível, o nível exterior, chamado de Interatividade Periférica, apresenta-se como uma narrativa que possui uma interface interativa que não permite que os *inputs* do utilizador alterem a mensagem, a história nem a sua ordem de apresentação ⁷⁶. A autora dá exemplos referentes a vídeos experimentalistas sobre texto e imagens em que o utilizador não tem controlo do conteúdo. Se assistirmos o documentário *Alma*⁷⁷, por exemplo, é possível ao utilizador escolher entre ver o discurso de Alma ou ver clips de vídeo sobre o seu relato. Ou seja, é dada alguma escolha ao utilizador, mas os seus *inputs* não alteram nem a ordem nem o conteúdo do documentário. Outra possibilidade é a de um e-book simples, em que a interface apenas permite simular, por exemplo, o virar de páginas de um livro em papel ou, eventualmente, reproduzir os sons ambiente que acompanham a história.

O segundo nível trata da interatividade relacionada com o discurso e a apresentação da história. Este nível já foi mencionado em cima quando se falou no hipertexto. Nesta camada existe uma coleção de documentos que estão ligados em rede através de *links*, o utilizador tem a liberdade de navegar entre os documentos/histórias, porém é difícil manter a coerência da narrativa e uma ordem temporal. Apesar de ser mais interativo do que o nível acima não deixa de ser pouco interativo sendo que o utilizador não altera o conteúdo e “(...) because the reader – or user – does not get more out of the system than what the author put into it.” (Ryan, p. 9, 2005). Aparenta ser o caso dos livros *Aventuras Fantásticas* e *Chose Your Own Adventure*. Graças à navegação dos “*links*”, o leitor pode ter uma de várias experiências narrativas pré-definidas pelo autor.

No terceiro nível o utilizador pertence a um mundo e é-lhe dado liberdade de movimentos. Apesar de se poder mover livremente no mundo ficcional não pode, no entanto, alterar a história nem tem controlo sobre a sua trajetória da mesma. Até determinado ponto este nível faz-nos lembrar os videojogos, porém é possível desenvolver sobre esta condição, pois em alguns RPGs (nomeadamente nos videojogos da produtora BioWare) o jogador possui, até certo ponto, controlo da história e da forma como se desenrola⁷⁸. O jogador está a alterar a trajetória do

⁷⁶ Ryan, p. 2, 2005

⁷⁷ *Alma* é um documentário web sobre a violência em Guatamala. É possível assistir em: <http://alma.arte.tv/en/webdoc/>

⁷⁸ Exemplo disso é o *Dragon Age 2* em que ao escolhermos uma das classes, Mago, Rogue ou Guerreiro essa escolha faria com que determinado personagem morresse.

enredo, sim, mas estas divergências narrativas continuam a ser pré-definidas pelos *game designers*, tal como nos livros das *Aventuras Fantásticas*. É uma escolha entre caminhos possíveis. Não é possível criar caminhos. Ryan apresenta este formato dos diversos fins pré-definidos como um dos casos possíveis do terceiro nível de interatividade.

Certos videojogos utilizam este grau de interatividade de forma mais subtil e tornam-se famosos por isso. É o caso quando é dado um objetivo ao jogador e várias formas de o atingir, algo que jogadores mais criativos apreciam. No caso de vários jogos de ação furtiva, como as séries *Deus Ex* ou *Hitman*, os níveis e mecânicas estão desenhados de forma a que se possa completar o objetivo de várias maneiras: seja eliminando tudo pelo caminho sem qualquer noção de secretismo; ou então seguindo pelos caminhos mais discretos e com o mínimo de danos colaterais, sem nunca se ser detectado; ou tudo no meio, como quem tenta ser discreto, é descoberto e acaba num tiroteio espalhafactoso.

Esta capacidade de decisão, seja ela diretamente relacionada com a narrativa geral ou simplesmente com o método de cumprir um objetivo individual, é extremamente importante para criar a sensação de que a experiência de jogo pertence ao jogador e não ao *game designer*. É o que afasta o videojogo da primeira e segunda camada de interatividade segundo Ryan.

Para Ryan o utilizador experienciava uma participação externa e exploratória nos dois primeiros níveis, sendo que neste terceiro nível já ocorreria uma participação interna e ontológica para além de exploratória⁷⁹. Isto significa que o utilizador possui um avatar que interage com o mundo ficcional para lá da leitura de texto, podendo pegar em objetos, subir colinas para ver o que há para lá do horizonte, conversar com personagens, etc.⁸⁰

Os videojogos estão, segundo Ryan, limitados às ações pré-estabelecidas pelos *game designers*. Estas ações não evoluíram muito desde o início dos videojogos⁸¹, e para que haja uma narrativa mais interativa é necessário que exista um reportório mais alargado. Novos tipos de ações permitem ao jogador tomar

⁷⁹ Ryan, p. 9, 2005

⁸⁰ Como cúmulo desta capacidade de “ser” dentro do mundo virtual, numa espécie de narrativa fractal, certos jogos permitem ler histórias dentro da história (como vários livros de História, diários pessoais ou ficção que se encontram espalhados nos mundos da série *Elder Scrolls* da Bethesda) ou jogar videojogos dentro do videojogo (como um jogo de aventura interativa em formato de texto que se encontra num terminal abandonado no *Fallout 3* também da Bethesda).

⁸¹ Na sua maioria os videojogos são muito limitados quanto ao reportório de ações possíveis. No entanto existem exemplos, como a série *Grand Theft Auto*, em que é possível roubar, assaltar, atropelar, comer, comprar acessórios, pedir ajuda, formar alianças, trair e enganar.

decisões estratégicas com outras personagens, “(...) actions such as asking for help, forming alliances, betraying, deceiving, pursuing, breaking up (...)” (Ryan, p. 12, 2005). Seja uma narrativa com múltiplos finais possíveis ou uma narrativa com vários caminhos, mas um só destino é necessário que haja uma rede de relações entre o jogador e os outros elementos do videojogo para que estejamos perante uma narrativa inteiramente interativa.

O quarto nível retrata algo que, dado o avanço tecnológico, não existe. Neste nível as narrativas são geradas no momento da interação entre o sistema e o utilizador. Embora esse sistema capaz de gerar uma narrativa no momento não exista isso não quer dizer que não tenha sido pensado ou até imaginado como seria. A série de ficção científica *Star Trek* possuía um sistema, o *Holodeck*, capaz de providenciar todo o tipo de entretenimento que a tripulação do *Voyager* necessitava.

Murray, no seu livro *Hamlet on the Holodeck*, descreve este sistema como: “(...) empty black cube covered in white gridlines upon which a computer can project elaborate simulations by combining holography with magnetic ‘force fields’ and energy-to-matter conversations.” (Murray, p. 15, 1997). Este mundo ilusório comporta-se como o mundo real e ainda tem personagens com as quais se pode interagir fisicamente, ou seja, tocar, conversar e até beijar. Isto é, o mundo ficcional altera-se consoante as ações tomadas pelo interveniente.

Ryan descreve o *Holodeck* como um sistema no qual o utilizador age no mundo virtual utilizando a sua linguagem e gestos, “He has total freedom of behavior.” (Ryan, p. 13, 2005). As personagens com o qual o utilizador interage são regidas por inteligência artificial e respondem aos *inputs* do utilizador. Cada ação do utilizador implica uma resposta diferente do sistema, “The system is able to construct an infinite number of appropriate responses.” (Ryan, p. 13, 2005). Além da relação física entre o utilizador e as personagens geradas pelo sistema existem igualmente formas de imersão: a espacial (o mundo em 3D que envolve o utilizador), a temporal (a ação decorre em tempo real) e a emocional (o utilizador desenvolve uma relação com o seu avatar).⁸² O facto de haver uma imersão total e em diferentes pontos de relação entre o “computador” e o interveniente levanta questões. Como por exemplo, até que ponto esta interatividade, esta relação estreita entre homem e máquina, é não mais do que uma ilusão fabricada que interfere com a vida no mundo real? Será que ao nos apaixonarmos por uma

⁸² Ryan, p. 13, 2005

personagem virtual estaremos a trair a nossa relação vivida no mundo real? Este tema irá ser tratado mais adiante.

Finalmente para além das quatro camadas de interatividade Ryan revela um quinto tipo de interatividade: a meta-interatividade. Neste caso o sujeito não está a consumir as camadas da cebola, está antes, "(...) preparing new ways to cook it for other users, such as designing a new level for a computer game, creating new costumes for the avatar (...)" (Ryan, p. 21, 2005).

Após a análise da teoria de Ryan podemos afirmar que os videojogos possuem uma narrativa interativa limitada sem, no entanto, ser a forma mais interativa possível. Para a autora estas limitações devem-se ainda à forma como os videojogos são construídos, sendo que a indústria muitas vezes só contrata o escritor nas fases finais do projeto.

Contudo, segundo Crawford, devemos construir de raiz uma narrativa interativa e não partir de uma narrativa linear e depois inserir elementos de interatividade, "Thus, our task is not to create computer stories and then tack some kind of interactivity onto them; our task is to design interactive computer storytelling from the ground up." (Crawford, p. 3, 1999). No entanto, para Ryan uma narrativa interativa não tem de ser construída de raiz sendo que possui como base os mesmos elementos que uma narrativa linear, tempo, espaço, personagens e eventos⁸³.

Ao analisar a construção de narrativa, Ryan esboça vários tipos de arquitetura de narrativas que serão úteis para percebermos de qual se pode afirmar é composto os videojogos. A arquitetura da narrativa poderá ser analisada de diferentes pontos: enredo, discurso e história. Sendo que nos iremos focar no enredo e na história.

Quando analisamos o enredo de uma narrativa linear verificamos que esta é composta por uma sucessão de eventos chaves que desencadeiam outros eventos (ver figura 4a) A figura 4a e 4b descrevem os aspetos semânticos da história comum a todas as narrativas sendo que as figuras 4c e 4d descrevem diferentes tipos de enredos⁸⁴.

⁸³ "Interactive narratology does not have to be built entirely from scratch, since it involves the same building blocks as the traditional brand: time, space, characters, and events" (Ryan, p. 100, 2006)

⁸⁴ "While Figures 1a and 1b capture semantic aspects of story that are common to all narratives, Figures 1c and 1d describe specific types of plot structures." (Ryan, p. 101, 2006)

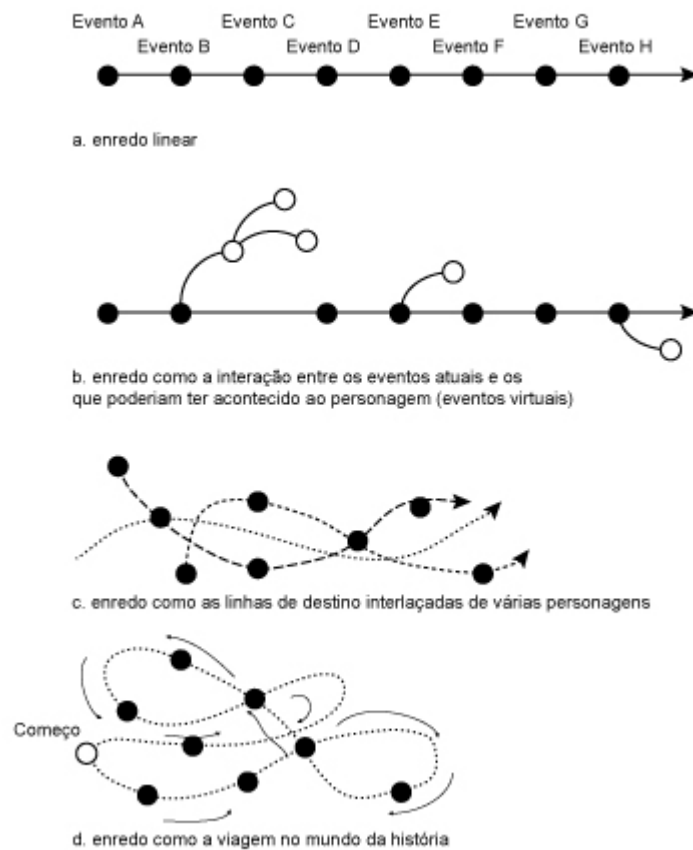


Figura 4 - Análise da arquitetura do enredo. (Adaptado de Ryan, p. 101, 2006)

A figura 4d é a que nos vamos focar pois é nela que as narrativas interativas presentes nos videogames se identifica mais. Nesta figura o enredo é visto como um percurso que a personagem traça no mundo da história, tal como o jogador traçaria no mundo virtual do videogame. Ryan explica sucintamente o gráfico da seguinte maneira: “The two axes of the diagram stand for the east -west and north -south coordinates of a map, the black dots for the various locations within the storyworld, and the oriented line for the journeys of the hero.” (Ryan, p. 102, 2006). Existem igualmente as ditas narrativas clássicas que são compostas por esta arquitetura de enredo é o caso da *Odisseia* de Homero.

Quanto à construção da narrativa que afeta a história, Ryan diz haver três tipos: a árvore (ver figura 5a), o fluxograma (figura 5b) e o labirinto (figura 5c).

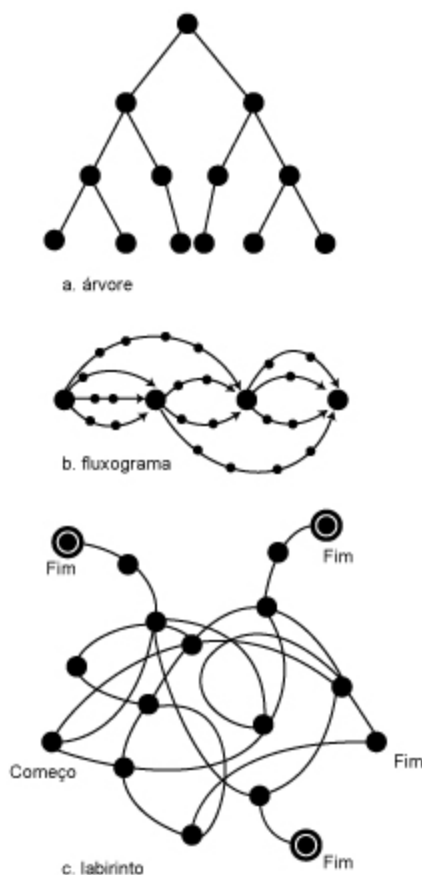


Figura 5 - Análise da arquitetura da história. (Adaptado de Ryan, p. 101, 2006)

A autora assume que o fluxograma é a estrutura mais eficiente ao gerir a escolha, pois a um determinado ponto permite a junção de elementos para a coesão da narrativa⁸⁵. Para o exemplo específico dos videojogos RPG pode-se assumir uma mistura do labirinto e do fluxograma. Pois embora a estrutura do fluxograma seja a mais adequada, permite livre escolha do jogador, esta só apresenta um final possível e para um RPG com uma narrativa interativa procura-se que existam vários finais, tal como apresentado no labirinto.

No labirinto o utilizador/jogador navega pelos vários caminhos em busca de um fim que não represente o fracasso. Cada caminho é diferente e sendo assim representa uma aventura diferente no mundo virtual.

Estas aventuras digitais esquematizadas por Ryan pretendem mapear a estrutura das narrativas, tanto digitais como as do formato tradicional, o livro. Mas

⁸⁵“The flowchart of Figure 3b offers a more efficient management of choice, because the strands of plot are allowed to merge, thereby limiting the proliferation of branches.” (Ryan, p. 105, 2006).

para além da forma é necessário compreender a essência da narrativa digital interativa.

Nos parágrafos acima colocaram-se questões relativas à moral das narrativas digitais como sendo demasiado autêntico. Murray dá o exemplo de um episódio do *Star Trek: The Next Generation* (1987) em que uma das personagens da série vê-se num dilema emocional ao “apaixonar-se” por uma personagem virtual da sua *holonovela*. Existem alguns autores que consideraram alguns meios, tal como a televisão e o cinema como manipuladores e perigosos ao tornarem-se ambientes tão reais que se confundem com o verdadeiro mundo. É o caso de Aldous Huxley, exemplo dado pela autora, no livro *Brave New World* (1932). O autor criou os *feelies*, uma adaptação do cinema comum com a inserção de pontos de contato nas cadeiras que permitiam aos espectadores sentirem fisicamente o que estava a acontecer no ecrã. Este formato é criticado fortemente pelo Selvagem, a personagem que serve de consciência no livro, “‘It was base’, he said indignantly, ‘it was ignoble.’” (Huxley, p.148, 1932) Quanto mais persuasivo for o meio, quanto mais o mundo que ele retratar parecer real, mais perigoso ele é para quem o visualiza⁸⁶.

Para além da televisão, também os videojogos sofreram a mesma discriminação. Segundo Murray, críticos condenam a fácil estimulação dos videojogos face ao livro. Tanto os livros como os videojogos criam mundos ficcionais em que o utilizador se encontra num espaço seguro sem que tenha que confrontar com o perigo ou qualquer outro sentimento descrito nas narrativas. Mas o que torna a narrativa dos videojogos tão bem sucedida (não querendo de modo algum equipará-la ao livro) é a sua capacidade de se transformar em algo transparente, ou seja, criando uma imersão plena. Tal como um livro, o videojogo que possua uma narrativa digital bem estruturada funde-se com a realidade do jogador, ofuscando o mundo à volta, “(...) we lose consciousness of the medium and see neither print nor film but only the power of the story itself.” (Murray, p. 26, 1997).

Herman Rapaport⁸⁷ define sucintamente diagese e mimese como: “Mimesis relates to showing, and diegesis to telling” (Rapaport, p.73, 2011). Na teoria clássica da narrativa de Aristóteles, já existia uma distinção entre uma narrativa contada, a diagese, e uma narrativa interpretada, a mímese, “Aristotle argued that both mimesis and diegesis are imitations but that the first is indirect, whereas the second

⁸⁶ “(...) the more persuasive the medium, the more dangerous it is.” (Murray, p. 21, 1997).

⁸⁷ Herman Rapaport é professor na Universidade de Wake Forest. Trabalha temas relacionados com a teoria crítica, filosofia, psicanálise e estética.

is direct.” (Rapaport, p.73, 2011). Segundo o autor, a diegese distingue-se por ser um relato cronológico de uma série de eventos em que o narrador não se enquadra na história; aliás, não pretende ser nada mais do que narrador. A diegese é transmitida ao leitor (ou jogador) num formato fechado, caracterizado pelo seu tempo e espaço únicos, um mundo com regras próprias onde ocorrem os eventos. Este género opõe-se à mímese, em que o narrador interpreta os eventos, assimilando-se assim mais a um ator do que um narrador externo. É o caso do drama.

Pode-se afirmar que um videojogo tem o potencial de oferecer os dois géneros de narrativa. O enredo pode ser narrado de forma diegetica numa cena cinematográfica não interativa. A narração neste caso é transmitida, com ou sem um narrador explícito, num formato fechado que não permite nada senão ser-se um espetador para os eventos que ocorrem num espaço-tempo virtual. Já se o jogador estiver a controlar o seu avatar numa secção interativa, não está ele também a interpretar um drama? Pode-se comparar o utilizador a um ator, interpretando um papel virtual nesse mesmo espaço-tempo virtual, porventura numa mimesis tão pura que leva à perda de consciência do meio referida por Murray.

Segundo Murray, ao considerarmos o videojogo como narrativa digital, podemos caracterizá-la da seguinte forma: a narrativa digital é multiforme, com uma audiência ativa (interativa) sendo uma narrativa tridimensional que dramatiza momentos chave durante o seu decurso. Quando a autora refere a multiforme define este conceito como: “(...) a written or dramatic narrative that presents a single situation or plotline in multiple versions, versions that would be exclusive in our ordinary experience.” (Murray, p.30, 1997). Exemplo de dois pontos de vista poderá ser o caso do videojogo *Dragon Age: Origins* o jogador vê-se no meio de um confronto entre duas facções, os magos e os templários. De um lado estão os magos, pessoas com dons especiais que conseguem entrar em contato com o *Fade*, o mundo dos sonhos. O grande problema dos magos é que, ao entrarem em contato com este mundo, podem ser possuídos por demónios e assim se tornarem num perigo para os demais. São então postos numa prisão, retirados dos pais quando são novos e, caso tentem fugir, são tranquilizados, ou seja, são-lhes retirados os poderes e a alma, deixando-os ociosos. Do outro lado temos os templários, uma ordem de guerreiros que se especializa em controlar os magos que persegue aqueles que se desviam do caminho estipulado. Ao jogador são mostradas as duas faces da moeda: a prisão dos magos, a crueldade com que uns são tratados; e o dever dos templários em proteger os demais dos potenciais

perigos que os magos podem proporcionar. Estas duas perspectivas da narrativa são o que Murray considera ser uma narrativa multiforme.

Ao considerar os videojogos como tendo uma narrativa interativa, consideramos que a audiência, o espectador é ativo. A autora dá o exemplo dos RPG em que os jogadores são tanto o ator, a personagem principal da narrativa, como a audiência que a constitui. Os jogadores dos RPG tanto na versão digital como nos LARP, por exemplo, são elementos indispensáveis para a criação da ilusão. O computador permite, no caso dos videojogos, criar um ambiente 3D, em que o jogador pode percorrer o mundo ficcional, como é o caso dos RPG com mundo aberto. O jogador não só interage, neste mundo, como observa. Segundo Herlander Elias⁸⁸, o jogador ao interagir com o videojogo “(...) is managing a schedule of options, and interactive script, «walking in the shoes» (...)” (Elias, p. 112, 2009). Ou seja, o jogador faz uma série de decisões estruturadas anteriormente pelo criador do conteúdo, o tal *interactive script*.

Poder-se-á considerar que as narrativas dos videojogos são pobres e em nada comparáveis com as narrativas dos formatos mais tradicionais. Mas a verdade é que a última geração de videojogos aposta cada vez mais na história e no seu impacto dramático. Para Murray a qualidade dramática de uma narrativa não depende dos aspectos tecnológicos, mas antes da construção da própria narrativa.⁸⁹ Já há imensos videojogos que retratam momentos dramáticos na narrativa que fazem os jogadores emocionarem-se cada vez mais. É o caso da morte de Zach no *Crisis Core: Final Fantasy VII*. Embora já se soubesse que a personagem iria morrer, sendo o jogo uma prequela, a morte da personagem não deixou de causar impacto emocional no jogador.

A narrativa dos videojogos cria um ambiente digital. Isto é possível graças ao apoio tecnológico do computador. Sem esse apoio não seria possível a criação e exibição desse mundo tridimensional.

Para Murray os ambientes digitais possuem quatro propriedades, são ambientes processuais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras propriedades referem-se à interatividade e a duas últimas à imersão.

Os ambientes digitais são processuais, pois são constituídos por regras, ou seja, por processual entende-se a capacidade de executar uma série de regras que incorporam comportamentos complexos.

⁸⁸ Herlander Elias é professor assistente no Departamento de Comunicação e Artes da Universidade da Beira Interior.

⁸⁹ Murray, p. 53, 1997

Estes ambientes são participativos, tal como já referido diversas vezes, pois permitem a interação entre utilizador e máquina, sendo que as suas ações afetam o mundo digital. Para que estes ambientes (que a narrativa) sejam mesmo participativos, e não apenas uma ilusão de participação, é necessário que as narrativas sejam construídas viradas para o interveniente, ou seja: “(...) the challenge for the future is to invent scripts that are formulaic enough to be easily grasped and responded to but flexible enough to capture a wider range of human behavior (...)” (Murray, p. 79, 1997).

Tal como já referido, estes ambientes digitais são os únicos capazes de produzir narrativas que se materializam em ambientes tridimensionais em que o jogador se pode movimentar livremente. Neste tipo de narrativas o acontecimento ocorre no momento em que o jogador joga, “You are not just reading about an event that occurred in the past; the event is happening now, and, (...) to you.” (Murray, p. 81, 1997). Todo o espaço navegacional da narrativa é construído para servir de palco para a dramatização do enredo.

Por fim, os ambientes digitais são enciclopédicos, pois aglomeram uma quantidade enorme de informação. Estas narrativas digitais são ainda, para Murray, descritas como imersivas, transformacionais e dotadas de ação.

As narrativas interativas, criadoras de ambientes digitais, estão ainda numa fase inicial. Embora já se tenha feito inúmeros progressos narrativos e tecnológicos no meio dos videojogos, a verdade é que este ainda não está estabelecido completamente, como as narrativas dos livros ou as narrativas fílmicas. À medida que as narrativas vão evoluindo e amadurecendo, os jogadores irão assumir papéis mais claros e, “(...) they will learn how to become orienteers in the complex labyrinths and to see the interpretive shaping in simulated worlds.” (Murray, p. 93, 1997). Não só o papel do interveniente irá modificar-se como o papel do escritor. Este irá desenvolver padrões de experiência humana que melhor se adaptem ao novo meio digital.

Os videojogos poderão ser considerados por muitos como um meio de transmissão de cultura pobre. Para muitos pais é um desgosto ver os filhos agarrados aos comandos das consolas em vez de às páginas dos livros. Serão os

jogos sempre considerados um desperdício de tempo? Autores como Jane McGonigal⁹⁰ defendem que jogadores têm tendência para ser mais *problem solvers*.

É notório que quando surge um novo meio existem sempre críticos que se opõem à sua credibilidade cultural. Foi o caso da televisão e do cinema. Serão os jogos vítimas da mesma discriminação?

Os videojogos, interativos, dotados de narrativa, possuem elementos que outros meios lineares não são capazes de reproduzir. Estas narrativas são muito mais do que interativas, dotadas de escolha; são uma mistura de literatura, imagens, e escolha. Murray diz-nos que tememos que o computador distorça o que vai dentro da cabeça de cada um de nós. Mas com o computador é possível que cheguemos a uma catedral em que celebremos a consciência humana como função da nossa neurologia.⁹¹

Para compreender a necessidade de multitude das novas gerações é necessário um meio, como Murray definiu, caleidoscópico. Capaz de representar várias alternativas a um mesmo assunto.

Sendo que se trata de um tema pouco trabalhado, as narrativas interativas dos videojogos ainda não sabem qual o caminho a tomar. Deve existir uma colaboração direta entre escritores e *game designers* e não pôr de parte a narrativa como algo complementar. A narrativa é essencial para um bom jogo, ou não fossem os jogadores dar tanta importância a esse aspecto.

Talvez a incessante busca por histórias interativas simbolize a procura pelo controlo, pela escolha. Talvez esse seja o grande feito das narrativas interativas, mesmo quando são apenas uma ilusão: dar ao jogador a escolha.

Serão as narrativas interativas um elemento atrativo o suficiente para distinguir um RPG de outros géneros? Esta questão gera outras perguntas como: Até que ponto é a ilusão de liberdade eficaz? Como se constrói essa ilusão?

Para compreender o verdadeiro impacto que uma narrativa tem num videojogo é necessário desconstruir a ligação que o jogador cria com o jogo e a forma como esse jogo se apresenta ao jogador. No capítulo seguinte procura-se obter a opinião dos jogadores e perceber como é que a narrativa do *Mass Effect 2* se estrutura de forma a agradar os jogadores.

⁹⁰ Jane McGonigal é uma game designer que defende o uso da tecnologia digital, os videojogos, na canalização de atitudes positivas para o mundo real.

⁹¹ Murray, p. 282, 1997

II. METODOLOGIA

1. A CONSTRUÇÃO DO MÉTODO

Toda e qualquer investigação necessita de uma base teórica e de um método cientificamente válido para comprovar as suas ideias. O investigador necessita de construir uma matriz para que se possa guiar durante o decorrer da investigação. Para tal é necessário que faça determinadas escolhas de um leque já pré-definido de potenciais metodologias.

Essas escolhas, segundo John W. Creswell⁹² prendem-se com três elementos base da estrutura da investigação: a visão filosófica do mundo, as estratégias de pesquisa e os métodos de investigação. Para cada elemento existem várias escolhas que se pode fazer de acordo com os nossos objetivos de investigação. Desta forma, houve quatro escolhas a realizar. A primeira diz respeito à visão filosófica do mundo, do qual foi escolhido o pragmatismo. A segunda escolha refere-se ao desenho de pesquisa, do qual se optou por uma metodologia mista. A terceira escolha prendeu-se com a estratégia de pesquisa do qual se escolheu a estratégia concorrente embutida. Finalmente foi necessário escolher os métodos de investigação, de entre muitos escolheu-se utilizar o inquérito e a análise de conteúdo (ver figura 6).

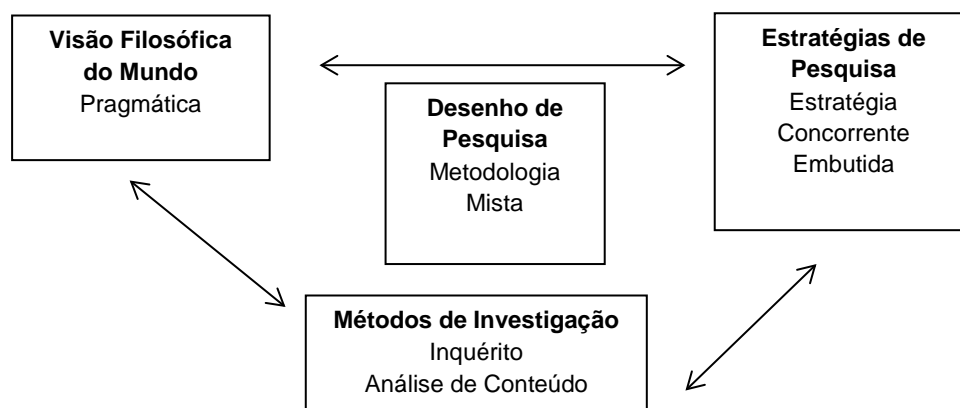


Figura 6 – Quadro referente ao desenho de uma investigação. (Adaptado de Creswell, p. 5, 2009)

É importante reconhecer a visão filosófica utilizada nesta investigação para compreender a escolha dos métodos. Neste estudo foi escolhido o pragmatismo por ser orientado para a resolução de problemas e por ser o que melhor se adapta à

⁹² John W. Creswell é Professor de Psicologia Educacional da Universidade de Nebraska-Lincoln. Uma das áreas de investigação à qual se tem dedicado é a da metodologia do trabalho científico, em particular as metodologias de investigação mistas.

metodologia mista, a metodologia escolhida. O pragmatismo, "(...) opens the door to multiple methods, different worldviews, and different assumptions, as well as different forms of data collection and analysis." (Creswell, p. 11, 2009).

Esta visão liberal é ideal para resolução de problemas, focando-se em ações e consequências. Tendo-se definido o problema, o investigador pragmático utiliza qualquer método disponível, desde que este ajude a resolvê-lo, portanto não existem limites pré-estabelecidos aquando da escolha da estratégia de pesquisa.

Para cada investigação existe uma metodologia ideal a ser aplicada. A escolha da metodologia depende do investigador, da sua experiência e dos resultados que espera obter da sua investigação. Nem todos os métodos permitem responder às mesmas perguntas e por vezes não são possíveis de aplicar ao objeto estudado (por exemplo, um inquérito por questionário será pouco apropriado para o estudo de apenas um indivíduo). Para esta investigação foi escolhida uma metodologia mista.

De acordo com Creswell, com a evolução das ciências sociais a metodologia mista tem vindo a ganhar terreno nos campos de investigação das ciências sociais e humanas. A metodologia mista pretende, portanto, juntar tanto elementos quantitativos como qualitativos numa só investigação.

A escolha deste tipo de metodologia prende-se, essencialmente, com a vontade de querer obter uma investigação completa. Ao optar por este tipo de metodologia, é possível que uma parte da investigação possa colmatar eventuais falhas da outra parte. Ademais, este tipo de estudo permite analisar vários níveis do fenómeno, ou seja neste caso específico, o universo dos jogadores e o jogo em si.

Por outro lado, uma possível desvantagem é que a informação recolhida através de um dos métodos necessite de ser transformada, de modo a que os resultados das duas análises possam ser comparados. Isto será necessário no âmbito da estratégia de pesquisa escolhida: estratégia concorrente embutida (*Concurrent Embedded Strategy*). Este desenho de pesquisa é caracterizado em primeiro lugar, naturalmente, por ser misto, mas também por ser assimétrico. Ou seja, o método quantitativo, que neste caso é o método secundário, responde a uma pergunta diferente, servindo para apoiar e/ou complementar o método qualitativo, o método primário. Desta forma maximiza-se a escala da imagem final resultante desta pesquisa (ver figura 7).

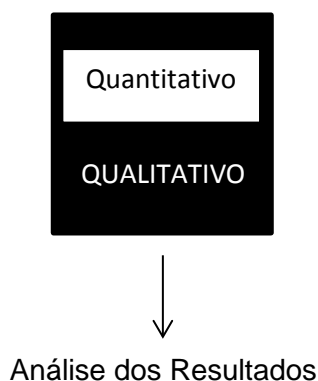


Figura 7 - Estratégia Concorrente Embutida. (Adaptado de Creswell, p. 210, 2009)

Nesta metodologia mista escolheu-se utilizar um inquérito por questionário, como forma de obter os dados quantitativos, e um estudo de caso, mais propriamente uma análise de conteúdo do jogo *Mass Effect 2*, de forma a obter os dados qualitativos.

Em suma, os dados quantitativos tratam das experiências e expectativas do universo de jogadores da série *Mass Effect*, enquanto os dados qualitativos exploram os processos que ocorrem aquando da experiência de jogo. Os resultados do inquérito servirão, no fundo, para apoiar ou refutar as conclusões retiradas da análise de conteúdo. Darão também ao leitor uma visão mais abrangente da recepção dos jogos da trilogia.

2. OBJETO DE ANÁLISE

Para explorar o papel da interatividade na narrativa em RPGs ocidentais, foi determinado que é necessário analisar o caso de um videojogo em particular que possua as características em questão. Após estudar o modo como esse jogo apresenta a sua narrativa e como usa a interatividade, poder-se-á relacionar esses dados com os resultantes de um questionário realizado ao universo respetivo de jogadores.

Esta investigação focou-se principalmente no estudo da série *Mass Effect*, com as suas três instalações, o *Mass Effect* (2007), o *Mass Effect 2* (2010) e o *Mass Effect 3* (2012). A escolha desta trilogia dependeu do sucesso que tem tido nos últimos anos no meio em que se insere, os RPGs ocidentais e da própria experiência do investigador.. Segundo o *VGCharts*⁹³ a série no seu conjunto

⁹³ D'angelo, William, 2012

vendeu mais de 10 milhões de cópias, sendo a segunda instalação, o *Mass Effect 2*, o jogo que mais vendeu, 4 milhões de cópias⁹⁴.

O objeto de análise em si é o segundo jogo da trilogia, ou seja, *Mass Effect 2*. Foi escolhida esta instalação porque foi a mais vendida das três, não apresenta tantas falhas mecânicas como a primeira, nem o final controverso que tornou o terceiro jogo alvo de fortes críticas dos jogadores (ver anexo B). Este final controverso está, naturalmente, relacionado com a narrativa do jogo, o que poderá por em causa tanto a avaliação de como a narrativa foi empregue pelos criadores do jogo, bem como as respostas ao questionário acerca da série.

É importante compreender que a trilogia segue toda uma mesma história, mas cada jogo tem o seu próprio arco narrativo. *Mass Effect 2* é considerado como o melhor dos três neste aspecto, segundo os jogadores (ver anexo B). A grelha de análise, utilizada para estudar o *Mass Effect 2* não apresenta a totalidade da narrativa ou da experiência de jogo, mas permite conhecer o essencial do que compõe o jogo e os momentos decisivos na história.

3. PROCEDIMENTOS

3.1. Universo

A definição do universo da investigação pretende responder à questão colocada por Ghiglione⁹⁵ e Matalon⁹⁶ no livro *Inquérito: Teoria e Prática* (1997): “Qual é a população (ou talvez populações) que é necessário conhecer?” (Ghiglione e Matalon, p. 25, 1997). Para esta investigação é necessário conhecer os jogadores da série *Mass Effect* e as suas opiniões referentes à série.

Sendo assim foi definido que o universo seria constituído por jogadores da série *Mass Effect* de todo o mundo.

3.2. Amostra

Seria impossível estudar todos os jogadores da série *Mass Effect* no mundo. Além de ser dispendioso, demoraria muito tempo para obter os resultados

⁹⁴ Estes dados são referentes ao ano 2012, ano em que saiu a última instalação da série.

⁹⁵ Rodolphe Ghiglione foi um psicólogo que desenvolveu trabalho nas áreas da psicologia social, sociologia e análise de discurso.

⁹⁶ Benjamin Matalon é professor de psicologia social na Universidade de Paris.

pretendidos. Em contrapartida é possível selecionar um grupo de pessoas que representem o universo de estudo – a amostra. Na amostragem pretendeu-se que: “(...) a amostra apresente características idênticas às da população, isto é, que seja representativa.” (Ghiglione e Matalon, p. 29, 1997).

No caso desta investigação, e por se compreender que os jogadores se costumam encontrar aglomerados num determinado local – o fórum oficial da BioWare⁹⁷ – decidiu-se implementar uma amostragem não-representativa por conveniência nesse sítio em particular. É em fóruns desta natureza que jogadores se podem reunir para partilhar e discutir as suas experiências de jogo. É também por essa razão que são geridos e mantidos pela própria empresa que criou, neste caso, a série *Mass Effect*. Esta tem um meio por onde pode receber *feedback* do seu público alvo e também monitorizar as opiniões sobre o seu jogo.

Compreende-se que este tipo de amostragem não-representativa é, no entanto, dado a enviesamentos. Por exemplo, a amostra é condicionada apenas aos jogadores que estejam inscritos no fórum do videojogo e que estejam ligados em determinada altura. Outra limitação é o facto de nos termos restringido apenas a um fórum, o oficial, existindo muitos outros aos quais poderíamos ter acedido. No entanto o fórum oficial garante-nos que lidamos apenas com os jogadores ‘oficiais’ do jogo⁹⁸. Há ainda inúmeros jogadores que não se registam em tais fóruns, escolhendo discutir o jogo em meios de comunicação privados, ou nouro tipo de redes sociais online. Sendo assim a amostragem por conveniência não garante ao investigador a representatividade da população, mas parece ser a mais adequada de forma a chegar até aos jogadores, através da internet num questionário anónimo.

Em suma, a amostra para esta investigação será constituída por jogadores de *Mass Effect* registados no fórum oficial da BioWare que responderam ao questionário.

⁹⁷ É possível aceder ao fórum oficial da trilogia através do link:

<http://social.bioware.com/forum/1/subindex/102> Este e outros fóruns da BioWare estão disponíveis através do website BioWare Social Network: <http://social.bioware.com>

⁹⁸ É necessário que cada utilizador registe a sua cópia dos jogos, ou seja, coloque os números de série para poder aceder ao fórum. O fórum é público em termos de visualização, mas não se pode interagir não sendo um membro registado.

4. INSTRUMENTOS

Ao ter-se estipulado a estratégia de pesquisa como uma passagem do quantitativo para o qualitativo (Estratégia Concorrente Embutida), foi necessário definir quais os métodos de investigação que seriam utilizados para a obtenção dos dados. Na escolha dos métodos procurou-se que estes se adaptassem à amostra e ao objeto de estudo.

Em relação ao método quantitativo, estipulou-se que o instrumento de investigação deveria ter um carácter exploratório. Pretendeu-se que esta fase da investigação auxiliasse e justificasse algumas questões levantadas no seu início. A escolha deste instrumento – o questionário – serviu para estabelecer diretrizes, problemas e recolher pistas para a fase posterior do estudo.

No âmbito da metodologia qualitativa procurou-se que esta tivesse um carácter descritivo. Nesta fase da investigação tentou-se dar resposta à pergunta de partida: “Como é que a narrativa interativa influencia a apreciação dos jogadores em *Role-Playing Games* digitais ocidentais?” e concluir temas levantados na fase anterior da investigação, o questionário. Sendo assim escolheu-se realizar um estudo de caso de forma a analisar profundamente a estrutura narrativa de *Mass Effect 2*.

Os instrumentos enunciados serviram como ferramenta para a investigação. A escolha de ambos foi feita de forma consciente, procurando adaptar-se às necessidades do investigador e aos objetivos propostos no início da investigação.

4.1. Questionário

Existem várias formas de inquirir um público-alvo sobre qualquer tópico. O questionário é um método de investigação com uma estrutura fechada (em oposição a uma entrevista aberta) constituído por perguntas formadas antecipadamente pelo investigador. A escolha deste instrumento deveu-se ao facto de se adaptar às necessidades do investigador, sendo que: “(...) A survey design provides a quantitative or numeric description of trends, attitudes, or opinions of a population (...)” (Creswell, p.145, 2009). Procurou-se, portanto, saber qual a opinião dos jogadores face à série *Mass Effect*. Convém chamar a atenção ao facto de se estar a analisar a trilogia na totalidade, sendo que só na fase seguinte da investigação é que esta foi limitada ao segundo jogo, por razões que serão indicadas mais adiante.

O questionário foi desenhado de forma a poder cumprir uma série de objetivos:

- Saber o que é realmente valorizado na série *Mass Effect* pelos jogadores;
- Descobrir o que é que os jogadores menos gostaram nos jogos;
- Descrever a população dos jogadores, sua formação e hábitos de jogo;
- Verificar as seguintes hipóteses:
 - A narrativa é o elemento que mais agradou aos jogadores;
 - A narrativa interativa distingue o *Mass Effect* de outros jogos;
 - A narrativa desempenha um papel crucial no videojogo;
 - Os jogadores de RPG não dão tanta importância às mecânicas de jogo em detrimento da narrativa.

O questionário (ver anexo A) foi organizado em três secções (ver figura 8).

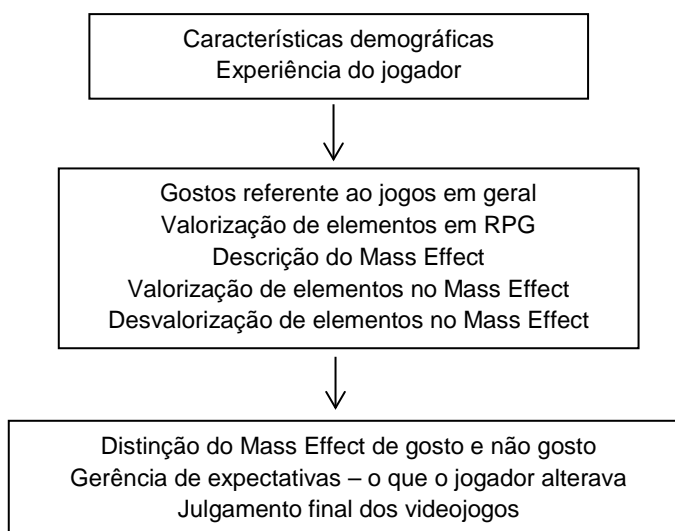


Figura 8 – Esquema de construção do questionário

O primeiro bloco refere-se à constituição demográfica e aos hábitos do jogador. Este é composto por quatro perguntas fechadas, onde as respostas estão todas pré-definidas, que se referem à caracterização sócio-demográfica do jogador. O segundo bloco procura perceber quais as opiniões e expectativas do jogador face ao RPG e ao *Mass Effect* que partem da série no geral para cada videojogo em particular. Estas questões são, na sua maioria, mistas, compostas por um campo aberto onde o jogador pode acrescentar à lista dados que ache relevantes. As questões do segundo bloco são como Ghiglione e Matalon descrevem, “(...) aquelas que se debruçam sobre opiniões, atitudes, preferências (...)” (Ghiglione e Matalon, p. 114, 1997). O último bloco é composto por duas perguntas abertas e

uma fechada, sendo igualmente questões que procuram aferir a opinião dos inquiridos sobre o objeto de estudo.

Após a estruturação das questões e a sua organização foi necessário proceder a um pré-teste. O pré-teste é uma verificação de todo o questionário de forma a que o investigador tenha a certeza que o inquirido compreende as questões e se estas respondem aos objetivos propostos. Pretende igualmente obter a opinião dos inquiridos sobre a linguagem utilizada, a duração e se a sua percepção é fácil. Segundo Ghiglione e Matalon o pré-teste é composto por duas fases. A primeira refere-se a: “(...) cada questão considerada por si só (...)” sendo que a segunda fase diz respeito ao: “(...) questionário na sua totalidade e às condições da sua aplicação.” (Ghiglione e Matalon, p.156, 1997). Os pré-testes realizados, tanto numa primeira fase como na fase seguinte, conduziram a uma simplificação da linguagem e permitiram acrescentar conceitos a listas de determinadas perguntas.

Para realizar este questionário foi utilizada a plataforma *Google Forms*. O estudo teve 127 respostas, no período entre os dias 14 e 19 de outubro de 2012, ou seja, cinco dias. Estimava-se que seriam obtidas cerca de 100 respostas.

O questionário online realizado à base de utilizadores do objeto de estudo é a forma escolhida para obter os dados necessários para a fase quantitativa do estudo. Contudo existem muitos outros caminhos que poderiam ter sido seguidos, tais como entrevistas e *focus groups*, sendo estes de carácter qualitativo. A opção por um destes instrumentos de recolha de dados poderia ser também uma forma válida de coletar a opinião dos jogadores, mas o inquérito é um método de recolha de dados célere e é mais direto o acesso ao público-alvo pela sua difusão online.

4.2. Estudo de caso

O estudo quantitativo serviu de auxílio à fase qualitativa, como já foi referido. Mas apesar da análise já ter passado por um processo de afinamento, ainda só se descobriu deve ser analisado de uma forma mais profunda. Restava decidir a forma mais eficiente de realizar essa mesma análise. Procedeu-se à pesquisa e eventual escolha de um instrumento que facilitasse a obtenção de dados qualitativos.

Para tal foi necessário perceber o que é que era importante investigar. Se por um lado já tínhamos a opinião dos jogadores – recolhida através do questionário –, era necessário perceber como é que na realidade se construiu a narrativa do *Mass Effect*. Como tal, o próximo passo seria naturalmente analisar um dos videojogos da

série. Foi escolhido para este efeito o segundo jogo da série, *Mass Effect 2*, título que o questionário revelou ser o que os jogadores da série mais gostaram.

A escolha do estudo de caso como instrumento qualitativo deveu-se à possibilidade de nele se poder analisar em profundidade a estrutura e apresentação da narrativa, bem como as funcionalidades de interatividade e comparar os dados obtidos com os resultados da fase quantitativa da investigação. Este método oferece a possibilidade de observar o processo pelo qual um RPG pode ou não cativar o jogador através dos elementos referidos.

Por norma, o estudo de caso define-se como um instrumento de pesquisa em que o investigador explora um processo em profundidade, “Case studies are a strategy of inquiry in which the researcher explores in depth a program, event, activity process, or one or more individuals.” (Creswell, p.13, 2009). Este instrumento pretendeu dar resposta a uma série de objetivos já definidos:

- Mapear a forma como a narrativa e a interatividade são construídas à luz das teorias analisadas/discutidas;
- Descobrir como é que é construída a pré-determinação e as limitações da narrativa;
- Como é criada a noção de imersão e ilusão.
- Verificar as seguintes hipóteses de trabalho:
 - A estrutura da narrativa do *Mass Effect 2* é do tipo labirinto;
 - A estruturação da narrativa, mesmo sendo interativa, não diverge das narrativas veiculadas através de meios mais tradicionais, tais como o livro;
 - O *game design* no seu todo trabalha para suplantar os limites da interatividade da narrativa;
 - A existência de interatividade associada diretamente à narrativa é tanto ou mais importante do que o simples uso de uma narrativa linear para justificar o sucesso de *Mass Effect 2*;

Estes objetivos visaram guiar a análise de modo a identificar e estruturar a forma como a narrativa é construída. Posteriormente os dados obtidos foram comparados com as respostas obtidas no questionário. A partir deste cruzamento de informação foi possível retratar a forma como é construída a narrativa e de como é recebida e interpretada pelo jogador.

O método escolhido para o estudo de caso foi a análise de conteúdo utilizando grelhas de análise. Por análise de conteúdo, Laurance Bardin⁹⁹, entende, “(...) um conjunto de técnicas de análise das comunicações.” (Bardin, p. 31, 1977). A autora afirma, ainda, que a análise de conteúdo é constituída por uma grande multiplicidade de formas, no caso desta investigação utilizaram-se as grelhas de análise.

É importante ainda referir que a análise de conteúdo tem duas funções. A primeira função é de carácter heurístico, “A análise de conteúdo enriquece a tentativa exploratória (...) a análise de conteúdo «para ver o que dá».” (Bardin, p. 30, 1977). Por se tratar de uma investigação de carácter exploratório e descritivo, este parece ser o instrumento mais adequado para esta etapa do trabalho empírico. A segunda função da análise de conteúdo é a verificação das hipóteses, ou seja: “É a análise de conteúdo «para servir de prova».” (Bardin, pág. 30, 1977).

Para realizar esta análise de conteúdo, determinou-se que seria apropriada uma descrição analítica do jogo, pois, segundo Bardin, “Tratar-se-ia portanto de um tratamento da informação contida na mensagem.” (Bardin, pág. 34, 1977). Dessa forma foi possível observar os elementos de *design* e de narrativa que compõem o jogo e apurar a sua relevância no contexto deste estudo.

A este tipo de análise opõe-se a análise documental, que procura condensar a informação contida no objeto de estudo. Esse não foi o objetivo deste estudo¹⁰⁰, pois a verificação das hipóteses de trabalho requereu a inferência de certas conclusões a partir dos dados recolhidos. Não obstante, é possível reconhecer alguma semelhança a métodos de análise documental neste estudo. Foi o caso da grelha de análise abaixo descrita, pois a quantidade de informação que compõe a totalidade da experiência de jogo (que durou mais de 25 horas) foi tal que requereu alguma forma de condensação.

No caso desta investigação criou-se uma grelha de análise como forma de estruturar a narrativa do jogo, esta A grelha foi preenchida aquando da experiência de jogo. Dessa forma, serviu para catalogar o progresso no enredo, bem como os momentos principais de escolha, com o preenchimento de uma série de campos referentes às categorias de análise (ver anexo D).

⁹⁹ Laurance Bardin é uma investigadora e professora universitária francesa que tem investigado o método de análise de conteúdo e as suas aplicações no estudo da comunicação e das representações sociais.

¹⁰⁰ “O objectivo da análise documental é a representação condensada da informação, para consulta e armazenagem; o da análise de conteúdo é a manipulação de mensagens (conteúdo e expressão desse conteúdo), para evidenciar os indicadores que permitam inferir sobre uma outra realidade que não a da mensagem.” (Bardin, p. 46, 1977).

Existem várias teorias que estruturam as narrativas, de forma a estas serem mais fáceis de analisar. É exemplo disso a teoria de Vladimir Propp¹⁰¹ que ao estudar os contos russos resumiu estas a funções que se agrupam em esferas de ação. São estas esferas as personagens tipo que aparecem nas narrativas¹⁰². Outra teoria que poderia ser utilizada para a construção desta grelha de análise seria a de William Labov.¹⁰³ Segundo o seu texto, “Some further steps in Narrative Analysis”, Labov divide a narrativa em 6 elementos¹⁰⁴: 1. Abstrato – Como é que começa? 2. Orientação – Como e quem é que envolve? E quando e onde? 3. Catalizador da ação – E o que é que aconteceu? 4. Avaliação – O que é que significa? 5. Resolução – E então? 6. Coda – O que é que aconteceu finalmente? A criação da grelha de análise tem em parte base na teoria de Labov, sendo que pretende em parte dar resposta às questões acima enunciadas.

Esta grelha de análise pretendeu auxiliar no levantamento de dados relativos à narrativa do *Mass Effect 2*. Para tal foram analisadas as missões principais que o investigador, como jogador, necessitou de cumprir para poder progredir na história¹⁰⁵. A separação da grelha por missões apoiou-se na estrutura que o próprio jogo apresenta, sendo que a experiência de jogo é quebrada por ecrãs de resultados no final de cada missão. Estas missões podem ser equiparadas a episódios, com princípio, meio e fim, sendo que alguns são auto-suficientes e outros formam parte de uma ação maior. Poder-se-ia ter estruturado a grelha de análise por sessões de jogo, mas os limites destas não são de modo algum fixos ou comuns a todos os jogadores de *Mass Effect 2*.

A grelha organiza-se em duas áreas. A primeira área refere-se à situação em que a personagem se encontra e no contexto da missão em questão. Esta área refere-se às categorias: situação inicial, objetivo da missão, descrição da situação emocional da personagem, descrição das personagens secundárias, espaço da ação e tempo da ação. A segunda área refere-se à problemática a ser resolvida na missão, o desfecho da mesma e os outros resultados possíveis. Este último campo

¹⁰¹ Vladimir Propp foi um investigador formalista russo que analisou as estruturas básicas dos contos populares e identificou os seus elementos base.

¹⁰² A teoria da morfologia da narrativa de Propp destina-se a contos. Para mais detalhe relativamente às 31 funções e às 7 personagens tipo (esferas de ação) consultar:

<http://homes.di.unimi.it/~alberti/Mm10/doc/propp.pdf> (consultado a 21 de Agosto de 2013)

¹⁰³ William Labov é um linguista americano que investiga temas relacionados com a sociolinguística, mudança de língua e dialetologia.

¹⁰⁴ Labov, p. 1, 1997

¹⁰⁵ É importante referir que apenas serão analisadas as missões principais, ou seja, não irão ser contempladas nesta investigação missões secundárias, DLC's (*Downloadable Content*) ou qualquer expansão da série.

é importante porque trata a questão da narrativa interativa descrevendo os momentos de escolha mais evidentes e importantes para o enredo.

Esta fase da investigação seguirá um esquema pré-definido de análise. Tanto Bardin como Creswell definiram estruturas para que os investigadores guiassem as suas análises dos dados das suas investigações. Ambos os esquemas são similares, porém para esta investigação a estrutura do processo de investigação escolhida será a de Creswell. Nesta fase da investigação a estrutura de Creswell é mais minimalista, contudo apresenta os passos de forma clara (ver figura 9).

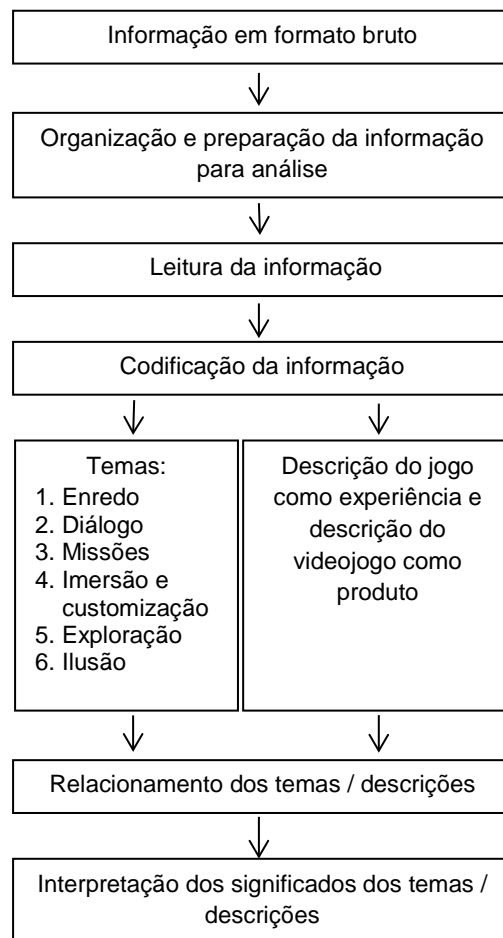


Figura 9 – Esquema de análise qualitativa (adaptado de Creswell, p. 185, 2009)

Ou seja, nesta fase da investigação procedeu-se da seguinte forma: primeiramente dispôs-se da informação que foi retirada do estudo de caso, esta informação necessitou de ser organizada e preparada para a sua análise. Seguidamente foi necessário reler toda a informação e proceder à sua codificação. Por codificação Creswell entende um processo em que se organiza o material em

segmentos antes de se proceder à sua análise¹⁰⁶. Da codificação constituíram-se temas e linhas de orientação para as descrições. Segundo Creswell existem várias formas de obter os temas, para esta investigação foi utilizada uma combinação de temas pré-determinados e temas que emergiram na investigação¹⁰⁷.

Estipularam-se, então, os seguintes temas: Enredo – tema que tratou da estruturação da narrativa e os mecanismos de apresentação da história; Diálogo – descreveu como funciona o sistema de diálogo e quais as funções que desempenhou no decorrer do videojogo; Imersão e customização – tratou do relacionamento do jogador com o avatar e o papel que a customização desempenhou na imersão; Exploração – este tema pretendeu reunir informações sobre o controlo do jogador sobre a exploração do ambiente e o impacto sobre a imersão, a exploração permite ao jogador controlar o ritmo do videojogo e ter mais contato com o universo; Ilusão – por fim o tema da ilusão tratou dos mecanismos, das ferramentas que criam deslumbramento e imersão no videojogo.

É importante notar que estes temas não são elementos isolados, mas atuam sobre um todo em conjunto (ver figura 10).

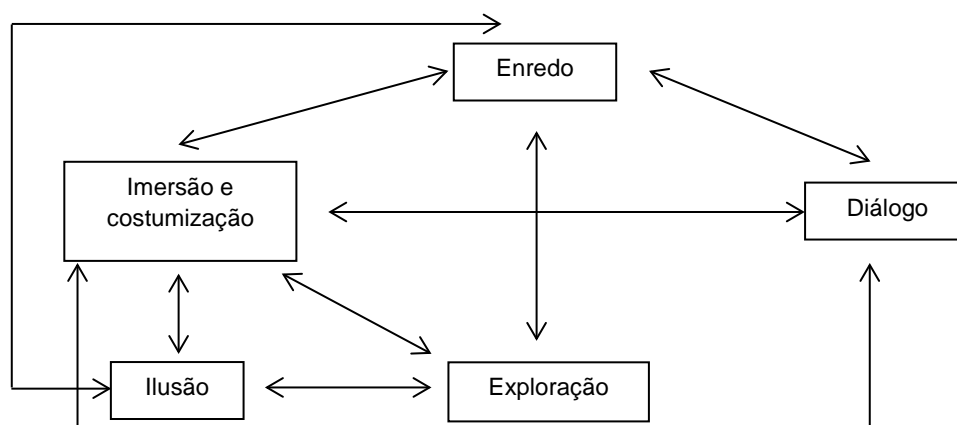


Figura 10 – Esquema das relações entre temáticas

Creswell entende por descrições: “Description involves a detailed rendering of information about people, places or events in a setting.” (Creswell, p. 190, 2009). Para esta investigação entendeu-se por descrição é possível tomarmos dois caminhos, a descrição do jogo como experiência para o jogador (que envolve uma sinopse do enredo e explicação do funcionamento do jogo) e a descrição do

¹⁰⁶ Creswell, p. 186, 2009

¹⁰⁷ “(...) coding is whether the researcher should (a) develop codes only on the basis of the emerging information (...) (b) Use predetermined codes and then fit the data (...) (c) use some combination of predetermined and emerging codes.” (Creswell, p. 188, 2009).

videojogo como produto a ser consumido pelo jogador. Estas duas descrições acompanharam em paralelo a colocação da informação nas temáticas. Houve, portanto um relacionamento das temáticas com as descrições mencionadas.

Todo este processo conclui-se no último ponto; a interpretação do significado dos temas e descrições. Nesta parte da investigação foi necessário responder à questão: “O que aprendemos?” Procurou-se captar a ideia principal de toda a investigação e dar resposta às questões levantadas durante o processo de pesquisa, bem como verificar as hipóteses de trabalho.

5. RESULTADOS E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

5.1. Resultados e discussão do questionário

Após a estruturação do questionário e a finalização do trabalho de campo foi necessário recolher e analisar os dados obtidos. É importante notar que sendo um estudo exploratório e seguindo a estratégia concorrente embutida, o questionário pretende ser um instrumento complementar ao instrumento qualitativo pelo que não irá ser alvo de uma análise aprofundada. Na verdade, corresponde ainda à fase preliminar do esquema de análise qualitativa em que se refere a “organização e preparação da informação para análise”. Apesar de aqui terem sido tratados como autónomos, os dados e conclusões recolhidos foram posteriormente adaptados para o processo de codificação mencionado no mesmo esquema. Esse processo é descrito mais adiante.

Algumas das perguntas são de natureza aberta; não existe, à partida, forma de obter dados quantificáveis a partir de uma série de respostas abertas, formuladas como opiniões. Nestes casos foi necessário proceder a uma codificação, ou seja, o relevo dos tópicos chave abordados em cada resposta. Assim torna-se possível fazer uma contagem dos tópicos repetidos e de criar uma tabela com estes, obtendo dados mais fáceis de analisar. Os resultados obtidos foram coletados, aglomerados e dispostos em gráficos. Caso seja necessário é possível ver as tabelas de resposta presentes no anexo B.

Sendo assim, a primeira questão procura saber qual a faixa etária dos inquiridos. Os resultados apontam para a faixa dos 18-24 como representado a maior fatia dos inquiridos, com 47% das respostas, seguida dos 25-34 com 22% (ver gráfico 1).

What is your age?

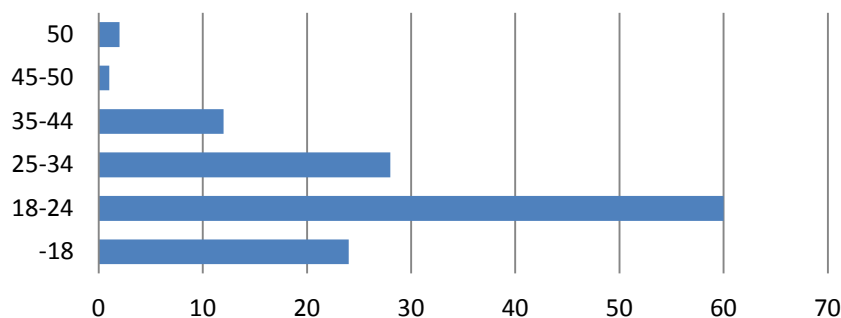


Gráfico 1 – Idade dos inquiridos

Estes resultados estão de acordo com a tendência verificada nos E.U.A apresentada na edição de 2012 no relatório organizado pela *Entertainment Software Association, Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, que afirma que a idade média do jogador é de 30 anos. No panorama europeu o relatório *Videogames in Europe: Consumer Study*, realizado pela *Interactive Software Federation of Europe*, refere que a faixa etária com mais jogadores é dos 16-24, com 80% dos inquiridos.

Os resultados desta questão relevam que o jogador comum é no mínimo maior do que 16 anos. Ou seja, os videojogos já não são apenas jogados por crianças ou jovens adolescentes. É importante referir que o *Mass Effect*, segundo o PEGI¹⁰⁸, é cotado como um jogo para maiores de 18 anos. Ainda assim houve uma quantia razoável de inquiridos (cerca de 20%) que afirmam ter menos de 18 anos e que terão jogado *Mass Effect*.

A segunda questão tenta igualmente fazer uma caracterização da amostra, se esta é feminina ou masculina. Os resultados demonstram que os homens continuam a dominar o mercado, com 80%, embora o público feminino comece a ter uma pequena manifestação com 20%. Tanto no relatório referente ao público dos E.U.A (47% feminino e 53% masculino) como o relatório europeu (43% feminino e 54% masculino) a diferença entre os sexos é quase mínima (ver gráfico 2).

¹⁰⁸ PEGI – Pan European Game Information, é a entidade responsável pela cotação de meios de entretenimento na Europa, tais como: filmes, jogos e videojogos.

Are you Male or Female?

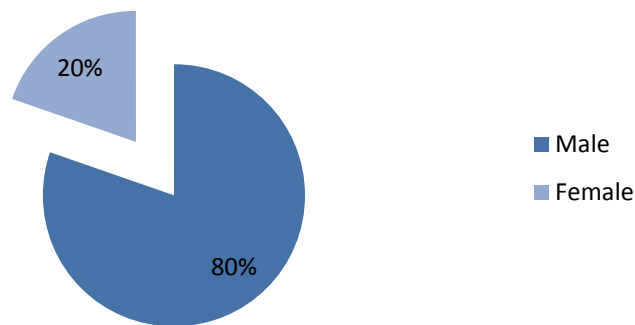


Gráfico 2 – Sexo dos inquiridos

Esta aproximação do público feminino tem vindo a manifestar-se cada vez mais. O *Mass Effect*, por exemplo, permite ao jogador poder escolher entre uma personagem principal feminina ou masculina. Isto permite que o jogador se identifique mais com a personagem¹⁰⁹.

Quanto ao nível de escolaridade, 28% dos inquiridos afirmou ter alguns estudos no ensino superior e 26% afirma ter completado a licenciatura (ver gráfico 3).

What is the highest level of education you have completed?

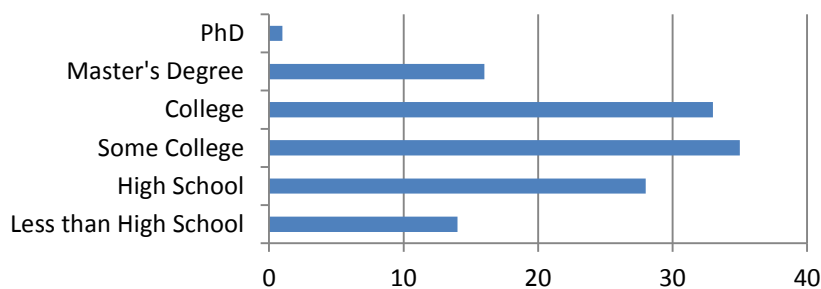


Gráfico 3 – Formação académica dos inquiridos

Poder-se-ia traçar um perfil geral dos inquiridos. Na sua maioria os inquiridos são homens, entre os 18 e 24 anos com alguns estudos acima do ensino secundário.

¹⁰⁹ Aliás, para além da escolha de género, a customização do personagem principal inclui também vários detalhes de aparência física, bem como a escolha de etnia e orientação sexual. Tudo isto se combina para aumentar a capacidade de relacionamento com o nosso avatar.

A questão seguinte procura saber os hábitos de jogo dos inquiridos. Pressupõe-se que joguem durante um número elevado de horas, pois por norma um RPG requer muitas horas de jogo. Por exemplo, o *Final Fantasy XIII* tem cerca 50-60 horas de jogo¹¹⁰. No caso dos inquiridos, 61% afirmou jogar mais do que 6 horas por semana, seguido de 24% que afirmou jogar entre 4 a 6 horas por semana (ver gráfico 4).

How often do you play videogames?

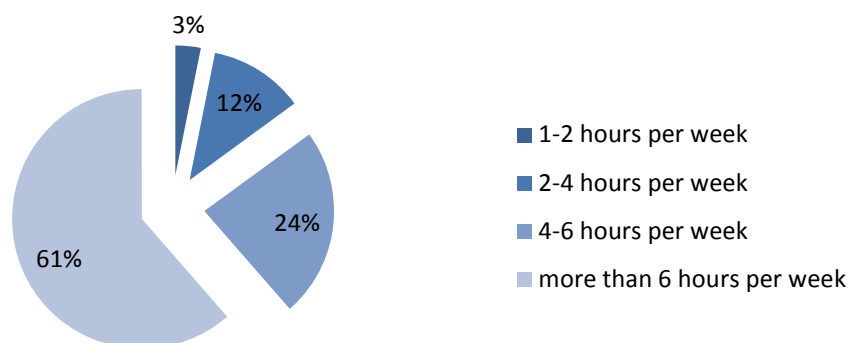


Gráfico 4 – Hábitos de jogo dos inquiridos (horas de jogo)

Mais do que 6 horas por semana significa que o jogador investe muito tempo da sua vida a jogar. Se se dividir as horas de forma homogénea pelos dias da semana, obtém-se cerca de 51 minutos por dia. Sendo que os inquiridos afirmaram jogar mais do que 6 horas podemos calcular, seguramente, que jogam mais do que uma hora por dia, em média. Pode-se acrescentar que uma missão no *Mass Effect* pode demorar entre meia-hora e mais do que uma hora (esta duração varia conforme a natureza da missão bem como os hábitos do jogador).

A quinta questão foi realizada para aferir o tipo de videojogo preferido dos inquiridos. Trata-se de uma questão mista, pois abarca perguntas fechadas e abertas. Por se tratar de uma amostragem por conveniência e pela forma como se teve acesso à amostra, através de um fórum oficial da BioWare, seria de esperar que os RPG tivessem mais respostas que os restantes formatos de videojogos. Sendo assim, 93% dos inquiridos afirmou que o RPG seria o formato preferido, seguido dos videojogos de Ação-Aventura e dos *shooters* com 35% (ver gráfico 5).

¹¹⁰ Ashcraft, 2009

What is your favorite game genre?

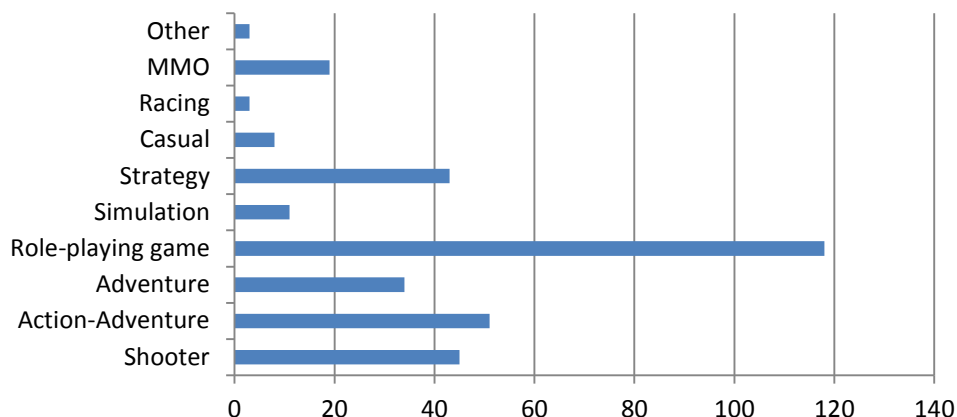


Gráfico 5 – Preferência entre os géneros de videojogos

Como a pergunta permite mais do que uma resposta, é adequada para verificar se fãs de RPGs ocidentais como *Mass Effect* também gostam de outros géneros de jogos. Os resultados indicam que existe para quase todos os jogadores outro género alternativo que também apreciam. O que não é possível é conferir se a razão pela qual gostam destes géneros alternativos envolve a narrativa ou simplesmente as mecânicas de jogo, que tendem a ser bastante distintas das dos RPGs.

Como já referido, o facto de este questionário ter sido feito a jogadores de RPG cria um certo enviesamento. Se analisarmos os dados do *VGChartz*, vemos que o jogo que vendeu mais unidades¹¹¹ no ano 2013 (dados até Agosto de 2013) foi um jogo de aventura, o *The Last of Us* (curiosamente, um jogo também afamado pela sua narrativa¹¹²) seguido do *Animal Crossing: New Leaf* e o *Luigi's Mansion: Dark Moon*. Certo é que este ano ainda não saíram para o mercado videojogos RPG dos criadores mais conhecidos.

A questão seguinte pretende perceber quais são os aspetos mais valorizados nos RPG pelos inquiridos. Foi escolhida uma questão de resposta aberta para não influenciar os inquiridos ou limitá-los a conceitos pré-estabelecidos. Após a recolha dos dados foi feito um levantamento de conceitos criando uma tabela em que se contabilizam as repetições de conceitos (ver anexo B). Após o processamento dos dados, verificou-se que os inquiridos valorizavam em primeiro lugar a narrativa

¹¹¹ Tabela de vendas disponível em: <http://www.vgchartz.com/yearly/2013/Global/> (consultado a 15 de Agosto de 2013)

¹¹² Conrady, 2013

(54%), seguido das personagens (30%) e por fim o sistema de escolha (20%) (ver gráfico 6).

What do you value in a RPG?

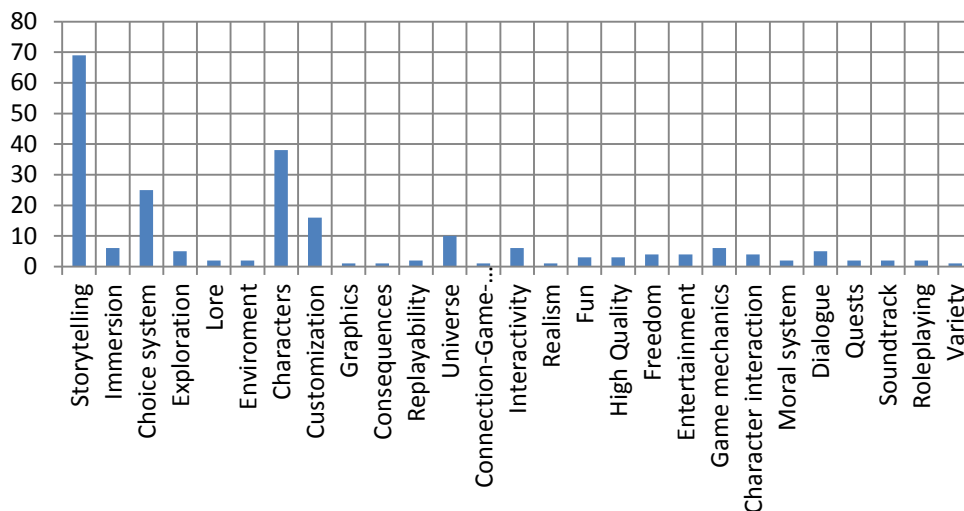


Gráfico 6 – Quais os elementos que os inquiridos valorizam num RPG

Note-se que alguns dos conceitos mais latos como “*Freedom*” e “*Realism*” podem englobar outros elementos como “*Choice system*” e “*Consequences*”, respetivamente. Escolheu-se não combinar estes termos a não ser que as relações fossem explícitas nas respostas, mas é possível mesmo assim interpretar linhas comuns.

Ao reunir as várias palavras chave resultantes da codificação, é possível reduzir preliminarmente os resultados a dois elementos principais que são valorizados pelos jogadores: uma narrativa completa e estimulante (que inclui um mundo credível e extenso, personagens interessantes, um enredo cativante e bons diálogos) e uma mecânica de jogo imersiva (tópico que envolve um nível elevado de interatividade, escolhas múltiplas ao nível do enredo, participação nos diálogos, sistema de moral, customização da personagem, sistema de consequências e exploração). Estes conceitos foram assinalados a dado momento nas questões abertas, como por exemplo, na resposta de um dos inquiridos, “Engaging story, world, quests, characters and relationships; fun and challenging gameplay; choice and consequence; plenty of stats to fool around with; customization; exploration.”

Esta questão é determinante para o restante projeto, pois confirma a hipótese de que é a narrativa interativa que determina o sucesso do *Mass Effect*.

A questão seguinte pretende identificar qual dos videojogos da série era o preferido pelos inquiridos e a apreciação global da série em si. Nesta questão

utilizou-se uma escala de atitude (escala de *Likert*) que vai desde o excelente ao terrível. Ao termos cinco opções de escolha: terrível, pobre, *okay*, bom, excelente, ofereceu-se ao inquirido a possibilidade de optar por uma resposta neutra, o *okay*. Sendo assim, sobre a série em geral, a maioria dos inquiridos caracterizou-a como excelente em 61% das respostas, e como boa em 25% dos casos (ver gráfico 7).

In a scale from 1-5 how much did you enjoy the *Mass Effect* Series?

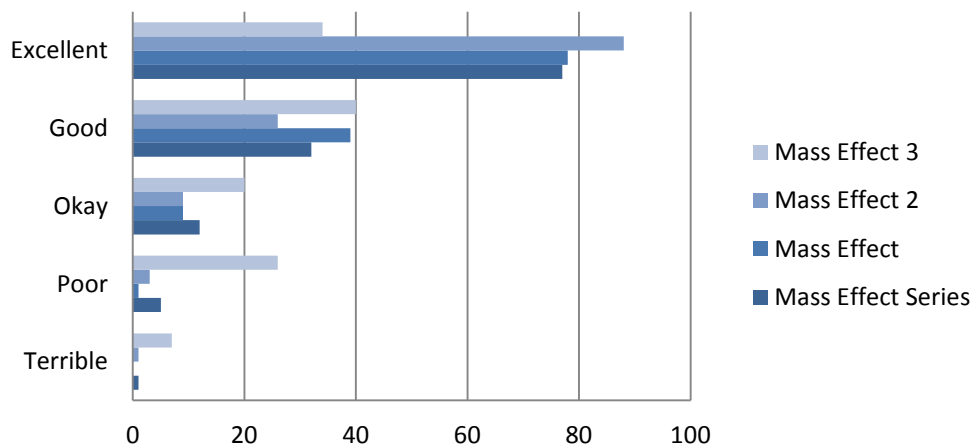


Gráfico 7 – Escala de preferência entre os videojogos da série *Mass Effect*

O primeiro videojogo, o *Mass Effect*, obteve igualmente 61% das respostas em excelente, seguido de 31% dos inquiridos que afirmaram ser um bom videojogo. A segunda instalação da trilogia, o *Mass Effect 2*, foi a preferida dos inquiridos, com 69% das respostas a apontarem para o excelente, seguido de bom, com 20%. O último jogo, o *Mass Effect 3* foi o que obteve resultados mais variados na escala, 31% dos inquiridos afirmou tratar-se de um jogo bom, seguido de 27% que disse tratar-se de um excelente jogo. Apesar dos resultados na sua maioria positivos é importante referir que 20% dos inquiridos, um valor já considerável, disse tratar-se de um videojogo pobre. Aliás, *Mass Effect 3* foi o jogo com mais classificações de *okay*, pobre e terrível, de entre as três instalações.

A questão seguinte pretende que os inquiridos resumam a série *Mass Effect* numa palavra só. Para tal foi criado um mapa de palavras que pretendem ir do espectro positivo ao negativo. A palavra com mais resultados foi a palavra “cativante” com 25% das respostas, seguida do seu sinónimo, “cativante e credível” (*compelling*) com 17% das respostas.

How would you describe the Mass Effect Series in one word?

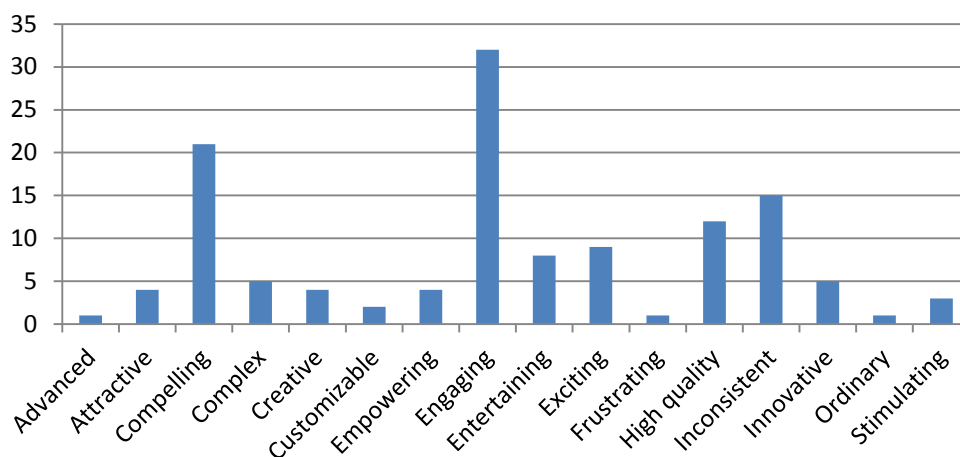


Gráfico 8 – Descrição da série *Mass Effect* numa só palavra

Note-se ainda que 12% dos inquiridos afirmou que os videojogos eram inconsistentes. Isto pode-se referir a inconsistência nas mecânicas de jogo, que foram alterando entre cada lançamento da série, mas também em termos de narrativa.

Na seguinte pergunta é pedido aos inquiridos que identifiquem os elementos que mais gostaram nos videojogos em questão. Como esperado, a narrativa foi o elemento mais apreciado, verificando-se que 89% dos inquiridos afirmaram ser o que mais gostavam nos jogos, seguido da customização e desenvolvimento de personagens com 70% (ver gráfico 9).

What did you most enjoy in the Mass Effect Series?

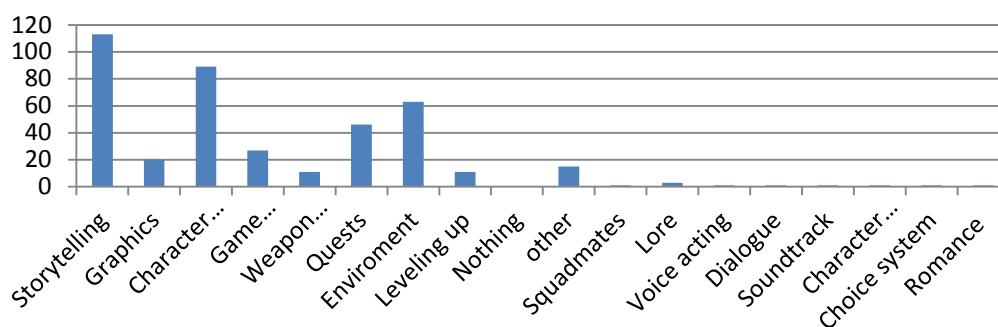


Gráfico 9 – O que os inquiridos mais gostaram na série *Mass Effect*

Com a décima terceira questão tencionou-se descobrir o que frustrou os inquiridos ao jogar o *Mass Effect*. Esta pergunta pretende identificar componentes

que possam justificar algumas questões levantadas nas perguntas anteriores, tais como, porque é que o *Mass Effect3* teve maus resultados comparados aos jogos anteriores. As mecânicas de jogo foi o que mais frustrou os inquiridos com 26% das respostas, 25% dos inquiridos afirma, contudo que nada os frustrou nos videojogos (ver gráfico 10).

What did you find most frustrating about the Mass Effect Series?

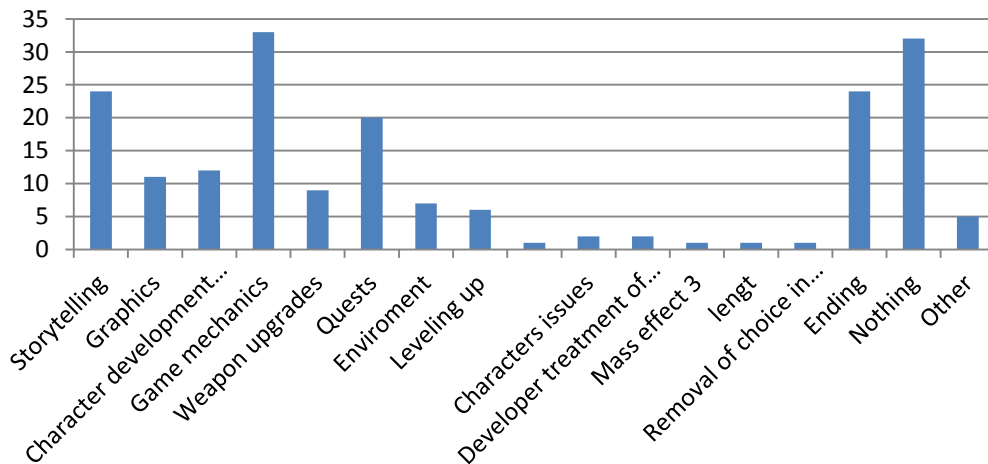


Gráfico 10 – Qual o elemento que mais frustrou os inquiridos

Porém o que se destaca nesta questão é o resultado da opção aberta, o outros, 19% dos inquiridos detestaram o final da série com *Mass Effect3*, o que poderá justificar a má avaliação por parte dos inquiridos sobre videojogo em si e os 19% de inquiridos que responderam que a narrativa foi o que mais os frustrou.

De seguida foi perguntado aos inquiridos o que diferencia a série *Mass Effect* dos outros RPGs e seria de esperar que a narrativa tivesse lugar de destaque, e tem, contudo referenciada de outra forma. O universo é a opção com mais respostas, com 74%, seguido das personagens com 70% e da narrativa com 63% (ver gráfico 11).

What differentiates the Mass Effect Series from other RPG?

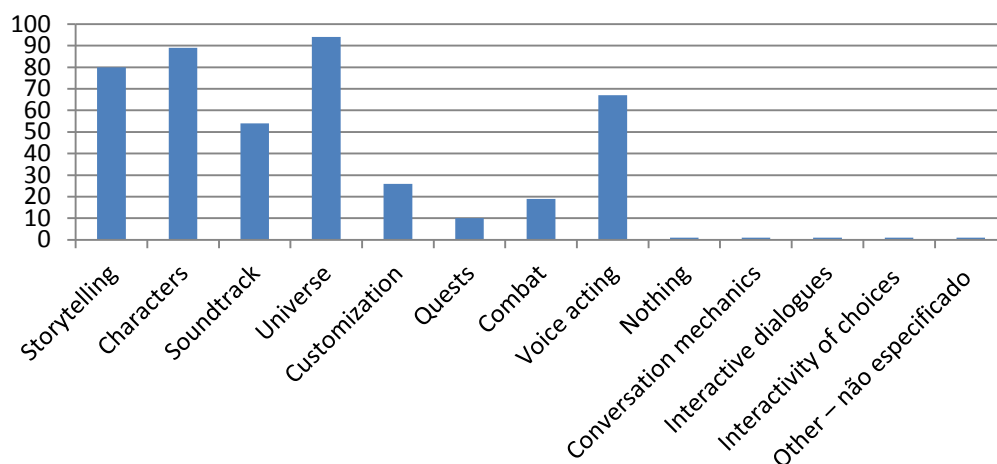


Gráfico 11 – O que diferencia a série *Mass Effect* de outros RPG

A diferença é só marginal, mas ainda assim é notável que seja dada mais importância aos elementos que compõem a narrativa (nomeadamente, personagens e universo) do que a narrativa como um todo. Resta contemplar qual destes três elementos é, afinal, o mais importante para os jogadores: o universo/ambiente, os personagens/diálogo ou a história/enredo. O que é certo é que todos eles compõem a narrativa.

Tanto o conceito universo como personagens referem-se diretamente à narrativa. Por universo entende-se todo o ambiente criado para o desenrolar da narrativa, o chamado *setting*. Portanto para os inquiridos é a narrativa que distingue esta série de outros videojogos, isso e a qualidade da interpretação das personagens, *voice acting* e a música.

A questão seguinte pretende que os inquiridos respondam a uma questão aberta sobre o que gostam e desgostam da série. Na sua maioria, os inquiridos afirmaram adorar a narrativa e os seus elementos constituintes, tais como personagens, ambiente e universo. O *Mass Effect* possui uma história de ficção científica e todo um *background* credível para os jogadores, o que os faz apreciarem a imersão que o jogo proporciona. A interatividade também desempenha um papel importante, pois a possibilidade de escolha, os romances e todas as opções que podemos ter nas várias instalações da série são valorizadas, “Everything is about discovery and interaction – we can control the formation of bonds between characters!” Um dos inquiridos resume na sua resposta ao dizer, “It feels like you craft your own film from a set of variables (eg. pick which character to

sacrifice/ save, and which character to romance). There is a plot in place, but the synopsis is down to the player.” Isto resume-se ao poder de controlar a narrativa.

Curiosamente, o que os inquiridos mais detestaram nos videojogos foi também uma instância da própria narrativa, ou antes o declínio desta no último videojogo, o *Mass Effect3*. Os inquiridos afirmam que existiu uma simplificação, uma perda de foco por parte da equipa de escritores dos videojogos, comparativamente aos videojogos anteriores, “ME 3 was the total letdown. All pentup longing for closure of the series was killed by a pure shooter were all my choices from ME 1 and ME 2 was destroyed. Nothing could be done to save it. Bad storytelling also led to a certain level of disappointment of how the final chapter of the story was played out by me, the player.” Outra das questões levantadas foi o facto das opções tomadas no *Mass Effect* e no *Mass Effect 2* não terem grande impacto no *Mass Effect3* algo que foi prometido aos jogadores pelo *developer* mas que não se verificou¹¹³. Foi prometido aos jogadores que não teriam um final tipo ABC e no entanto foi o que aconteceu, “What makes me hate the series: 1. Ending of the series: I did not feel satisfied, and it ruined nostalgia of the series when I play the other games. My end result didn't feel well-earned or like it was worth it: All my hard work and money meant either A, B, or C. No matter what.”

A penúltima pergunta pretende saber o que é que os inquiridos, se pudessem, alteravam nos videojogos. Tal como verificado nas questões anteriores, o fim da série parece ser o aspeto que mais incomodou os inquiridos. A promessa de um fim que se baseasse nas escolhas feitas nos videojogos anteriores não foi concretizada o que levou os jogadores a uma postura de frustração para com o *Mass Effect3*. Os inquiridos apontam, ainda assim, alguns aspetos técnicos, tais como gráficos, sistemas de combate e *gameplay*, como um dos pontos que deveriam ser alterados/melhorados. Em suma, os inquiridos apontam o fim da série como o principal aspeto que alteravam, e ainda realçam inconsistências narrativas ao longo da série como um aspeto negativo na apreciação dos videojogos.

A última questão procura averiguar se os inquiridos recomendariam a série a alguém. Esta pergunta pretende saber ultimamente a opinião dos jogadores e 85% afirmou que recomendaria os videojogos, o que representa um resultado positivo face às adversidades acima apresentadas (ver gráfico 12).

¹¹³Para melhor compreender o que foi garantido aos jogadores mas não chegou a ser concretizado ver a entrevista com Casey Hudson, realizador da série em: <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/01/10/mass1525-effect-3-cas5ey-fdsafdhudson-interviewae.aspx?PostPageIndex=2>

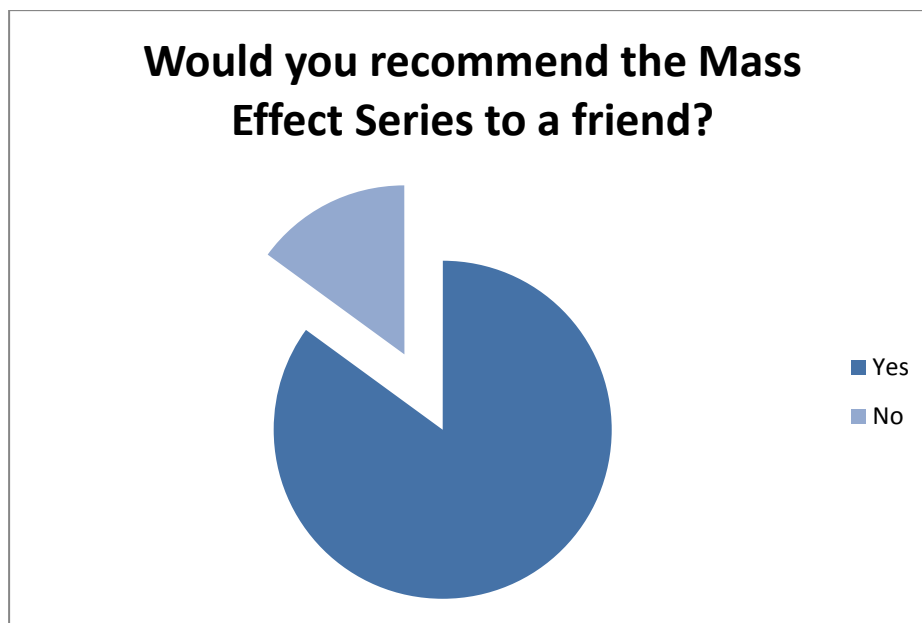


Gráfico 12 – Recomendação a um amigo

Concluindo, a instalação preferida dos inquiridos é o *Mass Effect 2*. Os elementos constituintes do videojogo que obtiveram mais apreço foram a narrativa e as mecânicas de interação com o mundo. Da narrativa é dado especial destaque às personagens secundárias, aos diálogos e ao universo. As mecânicas de jogo mais valorizadas são aquelas que são relativas ao sentimento de imersão, ou seja, as opções de customização da personagem principal, as escolhas nos diálogos e missões e as consequências que daí derivam. Algumas questões são levantadas quanto à consistência da narrativa e à gestão de expectativas por parte dos jogadores.

A verdade é que os jogadores dão importância a todos os aspectos constituintes dos videojogos, seja pela narrativa ou mecânica. Facto é que o que mais gostam é de ter controlo sobre quase todos os aspetos; se puderem ter controlo sobre a narrativa, algo impossível noutros meios, tanto melhor.

Porém, convém aos criadores aperfeiçoarem o seu método de comunicação com o público, pois a série *Mass Effect* é muito apreciada dentro do género, mas não deixa de ter problemas com os seus fãs. Existe uma linha muito ténue entre o que é prometido ao jogador e o que na realidade acontece na linha de produção deste tipo de videojogos.

5.2 Resultados e discussão do estudo de caso

Qualquer que seja o instrumento que o investigador utilize, a metodologia qualitativa terá sempre demarcada a opinião e experiência do mesmo. A imparcialidade do investigador será necessária, mas não será completa, pois a sua experiência enquanto jogador é importante para esta investigação. As próprias hipóteses de estudo foram baseadas tanto na experiência de jogo, quanto nos resultados preliminares do inquérito. Também foi usado como recurso o guia oficial de *Mass Effect 2*, de modo a complementar a informação referente à experiência direta de jogo.

Seguindo a estrutura da análise de conteúdo, segue-se à recolha da informação uma codificação, ou seja, um processamento e classificação dos dados em várias categorias. Neste caso, como já foi referido, as categorias são uma combinação de categorias pré-determinadas e de categorias que se tornaram evidentes ao investigador ao longo da exploração.

A composição dos resultados obtidos do método qualitativo em conjunto com o método quantitativo divide-se, portanto em 5 categorias, os 5 temas descritos na introdução do estudo do caso: o enredo, o diálogo, a imersão e a customização, a exploração e, finalmente, a ilusão. A análise do estudo de caso terá ainda em consideração a descrição do jogo como experiência e a descrição do videojogo como produto. O relacionamento dos tópicos com as descrições foram integrados nestes capítulos sempre que considerado relevante.

Resta ainda lembrar que, conforme a metodologia mista, a estratégia concorrente embutida que foi escolhida para esta investigação, compete ao investigador utilizar a fase quantitativa como apoio para a determinação de resultados e discussão da fase qualitativa. Desta forma, foram referidas várias das conclusões retiradas do inquérito nos capítulos que se seguem.

5.2.1 Enredo

Um enredo constitui o pilar da narrativa. É a sequência de eventos que formam a narrativa de *Mass Effect 2* que contextualiza cada ação do jogador. Um enredo no qual o jogador está investido, tem o poder de motivá-lo a cumprir os objetivos desejados, bem como o de manter o interesse do utilizador no videojogo. Para perceber melhor a forma como é construída a dinâmica entre jogador e enredo é necessário analisar a sua estruturação.

Segundo Catherine Riessman¹¹⁴ existem vários modelos para analisar uma narrativa. Entre os vários apresentados a autora refere o modelo de análise estrutural. Por modelo estrutural entende-se a análise de como é transmitida a narrativa, “Emphasis shifts to the telling, the way a story is told.” (Riessman, p. 3, 2003). Dá-se importância à forma da narrativa, em detrimento do seu conteúdo. Foi escolhido este tipo de análise, pois julgou-se ser especialmente útil à luz dos objetivos do estudo. Lembra-se que se tem como hipótese de trabalho que a estrutura de *Mass Effect 2* é assimilável ao formato de labirinto de Ryan anteriormente apresentado, para além de se pretender verificar que a estrutura da narrativa é semelhante à de outros meios tradicionais – chamemos-lhes narrativas estáticas –apesar da interatividade. Esperou-se que a análise estrutural da narrativa de *Mass Effect 2* respondesse a estas e outras questões.

Dado que falar do enredo envolve falar da estrutura da narrativa, foi então dado foco ao método de análise estrutural de Labov (ver figura 11), mencionado aquando da construção da grelha de análise.

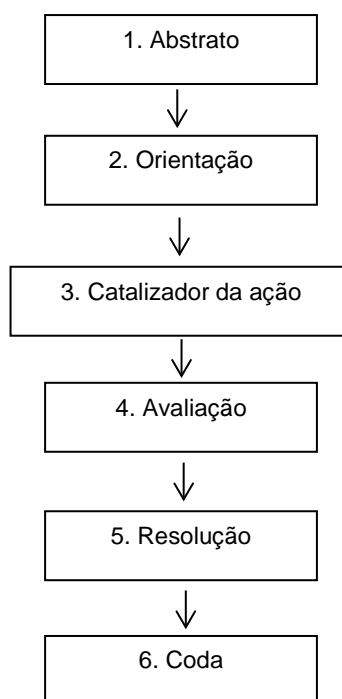


Figura 11 – Estruturação da narrativa segundo William Labov

¹¹⁴ Catherine Riessman é professora e investigadora na Universidade de Boston. Riessman estuda temas relacionados com sociologia medicinal e metodologia qualitativa.

Os componentes básicos da estruturação da narrativa, segundo a teoria de Labov, ajudaram a criar uma estruturação da narrativa do *Mass Effect 2*. Com a informação retirada das grelhas de análise criou-se um mapa onde as missões se dividem pelas 6 etapas (ver figura 12).

	1. Abstrato	2. Orientação	3. Catalizador da ação	4. Avaliação	5. Resolução	6. Coda
Prólogo						
Destruição da Normandy SR1						
Missão 1						
Instalação Médica						
Missão 2						
Freedom Progress						
Missão 3						
Encontrar Aria no After-life						
Missão 4						
O Arcanjo (Garrus)						
Missão 5						
O Professor (Mordin)						
Missão 6						
A Prisioneira (Jack)						
Missão 7						
O Warlord Okeer (Grunt)						
Missão 8						
Horizon						
Missão 9						
O Assassino (Thane)						
Missão 10						
A Justicar (Samara)						
Missão 11						
A Nave dos Collectors						
Missão 12						
A Engenheira (Tali)						
Missão 13						
O Prodígio (Miranda)						
Missão 14						
Os Pecados do Pai (Thane)						
Missão 15						
Olho-por-olho (Garrus)						
Missão 16						
Sangue Velho (Mordin)						
Missão 17						
O Rito de Passagem (Grunt)						
Missão 18						
Traição (Tali)						
Missão 19						
A Ardat-Yakshi (Samara)						
Missão 20						
O Dom da Grandeza (Jacob)						
Missão 21						
O Sujeito Zero (Jack)						
Missão 22						
O Reaper Abandonado						
Missão 23						
Uma Casa Dividida (Legion)						
Missão 24						
Ataque à Normandy						
Missão 25 ^a						
Omega 4 Relay						
Missão 25b						
Missão Suicida						

Missões principais
Missões de recrutamento
Missões de lealdade

Figura 12 – Tabela da estrutura da narrativa do *Mass Effect 2*

Cada bloco presente na tabela refere-se a determinados momentos na linha narrativa que foram escolhidos por representarem uma unidade temporal distinta dentro do jogo. Neste caso, portanto, um bloco corresponde a uma missão. Cada missão é descrita como tal, pois tem no fim um ecrã de resultados, criando uma quebra nítida na experiência de jogo.

Existem vários outros elementos que dão ao jogador uma sensação de corte na experiência de jogo, como *cutscenes*, *cinematics* e ecrãs de carregamento. Os dois primeiros servem para representar eventos nos quais não se pretende que o jogador tenha controlo e/ou que formam momentos de ligação na narrativa particularmente dramáticos. Os ecrãs de carregamento podem ocorrer onde quer que haja uma transição entre áreas no jogo e o computador necessitar de tempo para carregar dados novos. Por transição pode-se entender: uma passagem de um piso representado tridimensionalmente onde o avatar pode caminhar para outro piso de uma nave ou estação espacial; ou então um salto entre regiões do espaço através dos *Mass Effect Relays*, os portais espaciais cuja tecnologia dá nome à série (em cujo caso se vê uma cena cinemática para além do ecrã de carregamento). No entanto foi escolhida a missão como unidade básica porque é a mais regular e, logo, a menos ambígua. Além disso, os restantes cortes como *cutscenes* e ecrãs de carregamento podem ocorrer dentro de uma missão.

Do mesmo modo que as missões formam uma unidade base, os atos podem ser definidos como tal, pois durante cada um existe um conjunto limitado de missões que podem ser levadas a cabo, sem terem que ter uma ordem específica. Quando o ato acaba, as missões respetivas (que incluem diversas missões secundárias não mencionadas na grelha) que não tenham sido completadas desaparecem, indicando uma passagem para o ato seguinte. Outro aspeto que ajuda a definir os atos é o facto de ocorrerem no início ou no fim destes eventos particularmente importantes para o enredo, como, por exemplo, confrontos com os inimigos principais do jogo. As missões são descritas em maior detalhe no anexo C, mas para esta tabela foram divididas em três tipos. As missões principais são as missões em que os eventos principais do enredo decorrem, pelo que se entende o

estabelecimento, desenvolvimento e resolução do confronto entre Shepard, a personagem principal, e os Collectors, os vilões da narrativa.

As missões de recrutamento são todas aquelas em que o objetivo principal é encontrar e/ou recrutar um membro especializado, também referidos como “companheiros” (cujo nome se encontra entre parênteses na tabela) para se juntar à tripulação da Normandy SR2. Estes membros, após recrutados, podem então participar nas pequenas equipas de combate de 2 membros que acompanham Shepard durante cada missão subsequente (é dada a escolha ao jogador de que companheiros o irão acompanhar no início das missões; geralmente esta escolha apenas tem a limitação de 2 acompanhantes). Não se inclui entre as missões de recrutamento a primeira missão, apesar de nesta serem dados a conhecer ao jogador dois membros futuros da tripulação, Jacob e Miranda.

Finalmente, as missões de lealdade servem para resolver um problema pendente que cada companheiro tem. O sucesso destas missões é determinante para a sobrevivência dos tripulantes em questão (entre parênteses na tabela) na missão suicida final. Naturalmente, o não cumprimento das missões de lealdade equivale ao falhanço das mesmas. Apenas nestas missões existe a obrigação de trazer o companheiro referente na equipa de combate.

O prólogo e a primeira missão foram classificados como fazendo parte do abstrato que, segundo Labov, introduz a história. Nestes, o jogador testemunha e “vive” a morte de Shepard, seguida da sua reconstrução e finalmente o recrutamento às mãos da entidade *Cerberus*. Também é introduzido o inimigo principal da história e, dessa forma, introduz-se a diretiva principal do jogador que é derrotar o mesmo.

Todas as missões de recrutamento e lealdade foram colocadas na coluna de orientação por envolverem a apresentação e desenvolvimento dos personagens secundárias, os companheiros. Note-se que, apesar do impacto consideravelmente pequeno que estas missões têm na narrativa de *Mass Effect 2* face à linha principal do enredo, é possível que as missões de lealdade tenham consequências maiores em *Mass Effect 3*¹¹⁵. Sendo que esta análise narrativa se foca nos eventos do segundo jogo, esses casos foram ignorados. Além do mais, apesar de cada personagem poder vir a levar a cabo ações importantes para o enredo, esses momentos ocorrem noutras alturas, nomeadamente durante as missões principais.

¹¹⁵ Por exemplo, na missão 23 (ver anexo C), a escolha final de Shepard relativamente ao uso do vírus tem um pequeno impacto no sucesso da batalha final de *Mass Effect 2*, mas tem consequências graves sobre os acontecimentos de *Mass Effect 3*.

Por comparação, estas missões têm menos relevância face ao enredo principal que Labov coloca sob o tópico de eventos catalizadores ou catalizador da ação.

Nessa categoria foram colocadas as missões cujos objetivos são diretamente ligados à luta contra os *Collectors*. Estas missões, para além de serem usadas no jogo para fazer evoluir o enredo, como se pode observar na grelha de análise, formam o início ou o fim de cada ato. Como já foi referido, é nestas ocasiões que existem confrontos com os *Collectors*, o inimigo principal em *Mass Effect 2*. E cada confronto destes tem um impacto nas personagens e acontecimentos, cada vez que acontece. Esta característica serve realçar as missões principais; os eventos que ocorreram durante a missão foram de tal importância que o panorama geral do jogo se altera: certas missões deixam de poder ser acedidas porque, segundo a narrativa, deixou de haver tempo para completá-las. Em termos mecânicos, é porque o ato narrativo acabou e, para manter o jogador focado no objetivo principal, é-lhe cortado o acesso a missões “obsoletas”.

Se assumirmos, então, o modelo de Labov, concluímos que este se adapta à estrutura da narrativa do *Mass Effect 2*. A semelhança entre a estruturação de uma narrativa estática e a de uma narrativa interativa é visível. Embora seja natural que uma narrativa interativa se apresente como sendo mais complexa por ser necessário desenhar vários panoramas possíveis dentro de um panorama geral (ver figura 13).

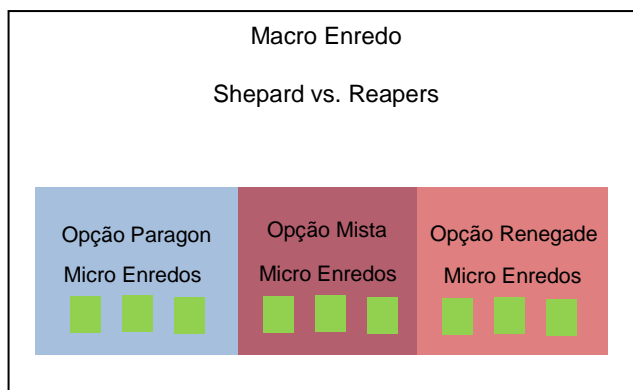


Figura 13– Estrutura da narrativa interativa do *Mass Effect 2* simplificada segundo o sistema de moral

Ou seja, existe sempre um enredo, chamemos-lhe macro, que engloba todo o universo de Shepard e a sua luta contra os *Collectors*. Dentro desse macro enredo, existem ainda micro enredos que se adaptam consoante as decisões do

jogador, daí ser interativa. O jogador poderá ter uma atitude bondosa – *Paragon*¹¹⁶ – ou tomar decisões cruéis – *Renegade* – e pode ainda ser uma mistura dos dois caminhos. Para os três percursos que o jogador pode percorrer, é necessário escrever um determinado enredo e é aí que estão os micro enredos, os enredos que se adaptam, que são maleáveis conforme a escolha do jogador. Seja ela ajudar uma personagem a encontrar um colar perdido ou aceitar assassinar outra personagem, é necessário escrever o guião para ambos os caminhos.

Note-se que a variação no enredo não se limita às escolhas *Paragon*, *Renegade* e mistas que essencialmente formam um espectro moral. O jogo, aliás, a série está repleta de decisões sem uma alternativa ideal. Os criadores procuraram colocar o jogador perante escolhas em que o contexto moral é ambíguo, ou então em que as consequências não são imediatamente óbvias. Um dos casos mais memoráveis de uma decisão difícil ocorre no primeiro jogo da série. O jogador, no papel de Shepard, vê-se obrigado a abandonar um de dois companheiros numa situação mortal contra a sua vontade pelo bem do grupo. Um é feminino, Ashley, e um masculino, Kaiden. Ambos os membros são leais, amigáveis e, possivelmente, aquele que for do sexo oposto de Shepard pode ter uma relação romântica com este¹¹⁷. Em ambos os casos não há uma escolha “certa” senão a preservação da vida da personagem com quem o jogador tem uma maior ligação pessoal. Ainda mais drásticas, são escolhas que afetam espécies inteiras¹¹⁸.

Sendo assim, se olharmos para a estrutura de labirinto, sugerida por Ryan (ver figura 5), pode-se equipará-la à estrutura criada para o *Mass Effect 2*. Todos os jogadores tem um ponto em comum, o ponto da partida, mas a partir desse momento possuem uma série de opções, uma série de caminhos que podem escolher. A sequência de pontos na história depende do jogador, sendo importante notar que existem momentos chave em que existe um ponto de convergência para o fim do jogo. Porém, apesar de haver momentos de convergência, todos os aspetos, todas as decisões tomadas ao longo do jogo afetam o final da instalação. Existe igualmente uma série de variáveis que se convertem em dois finais do macro enredo possíveis: a morte ou a sobrevivência de Shepard (ver anexo D). A estrutura de fluxograma de Ryan (ver figura 5) diverge da estrutura analisada em *Mass Effect*

¹¹⁶ O sistema de moral, *Paragon* e *Renegade*, será explicado mais adiante no capítulo do diálogo.

¹¹⁷ A BioWare foi relativamente inovadora no tópico da sexualidade no âmbito dos RPGs, sendo que apesar da heterossexualidade destes dois companheiros, existirem sempre outros companheiros que estão igualmente abertos a relações amorosas com versões femininas ou masculinas de Shepard. Este é, aliás, outro método de customização dedicado a aumentar a imersão e realismo.

¹¹⁸ Para um exemplo disto, ver a descrição do diálogo entre Tali e Legion no capítulo seguinte.

2 devido aos fins divergentes,¹¹⁹ apesar de conter caminhos variados. A da árvore (*idem*) também não se aplica, porque não tem em conta vários pontos de convergência possíveis nos enredos ou a possibilidade de decidir a ordem de eventos. Contudo, apesar de se dar uma certa liberdade ao jogador, este não cria trilhos. No fundo, é tudo pré-determinado. O jogador caminha numa estrada alcatroada pelos *game designers*.

Qualquer narrativa, seja ela estática ou interativa, é composta por um princípio, meio e fim. No caso do *Mass Effect 2*, e apesar de ser a segunda instalação de uma trilogia, a estrutura não diverge muito da dita narrativa tradicional. A diferença basilar é que em vez de se construir um só arco narrativo constrói-se uma árvore de *mini* arcos narrativos que são ‘ativados’ consoante as ações do jogador. A forma como o enredo se desenrola está dependente do jogador, mas o *game designer* controla todos os outros aspetos, ele disponibiliza um menu ao jogador e este escolhe o que mais lhe convém. O diálogo, por exemplo, é um destes mecanismos, é o menu, que permite ao jogador executar as suas decisões.

5.2.2 Diálogo

O diálogo é, em todo o tipo de narrativa, muito importante. É este elemento que contextualiza, materializa e constrói todo o universo social em redor da personagem principal. Sem o diálogo, *Mass Effect 2* não teria o mesmo impacto, pois este desempenha um papel importante no desenvolvimento das relações entre Shepard e os membros da sua equipa. O jogador pode, devido ao sistema de diálogo, ter algum controlo limitado sobre as falas de Shepard, o seu avatar.

Sendo o sistema de diálogo tão importante para os momentos de escolha, é pertinente analisá-lo conforme a teoria da escolha escrita em seis perguntas por Salen e Zimmerman. Para reiterar, estas são: “O que aconteceu antes de o jogador poder escolher?”, “Como é a possibilidade de escolha transmitida ao jogador?”, “Como é que o jogador fez a escolha?”, “Qual é o resultado da escolha?”, “Como irá

¹¹⁹ No *Mass Effect 2* estes envolvem a morte ou sobrevivência de todos os membros da equipa, incluindo Shepard bem como uma decisão final sobre a preservação ou destruição da base dos inimigos

afetar as escolhas futuras?”, “Como é o resultado da escolha transmitido ao jogador?”.¹²⁰

O sistema de diálogo em *Mass Effect 2* é bastante complexo; o jogo tem cerca de 25.000 linhas de diálogo possíveis¹²¹. Este sistema, para além de extenso, inclui uma grande quantidade de caminhos. Por outras palavras, o jogador é confrontado com diversas situações durante as conversas com outros personagens em que só pode escolher uma de entre várias alternativas. Após esta escolha, as outras alternativas tornam-se impossíveis, levando a que muitas linhas de diálogo não sejam de todo ouvidas, pois a conversa poderá ter evoluído para novos tópicos, ou porque as circunstâncias narrativas podem ter sido alteradas pelo próprio diálogo (por exemplo, se o jogador terminar a conversa com um “adeus” ou então se proferir uma ameaça, despoletando um combate com o interlocutor).

De facto, esta característica das “rotas” de diálogo divergentes é especialmente evidente pelo facto do diálogo poder alterar o enredo de forma drástica. É precisamente através do sistema de diálogo que a maioria das decisões que constituem a interatividade da narrativa são tomadas. É essencialmente durante os diálogos que o jogador chega a encruzilhadas no enredo do tipo labirinto, devido às várias opções disponíveis que lhe aparecem. É através da *conversation wheel*¹²² (ver figura 14) que o jogador executa as suas decisões e atitudes.



Figura 14– *Conversation Wheel* do *Mass Effect 2*

Cada opção de diálogo é representada por uma pequena frase resumindo o sentido da opção. As falas respetivas nunca correspondem totalmente à frase que

¹²⁰ Salen e Zimmerman, 2003.

¹²¹ “To bring this all into perspective, *Mass Effect* featured 20,000 lines whilst *Mass Effect 2* had 25,000.” (Purslow, p.1, 2011).

¹²² A *conversation wheel* é um mecanismo de diálogo em que o jogador escolhe a opção de discurso que mais lhe agrada. O nome refere-se à aparência gráfica do sistema de escolha.

as representa e tendem a ser mais extensas do que a mesma. É possível aqui responder a duas das perguntas de Salen e Zimmerman. Nomeadamente, é desta forma que as possibilidades são transmitidas ao jogador. Também é selecionando uma destas opções da *conversation wheel* que o jogador faz a escolha. Note-se que a escolha pode ser uma micro ou macro escolha. Ou seja, aquilo que Shepard diz pode não ter impacto no enredo para lá da conversa, ou pode ter repercussões que se estendem ao longo da história em toda a série.

As três instalações de *Mass Effect* funcionam como uma trilogia.¹²³ As decisões tomadas na primeira instalação afetam o diálogo do segundo jogo e as decisões realizadas nos dois primeiros jogos afetam o resultado final da série¹²⁴. Esta característica da trilogia é importante para responder à primeira pergunta dos autores. Afinal, não é só o contexto presente do diálogo que o afeta, mas também os eventos precedentes. Como exemplo, temos o caso da repórter Khalisah al-Jilani. A opinião da repórter quando confrontada em *Mass Effect3* sobre a personagem principal molda-se consoante as ações desta em *Mass Effect 2* (em que Shepard pode ou não agredir a jornalista quando esta tenta obter uma entrevista):

Se o jogador for rude:

“Khalisah al-Jilani: You may be a violent thug...but I’m glad you’re on our side.”

Se o jogador for bondoso:

“Khalisah al-Jilani: We haven’t always seen eye-to-eye... but I’m glad you’re on our side”

Em alguns casos, as consequências das opções de diálogo são evidentes e imediatas. Podem ser perceptíveis nas respostas dos interlocutores ou nos eventos que se seguem. O jogo também pode dar *feedback* direto através de mensagens que surgem no ecrã como “+5 Paragon”. O sistema de moral, descrito mais adiante, é um bom indicador para o jogador dos efeitos que as suas escolhas tiveram. Por outro lado, algumas consequências podem ser mais subtis, sendo que o jogador

¹²³ “Mass Effect is designed as a trilogy from the start and is actually woven together as a trilogy, in a way no other game is” (Casey Hudson in *EA: All Access Mass Effect 2*, 2010)

¹²⁴ Essa era a intenção da Bioware mas, segundo os resultados do inquérito, o sucesso pode não ter sido total dada a insatisfação relativa ao fraco impacto que as decisões do jogador têm no fim de *Mass Effect3*.

não tem como saber que eventos futuros serão devidos a uma só opção de diálogo¹²⁵. É possível que algumas decisões futuras não sejam sequer as mesmas, devido a opções já tomadas.

Os diálogos desempenham um papel crucial no desenvolvimento dessa ligação entre os jogos. Para além de afetar o enredo, como foi descrito anteriormente, é também através dos diálogos que a personagem principal se pode envolver romanticamente com um companheiro da sua equipa ou, alternativamente, explorar a amizade com eles. O romance e os laços afetivos que se pode ter com os companheiros de equipa é um dos métodos pelos quais se fortalece a imersão do jogador. Gera envolvimento emocional e é mais uma forma de lhe dar controlo sobre a vida do seu avatar. O romance ou amizade que se pode ter com os companheiros também adiciona um nível pessoal à narrativa do jogo, que se destaca pela escala da demanda épica de Shepard, “When the player dialogues with a character, he speaks in the name of his avatar within the fictional world, and his input is an integral part of the narrative.” (Ryan, p.135, 2006).

Outro aspeto importante nos diálogos é o seu conseqüente sistema de moral. Os jogos da BioWare tendem a basear-se no sistema de moral dualista. Em *Mass Effect 2*, as duas alternativas são denominadas de *Paragon* e *Renegade*. É permitido ao jogador decidir se quer ser um líder altruísta e bondoso (opções *Paragon*) ou se pretende que Shepard seja calculista, agressivo e egoísta (opção *Renegade*), através das opções de diálogo azuis e vermelhas, respetivamente. As missões principais do jogo, bem como as missões de recrutamento, tendem a poder ser cumpridas de várias maneiras. O método empregue pode variar entre o legal e o ilícito, por exemplo, ou envolver a opção de executar ou poupar um inimigo que se encontra à mercê de Shepard. Note-se que em quase todos os casos há alternativas neutras para as conversas, ou seja, o jogador pode chegar a ter três escolhas.

Apesar da multiplicidade de meios possíveis para chegar aos mesmos fins, o sistema de diálogo e moral também é construído para possibilitar fracassos. É o caso das missões de lealdade¹²⁶, que podem ser falhadas através de decisões erradas. Ou mesmo das tentativas de criar amizade e romance junto dos companheiros de equipa, que podem acabar em relações amargas. Atitudes

¹²⁵ Se o jogador escolher destruir os dados de Maelon no fim da missão 16 (ver anexo C), uma personagem de *Mass Effect 3* não sobrevive a um procedimento médico. Se o jogador preservar os mesmos dados, essa personagem sobrevive. É interessante notar que apenas neste último caso é que o jogador é informado da razão deste fim.

¹²⁶ Como exemplo, consultar “outros resultados possíveis” da missão 18 – Lealdade no anexo C.

agressivas ou insultuosas derivadas das opções *Renegade*, por exemplo, podem desencorajar um membro da tripulação de se tornar no parceiro íntimo de Shepard.

Cada decisão que não seja neutra afeta o espectro moral de Shepard (ver figura 15).



Figura 15 – Menu de desenvolvimento da personagem do *Mass Effect 2*

Ambos os caminhos, bom e menos bom, são possíveis ao longo da maioria das conversas que incluem a tomada de decisões. Nos restantes casos, podem existir diversas opções, mas com nenhuma a representar extremos morais. Quando a conversa chega a uma escolha, os vários caminhos são por natureza exclusivos, pelo que uma decisão só pode ser tomada uma vez. No entanto, é possível ir alternando entre escolhas *Paragon* e *Renegade*, mas a inconsistência também tem as suas consequências. Um jogador que mantenha um perfil moral consistente assegura o aumento da sua pontuação moral para um dos lados do espectro. Se essa pontuação for alta o suficiente, chega a abrir novas possibilidades de diálogo associadas ao perfil da personagem. No entanto, se o jogador não tomar decisões *Paragon* ou *Renegade* suficientes, escolhendo sempre as opções neutras, a pontuação moral ficará baixa, tanto para um lado como o outro. O mesmo pode acontecer se o jogador simplesmente variar demasiado. As pontuações sobem, mas não tanto quanto poderiam. Quando a pontuação do jogador for insuficiente para uma determinada escolha, as opções de diálogo de *Paragon* e *Renegade* não são acessíveis (aparecendo em cinzento). A personalidade de Shepard é demasiado “neutra” para conseguir tomar ações de grande impacto.

O mecanismo de diálogo manipula significativamente o desenrolar da série, sendo que é por ele que se guia o enredo, se falha ou completa com sucesso

certas missões, se cria romance entre personagens e até se consegue descontos em lojas dentro do jogo. Os momentos mais cruciais do diálogo no âmbito de *Mass Effect 2* são os que afetam o destino das personagens secundárias. Por vezes, uma decisão mal tomada pode levar à perda de companheiros e membros da tripulação na última missão. No âmbito da trilogia como um todo, há alguns momentos chave que se tornam relevantes para a narrativa geral. Por exemplo, no fim da missão de lealdade do Legion, missão 23, ocorre um confronto entre Tali e Legion. Sendo estes dois personagens oriundos de duas espécies em guerra, existia à partida a possibilidade de confronto. Não obstante a rivalidade, Shepard é chamado para resolver a situação. Tali quer matar Legion por este estar a enviar informações confidenciais dos *Quarians*, raça a quem primeira pertence, aos *Geth*, a quem o segundo pertence. Se o jogador tomar o partido de um companheiro, perde a lealdade do outro, assumindo que foi conquistada previamente. Além disso, a facção a que o companheiro insatisfeito pertence sofre perdas maiores em *Mass Effect 3*, enquanto que a do companheiro favorecido sai beneficiada. Já se o jogador tiver conseguido um alto nível de *Paragon* ou *Renegade* (sistema de moral) pode chegar a um consenso e conservar a lealdade de ambos. Segue abaixo uma transcrição das seguintes reações às opções de diálogo tomadas pelo jogador:

Tali: You can't let this happen, Shepard. I trusted you, and I worked with a geth on the team, but this is too much!"

Paragon (Opção: "You're both right")

Shepard: Tali, your father was running brutal experiments. If the subjects had been human, I'd damn well be telling the Alliance about it.

Tali: I know. But if the geth find out...

Shepard: They'd attack. Which would cause a war that would leave both the geth and the quarians vulnerable when the Reapers show up. Is that what you want, Legion?

Legion: We believed it was necessary to relay the information.

Shepard: Sooner or later, you're both gonna have to stop fighting this war. Or we'll all end up paying for it.

Legion: To facilitate unit cohesion, we will not transmit data regarding Creator plans.

Tali: Thank you, Legion, I... understand your intention. What if I gave you some non-classified data to send?

Legion: We would be grateful."

Renegade (Opção: "Knock this crap off")

Shepard: Look at you! Both of you! This is exactly what the Reapers want! Tali, of course the geth are worried about your people! You want to destroy them!

Tali: It's not that simple!

Shepard: And Legion, what the hell were you thinking? Are you trying to undermine this entire operation?

Legion: We did not intend to decrease operational efficiency.

Shepard: We're on a mission. You can either fight at my side or get crushed under my heel. But you will not stand in my way.

Legion: To facilitate unit cohesion, we will not transmit data regarding Creator plans.

Tali: Thank you, Legion, I... understand your intention. What if I gave you some non-classified data to send?

Legion: We would be grateful."

Opção: Tomar partido do Legion.

Shepard: Tali, stand down. I'm sure you told the Fleet about any readings you took from the geth base. Legion can do the same.

Tali: It's not the same! The geth took my homeworld! We're not a threat to them!

Legion: But your people intend to destroy us.

Tali: This is a mistake, Shepard. A mistake that my people may have to pay for.

Legion: Thank you, Shepard-Commander. We did not intend to disrupt group efficiency."

Opção: Tomar partido da Tali.

Shepard: We can't risk a fight between the quarians and the geth right now. Legion, I'm ordering you not to transmit that data.

Legion: We will obey. The immediate fight against the Old Machines supercedes long-terms conflicts. Once Old-Machines are defeated, however, creators will answer for actions against our people.

Tali: Thank you, Shepard. I'm sorry that got out of hand, but I couldn't let Legion endanger my people."

Como se verifica nas transcrições, os diálogos moldam-se consoante as ações tomadas pelos jogadores. Não é uma estrutura rígida em que o jogador é mero espectador passivo. É verdade que os diálogos já foram por si só estruturados e estipulados pelos *game designers*. Logo, este é um dos métodos implementados pelos criadores do jogo para guiar o percurso do jogador por um caminho variado, mas, em última instância, limitado. Mas ainda assim, vale a pena reter que existe um controlo por parte do jogador, que não fica indiferente a essa possibilidade. No questionário, um dos inquiridos referiu: "(...) revolutionary dialogue mechanic - the fact that you play through the dialogues means the "end" of the traditional cut-scene type of storytelling (play/active, watch/passive); (...) it's "your" customized story."

Nogueira refere: "A realidade física tem som, a convivência humana tem diálogos (...)" (Nogueira, p. 271, 2008). Pode-se então afirmar que os diálogos servem para mais do que relacionar personagens e criar uma relação realista entre eles. De modo a dar um determinado realismo, tendo um diálogo que se parte numa árvore de opções, este aproxima-se mais do que o jogador teria ao seu dispor no mundo real, ainda que simplificado. Um sistema de diálogo que seja o menos constrangedor possível também quebra o mínimo possível a imersão, preservando assim a ilusão de que se está a participar num universo virtual.

É de notar que os inquiridos afirmaram que enquanto gostaram da possibilidade de dialogar como querem, não gostaram dos chamados auto diálogos, "Interaction is suddenly twisted away from the player's hands through the automatic dialogue Shepard has with his crew in ME3. The universe feels much smaller (...)." Ou seja, após habituar o jogador a um sistema complexo e gratificante de escolha, existe o risco de o alienar quando a escolha desaparece, ou é insatisfatória. Portanto, aquilo que aumenta a imersão também pode servir para quebrá-la, se for mal implementado.

5.2.3 Imersão e customização

Segundo Cátia Ferreira¹²⁷ a, "Immersion is a participatory activity that lies upon the feeling of presence." (Ferreira, p. 145, 2012) Quando o jogador joga por

¹²⁷ Cátia Ferreira é professora na Universidade Católica Portuguesa e investigadora no CEEC e no CIES.

prazer e fica sem noção do mundo real que o rodeia ele está imerso no mundo ficcional do videogame. O jogador espera que um bom videogame faça com que o meio desapareça e ele se transforme na personagem da história que joga. Segundo Murray (1997) os nossos cérebros estão programados para experienciar uma narrativa imersiva de modo a que esta tenha precedência pelo mundo real¹²⁸. A narrativa é fulcral neste efeito, já que implica um tempo e espaço que é distinto do “mundo real” que o jogador ocupa.

A construção da relação entre o jogador e jogo depende muito do relacionamento entre o jogador e o avatar. Se não houver ligação, se o jogador não se interessar, não ocorre imersão, “Quando o espectador deixa de querer saber o que acontece a seguir, cessa a imersão, do mesmo modo, aliás, que quando o jogador deixa de se interessar pelo que deve fazer a seguir.” (Nogueira, p. 331, 2008).

A importância de imersão justifica-se pelo próprio ato de jogar. O jogador mede a qualidade da imersão quanto mais tempo tiver a jogar um jogo sem ficar saturado deste, sem que a imersão seja quebrada por si só e não por eventos exteriores à esfera do jogo.

Mas o que existe no *Mass Effect 2* que faça com que o jogador se envolva neste universo? Segundo as respostas do questionário e a análise do estudo de caso, surgem dois conceitos: customização e por consequência a interatividade. Os dois termos surgem como sinónimos entre si no âmbito deste jogo.

Por customização entende-se o processo de adaptação de determinados aspetos do videogame ao critério do jogador. Quando se procedeu ao levantamento da informação para as grelhas de análise foi necessário criar uma versão do Commander Shepard. Escolheu-se jogar com uma versão feminina. Este aspeto é muito importante para a identificação do jogador com a personagem. A jogadora tende a pensar: “Se sou mulher gostaria de jogar com uma personagem feminina, identifico-me melhor com ela.”

Um dos inquiridos, por sinal do sexo masculino, referiu que ter a possibilidade de jogar com uma personagem feminina foi uma possibilidade incomum, mas que lhe agradou, pois na sua maioria os videogames do género de ficção científica tendem a ter heróis masculinos, “And I love that there is a game

¹²⁸ “A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us.” (Murray, p. 98, 1997)

where I can play as an awesome female sci fi hero as the genre has been very male dominated for a long time.” Não obstante de se querer jogar com uma mulher Shepard ou um homem Shepard, o importante a reter é a escolha. Escolher as origens do avatar, qual o seu estilo de combate e qual a sua aparência (ver figura 16) fazem parte da construção da relação entre o jogador e o seu avatar.



Figura 16 – Criação de Shepard no *Mass Effect 2*

A customização é apontada pelos inquiridos como sendo um dos aspetos que estes mais apreciaram na série. Cerca de 70% dos inquiridos disse que um dos elementos que mais gostou na trilogia foi a customização e o desenvolvimento dos personagens. Sendo que ainda assim o que os jogadores mais gostaram foi a narrativa (89%), a história de Shepard a tentar salvar o universo dos Reapers.

Não é só no início que o jogador pode escolher entre uma panóplia de opções para customizar o seu avatar. Para além da aparência física é dada ao jogador, à medida que vai evoluindo, a possibilidade de melhorar as suas competências de combate, comprar uma armadura nova, armas e até juntar uma coleção de miniaturas de naves espaciais na sua cabine a bordo da Normandy. A aparência física nem sequer é fixa ao longo do jogo, já que as cicatrizes de Shepard se regeneram ou pioram conforme a sua pontuação de *Paragon vs. Renegade*, respetivamente.

Para além da customização da personagem principal, é possível também equipar os companheiros de equipa, escolhendo as suas armas, habilidades de combate e mesmo os seus fatos (sendo que se ganha acesso a mais fatos pelas missões de lealdade). Existe também a opção de aceder a terminais dentro da nave espacial Normandy de Shepard e de melhorar esta, como se fosse uma extensão

do avatar. Para além das missões de lealdade, são estas melhorias que determinam a sobrevivência dos companheiros durante a missão suicida¹²⁹. Ademais, se o jogador assim o desejar, uma dessas melhorias envolve uma adição ao departamento médico, que serve exclusivamente para retirar as cicatrizes à personagem principal.

Porventura um dos aspetos mais notáveis da customização é o que ocorre ao nível do enredo, descrito nos capítulos do enredo e do diálogo. Aí o jogador consegue influenciar tanto a personalidade de Shepard (decidindo se é altruísta, temerário, etc.) como o decorrer dos eventos, através da influência que a personagem principal tem sobre o universo que o rodeia. Este poder pode ser manifestado de várias formas, mas todas elas têm algo em comum. São uma ação praticada por Shepard, o herói do jogo. Veja-se o seguinte exemplo: Na missão 15 Garrus, um companheiro de Shepard oriundo do primeiro jogo, informa este que já sabe do paradeiro do *Turian* que traiu a sua antiga equipa de combate. Garrus pede ajuda ao seu comandante para se vingar do traidor Sidonis. Quando ocorre o confronto entre Garrus e Sidonis, Shepard pode escolher entre permitir a morte de Sidonis ou convencer Garrus a perdoar a traição. O jogador tem assim o poder de vida ou de morte sobre uma personagem secundária. A escolha é do jogador, mas, ao nível da diégese, a decisão pertence a Shepard.

Esta extensão da customização, esta interatividade, constrói um mundo ficcional tão complexo e realista que, quando o jogador se envolve nele, ocorre uma suspensão da incredulidade – o jogo passa a ser real, os problemas de Shepard passam a ser do jogador, o jogador torna-se o avatar. Segundo Murray, “We do not suspend disbelief so much as we actively create belief” (Murray, p.110, 1997).

No seu livro *Avatars of Story* (2006), Ryan refere o novo jornalismo. A autora argumenta que o poder e sucesso do novo jornalismo advém de várias técnicas como: “(...) the predominance of scene over summary, detailed record of dialogue, the depiction of everyday gestures and variable focalization allowing direct access to the minds of characters.” (Ryan, p.43, 2006). Estas são características que criam distinção para com o jornalismo tradicional, que é objetivo, factual e distante. Para Ryan o uso de técnicas da ficção aumenta o envolvimento emocional do leitor. É possível reconhecer aqui várias características de *Mass Effect 2*. Os diálogos envolvem eventos importantes, mas também chegam a cobrir conversa mais

¹²⁹ Conferir o quadro da missão 25a no anexo C.

superficial ou impertinente. Esta variedade ajuda a construir realismo. Os cenários em si, pelo seu detalhe, contam mais do que o contexto de uma missão sobre o que se está a passar. E diálogos, posturas e até *e-mails* privados dirigidos a Shepard, todos ajudam a dar o referido acesso à mente dos personagens. O conjunto destas técnicas contribui para a imersão do jogo.

Segundo Nogueira existe uma dupla tipologia referente à imersão no caso do videojogo: “(...) por um lado não pode existir intervenção sem o domínio da utilização de um meio (...) só existe contemplação quando o meio tende a desaparecer (...)”. (Nogueira, p. 310, 2008). Então não poderá ocorrer imersão sem o auxílio do meio, mas, por outro lado, esta só ocorre quando o próprio meio desaparece. Os dois fatores devem ser cumpridos para possibilitar a imersão. O importante a compreender é o quão essencial é que o jogador esteja intimamente familiarizado com o referido meio: o computador e o jogo. Se um utilizador não estiver confortável ou habituado à interação com a máquina e a interface do jogo, terá que se concentrar nestes, distanciando-se do universo virtual. Para que a união com o mundo do jogo seja eficaz, o meio tem de se tornar transparente através a prática e da familiaridade, tal como o utilizador está à vontade com o seu próprio corpo. No fundo, quando a imersão existe, é porque o computador e o jogo se tornaram numa extensão do jogador¹³⁰, aumentando o seu alcance até ao universo virtual de *Mass Effect 2*¹³¹.

A imersão é uma ferramenta de manipulação para o *game designer*. Se o jogador estiver no meio de uma batalha, toda a sua atenção deverá estar focada no ambiente *in-game*. Se a sua preocupação está centrada em matar inimigos porque são inimigos, ele não estará tão consciente do quão abstrato é o conflito, desde a inteligência artificial que rege as ações dos personagens não controláveis, à construção dos níveis, ao uso de *colliders*¹³² para limitar a área de combate. Por exemplo, Shepard, como um combatente determinado em derrotar os seus oponentes, não teria razão para saltar por cima de um carro e fugir do campo de batalha, logo, o jogador também não o faz. Por partilhar o estado de espírito do seu

¹³⁰ Por extensão do corpo deverá ler-se a teoria de McLuhan em que este autor diz-nos que, “This is merely to say that the personal and social consequences of any medium – that is, of any extensions of ourselves (...)” (McLuhan, p. 7, 1994).

¹³¹ “Assim, podemos afirmar que onde a narrativa tende, pelo privilégio da tangibilidade e da transparência já referido, a apagar a presença do meio com o propósito de garantir e preservar a autonomia do universo diegético em relação ao espectador, o jogo tende, pelo privilégio da emergência e da interpelação, a assinalar a presença do meio como garantia de influência do jogador no universo lúdico.” (Nogueira, pp.309-310, 2008)

¹³² O *collider* – conhecido também por *Mesh Collider* - é um elemento de game design em que o programador coloca barreiras invisíveis limitando o jogador a um caminho específico.

avatar, por estar imerso no jogo, o jogador nem dá conta do *collider* que está colocado em frente do carro, impedindo-o de realizar uma ação que deveria ser possível realizar fosse aquele o universo real. O expoente máximo desta manipulação é a capacidade de conseguir tornar o que é efetivamente um corredor para o jogador num mundo de aparência aberta para o avatar. A imersão domina a experiência e prende o utilizador.

Nogueira afirma que: “Quando falamos da imersão do sujeito no universo do videojogo, estamos a falar, em larga medida, desta faculdade de explorar o espaço.” (Nogueira, p. 263, 2008). A imersão então está igualmente associada à exploração do espaço virtual, tema que será tratado na próxima secção.

5.2.4 Exploração

Apesar de não poder ser definido como um mundo aberto, ou *open world*, *Mass Effect 2* oferece várias vias para o que se pode chamar de exploração. Por exploração, entende-se a livre descoberta de novas áreas onde o jogador não é obrigado a ir. Geralmente a exploração é encorajada por recompensas diversas, que variam entre créditos monetários de jogo, missões secundárias escondidas e outro tipo de recursos. Tais recompensas tendem a ajudar no progresso do jogador, permitindo que este melhore o seu equipamento e/ou habilidades para além do que conseguiria se apenas cumprisse as missões principais linearmente. Enfrentando desafios facultativos através da exploração, o utilizador pode para todos os efeitos prolongar a sua experiência de jogo.

No *Mass Effect 2*, como aliás nas duas outras instalações da série, existem dois modos de navegação. Num deles navega-se ao nível do espaço, sendo que o jogador tem controlo sobre a nave espacial Normandy SR2, comandada (não necessariamente pilotada) pelo seu avatar, a personagem principal. A nave é, aqui, uma extensão do avatar (ver figura 17).

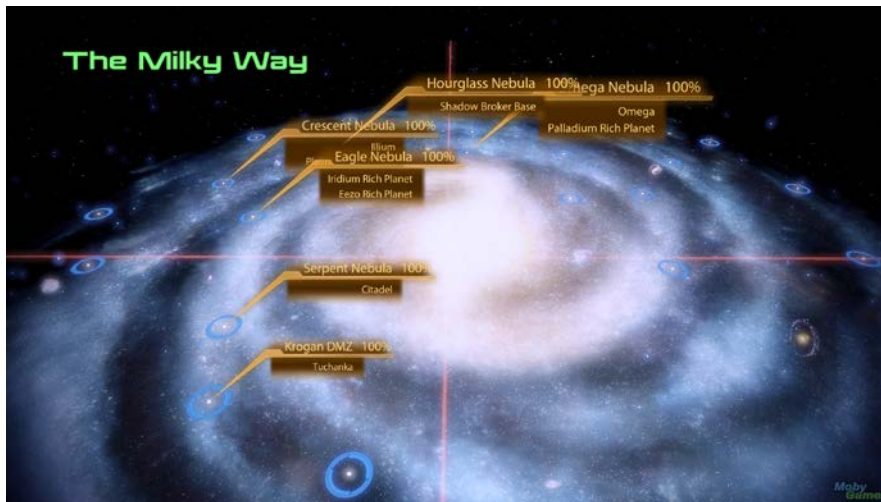


Figura 17 – Menu de navegação entre regiões do *Mass Effect 2*

O segundo método de navegação, o principal, é o de controlo de Shepard numa vista de terceira pessoa (ver figura 18).



Figura 18 – Vista da terceira pessoa sobre Shepard

Quando a tripulação da Normandy não se encontra numa missão, o jogador, tal como Shepard, encontra-se dentro da nave com o resto da sua equipa. Aqui pode conversar com diversos elementos da tripulação, mesmo alguns que não fazem parte das equipas que acompanham Shepard e que foram recrutados, desenvolvendo amizades ou aprendendo mais sobre a sua vida. Alternativamente, o jogador pode explorar os recantos da nave espacial e aceder a terminais através dos quais customiza armas, lê mensagens destinadas a si próprio, ou melhora a própria nave. Também é possível observar uma coleção de naves miniatura, bem como um aquário com peixes na cabine de Shepard. Isto assumindo que o jogador escolheu comprar as miniaturas e os peixes em determinadas lojas dentro do universo.

Mas, mais importante ainda, existe a possibilidade de controlar o destino da nave a partir do seu interior. Ao direccionar o avatar até um terminal específico com

uma representação holográfica da galáxia, o jogador ganha acesso a um sistema de menus. Aqui pode navegar a Normandy até um dos muitos planetas que o jogo tornou acessíveis. O menu divide-se em quatro níveis, ou escalas, diferentes¹³³: na órbita de planetas, onde se pode explorar a superfície em busca de recursos minerais por radar, ou então de locais para aterrar. Saindo de órbita, é possível navegar dentro de sistemas solares entre os vários planetas em órbita, ou mesmo até estações espaciais e aceder aos *Mass Effect Relays*. Quando estes estão presentes, servem de portais, permitindo aceder a outro nível do menu que representa a Via Láctea inteira e contém várias regiões, também elas contendo os seus próprios *Relays*. Assim o jogador pode viajar de uma ponta à outra da galáxia devido à tecnologia que dá o seu nome à trilogia. Finalmente, o quarto nível é precisamente o das regiões (acessível saindo de um sistema solar) que costuma conter vários sistemas solares e no mínimo um portal, sendo que viajar nestes espaços interestelares já consome combustível (viajar dentro dos sistemas não consome combustível e o salto entre regiões também não, pois depende dos *Relays*).

No espaço o jogador pode encontrar várias áreas que podem ser acedidas de forma mais direta pelo avatar na forma de Shepard, podendo este interagir com o ambiente e navegar nele. Essas áreas variam entre outras naves espaciais, estações espaciais e a superfície de planetas. A diferença particular entre estes momentos e a exploração no interior da nave Normandy na terceira pessoa é que sempre que Shepard deixa a sua nave é acompanhado por até 2 membros da equipa. E, enquanto que na segurança da sua nave circula sempre em uniforme, no exterior já usa a sua armadura de combate. Mas isso não quer dizer que o avatar estará sempre numa postura de combate, pois várias das áreas exploráveis, tanto nas missões como fora delas, são pacíficas. São vários os inimigos de Shepard espalhados pela galáxia, mas também há muitos aliados.

Aqui, portanto, o jogador tem a possibilidade de observar em detalhe o ambiente de *Mass Effect 2*, um mundo em que as várias espécies civilizadas e tecnologicamente avançadas são unidas pelo facto de terem encontrado tecnologia antiga, mais antiga do que todas as civilizações. Foi esta tecnologia que as levou até à Cidadela, de certa forma o coração da galáxia, uma estação espacial imensa onde está sediado um conselho regente de todas as espécies. Esta é, aliás uma

¹³³ “To make exploration interesting, the space of the virtual world should be structured as a diversified architecture of either contiguous or embedded subspaces (...).” (Ryan, p.112, 2006).

das zonas que pode ser visitada, onde existem escritórios, apartamentos, docas, lojas e até clubes. Outras zonas podem ser os planetas de origem de determinadas raças, oferecendo uma oportunidade para aprender sobre a história destas através de conversa com personagens e da compra de armas ou miniaturas de nave para adicionar à coleção de Shepard.

Como foi referido, a exploração costuma oferecer recompensas. Quanto aos recursos, como créditos e minerais, estes podem ser encontrados em cofres e contentores espalhados nos níveis. Noutros casos, conversar com certos personagens ou ler documentos abandonados pode despoletar missões secundárias. Estas não têm de ser completadas, mas geralmente fornecem uma recompensa se o jogador decidir levá-las a cabo.

Ao permitir a exploração, os criadores do jogo alargam a experiência de jogo, tornam-na ainda menos linear. E quanto maior o mundo virtual e mais detalhado, mais credível se torna aos olhos do jogador. É esta a aposta que justifica o esforço de criar um mundo tão aberto, já que é devido a isso que a imersão é proporcionalmente maior e a experiência de jogo torna-se mais memorável¹³⁴. Derek Watts, o diretor de arte de *Mass Effect 2* afirma, no documentário *EA: All Access Mass Effect 2*, que: “What we really wanted to do was expand the universe. Take you to more worlds, more cultures.”

Outro argumento em favor da interatividade é a liberdade de ritmo que a exploração fornece ao jogador. Ou seja, o tempo dos acontecimentos deixa de ser totalmente controlado pelo jogo. O utilizador tem o poder de escolher quando realizar as missões, quando viajar para outro sistema solar, quanto tempo quer passar a visitar um planeta inexplorado ou apenas passear no interior da Normandy. Este aspeto particular da exploração é também uma forma de customizar a experiência. Alguns jogadores podem preferir saltar de missão em missão. Outros podem gostar tanto do seu tempo dentro do universo de *Mass Effect 2*, que querem prolongar a estadia através do máximo de exploração possível. Segundo Ryan, “This exploration cannot present danger, otherwise the destiny of the avatar would be at stake. It proceeds therefore at a leisurely pace, withing the time of the virtual world, but not a race against the clock.” (Ryan, p.112, 2006) Assim, a possibilidade de explorar aumenta a customização e, por sua vez, a imersão. Manovich também apoia esta noção, afirmando, “Exploring the game

¹³⁴ “Mesmo se as possibilidades de exploração são previamente determinadas pelo design do interface, e nesse sentido são da responsabilidade do autor do jogo, existe sempre uma vasta amplitude de escolhas que cabem ao jogador e lhe proporcionam autonomia perceptiva.” (Nogueira, p.263, 2008).

world, examining its details and enjoying its images is as important for the success of games such as *Myst* and its followers, as progressing through the narrative.” (Manovich, p. 215, 2001).

O lado negativo desta liberdade é que, quanto maior o ambiente explorável, maior o risco de existirem falhas no mundo. Um mundo aberto é um mundo susceptível a um maior número de erros de jogo (conhecidos frequentemente por *bugs* ou *glitches*), do que um jogo com um percurso e história lineares. A razão é simples: quanto mais extensa se torna a área de jogo, maior o risco de serem cometidos erros aquando da construção e mais difícil é encontrá-los. Além disso, um mapa maior exige mais trabalho do que um mapa pequeno, e o nível de detalhe pode sofrer em consequência disso. No fundo, o horizonte, o fim do mundo, pode ser afastado ou esbatido, mas não deixa de existir. Por essas razões, os *game developers* têm de recorrer à imersão, a convenções de jogo e à ilusão para esconder os limites do seu produto.

5.2.5 Ilusão

O ambiente de um videojogo não é real. Representa antes uma realidade ficcional, criada por uns para ser consumida por outros. O jogador não assume o jogo como real, no entanto os seus sentimentos perante o jogo são reais. A frustração, a perda, a alegria e o sentimento de realização são sentidos fisicamente pelo jogador.

Foi visto como a estrutura do enredo, a customização e a interatividade ajudaram a criar a imersão no videojogo. A imersão é uma ferramenta para os criadores, útil para manipular a experiência de jogo e orientar o percurso do jogador. Desde a construção da narrativa à construção dos níveis, tudo contribui para fortalecer a imersão. O universo criado tem um objetivo semelhante, que é o de envolver o jogador numa ilusão de que o mundo de *Mass Effect* é real. A ilusão em *Mass Effect 2* é a combinação de todos os mecanismos utilizados pelos *game designers* para dissimular os limites do jogo.

Por um lado, entende-se pela ilusão a construção de um mundo de tal modo complexo, que o jogador o encara como real. A verdade é que os computadores só podem sustentar uma simulação de vida, um universo virtual bastante limitado. Um processador não consegue recriar efeitos de luz totalmente realistas, apenas aproximações. Nem há memória suficiente num computador, pelo menos nos

domésticos, para sustentar uma galáxia inteira cheia de detalhe ao nível de um ser humano. De novo, a narrativa desempenha um papel crucial. Ela serve para orientar o jogador dentro do universo, encaminhando-o para aquilo que existe e distanciando-o dos horizontes virtuais. E o universo em si deve ser construído de forma elegante o suficiente para maximizar os recursos de um computador, numa representação o mais verosímil possível.

Segundo os dados do questionário os inquiridos afirmaram que o que diferenciava a série *Mass Effect* dos restantes videojogos do género RPG era o Universo, com 74% das respostas. Por universo entende-se todo o desenvolvimento do ambiente do videojogo, este conceito aglomera o *lore*¹³⁵, as diferentes culturas representadas, a história dos locais e pessoas.

Ao jogar o *Mass Effect 2* o jogador entra em contato com um ambiente bastante completo. A sua escala é, de si, épica, pois envolve um conflito que percorre toda a galáxia. Existe um sistema de interação social com companheiros, personagens detentores do seu passado e motivações, uma hierarquia política, diferentes tipos de cultura, locais bem detalhados e únicos. Como um dos inquiridos afirmou: "The universe is deeply detailed, and you can spend hours studying the lore." O detalhe, o pormenor é essencial ao jogador, mas neste caso o videojogo não perde a sensação de vastidão.

Ao navegar pelo universo o jogador dá conta da imensidão do espaço, da quantidade de planetas que pode visitar e do quão longe está de casa, o planeta Terra. Efetivamente, em *Mass Effect*, e como tudo o resto no jogo, a galáxia não é mais do que uma representação, neste caso da verdadeira Via Láctea. O número de planetas que se pode visitar é relativamente pequeno (medido nas dezenas), quando comparado aos planetas que verdadeiramente existem na galáxia. Mesmo assim podem ser passadas horas em exploração espacial.

Porém o que constrói ainda mais a ilusão é o fato do ambiente ser cheio de personagens diferentes, e de cada localização ser caracterizada pelo tipo de pessoas que lá vive. Apesar da possibilidade para interação estar limitada pelo próprio jogo (alguns personagens são essencialmente figurantes), Shepard pode interagir com uma grande variedade deles. A humanização dos locais que Shepard visita cria uma sensação de reconhecimento no jogador; leia-se o seguinte

¹³⁵ Por *lore* entende-se a história e regras intrínsecas ao universo, no fundo o que o distingue do mundo real. Em *Mass Effect*, refere-se à descoberta por parte da humanidade de outras civilizações, bem como a existência dos *Reapers* e até a tecnologia *mass effect* em si que é usada por naves e pelos *Mass Effect Relays*. Todos estes elementos formam o "conhecimento" por serem únicos ao universo do jogo.

comentário de um dos inquiridos: “All of this in a compelling science fiction universe that is so well fleshed out I would feel like home if I ever visited there, because I've gotten to know this world intimately.” As personagens secundárias são outro aspeto importante. A convivência com personagens complexas, humanizadas¹³⁶ e com uma vasta rede de relações e emoções só aumenta a ilusão do jogador. Como refere Casey Hudson, diretor de projeto por detrás do jogo, no documentário *EA: All Access Mass Effect 2*, “One of the special things about *Mass Effect 2* is that our characters, especially the team you're putting together, are some of the most distinct and varied characters we've ever put into a game before.” Reitera-se que foram gravadas 25 mil linhas de diálogo para *Mass Effect 2*, ajudando a que as interações não se tornem repetitivas e, logo, que quebrem a ilusão.

A edificação de um mundo virtual convincente passa igualmente pela capacidade de habitar este ambiente com espécies diversas capazes de dar vida ao universo. No universo do *Mass Effect*, por exemplo, existem cerca de 20 raças galáticas e ainda 9 raças extintas. No *Mass Effect 2* o jogador entra em contato direto com vários tipos de personagens e raças e até a sua equipa de combate é composta por vários membros de raças diferentes (ver figura 19)

	<i>Mass Effect 2</i>	
Commander Shepard Humana <i>N7 Alliance Marine / Spectre</i>	Grunt Krogan <i>Krogan Berserker</i>	Jack Humana <i>Human Biotic</i>
	Jacob Taylor Humano <i>Cerberus Operative</i>	Tali'Zorah nar Neema Quarian <i>Quarian Machinist</i>
	Garrus Vakarian Turian <i>Turian Agent</i>	Legion Geth <i>Geth Infiltrator</i>
	Miranda Lawson Humana <i>Cerberus Officer</i>	Mordin Solus Salarian <i>Salarian Scientist</i>
	Samara Asari <i>Asari Justicar</i>	Thane Krios Drell <i>Drell assassin</i>

Figura 19 – Esquema da constituição da equipa de Shepard.

Apesar de o jogador saber que o universo da narrativa não é real, não deixa de o encarar como tal. O realismo depende muito da forma como o jogador interpreta a narrativa. Mas será a forma de interpretar divergente neste tipo de

¹³⁶ Algumas personagens, por exemplo, foram modeladas e filmadas com atores reais. É o caso do Shepard na versão masculina que foi modelado a partir do modelo Mark Vanderloo.

narrativa interativa? Segundo John H. Kim¹³⁷ se olharmos para a transmissão da história numa narrativa estática notamos que existe um trajeto linear (ver figura 20).

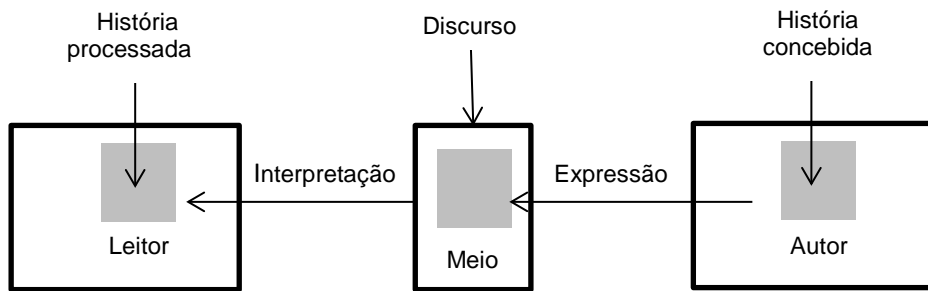


Figura 20 – Transmissão da história na narrativa estática (adaptado de Kim, p. 2, 2003)

O autor concebe a história transcrevendo-a para o meio e o leitor interpreta esse discurso, recebendo então a história processada. Numa narrativa interativa o percurso da história não é tão linear. Neste caso o autor concebe a história (ou as histórias), mas ao concebê-la transcreve vários percursos possíveis de interpretação, como as escolhas morais no decorrer do *Mass Effect 2*, por exemplo (ver figura 21).

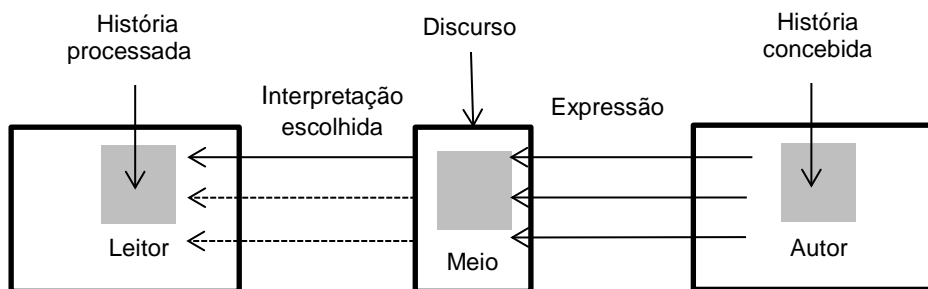


Figura 21 – Transmissão da história na narrativa interativa

Cada jogador possui a sua própria interpretação do jogo, a sua própria versão dos acontecimentos. Este aspeto é parecido ao que ocorreria no mundo real, o jogador teria escolha sobre uma pluralidade de acontecimentos. O facto da narrativa interativa se assemelhar à vida real ajuda à imersão e consequente ilusão do jogador. Mesmo assim o jogador não deixa de desempenhar um papel crucial na construção do universo. Ele reconhece ilusão, ao mesmo tempo que a aceita.

O ambiente virtual dos videojogos é real¹³⁸ na medida em que é experienciado como imediato e desempenha um papel crucial na imersão e apreciação do jogo por parte do jogador. Este, como utilizador, está consciente da

¹³⁷ John H. Kim é físico e programador com interesse em RPGs.

¹³⁸ Este ambiente virtual real do videojogo não deixa de poder sofrer de se tornar vítima do *uncanny valley*. Este termo refere-se à repulsa que um observador humano sente em relação a, por exemplo, um robô quando este é particularmente parecido com uma pessoa, sem ser perfeitamente semelhante.

virtualidade desse mundo. A imersão pode ser total durante a experiência de jogo e até durar para lá dela, mas não irá absorver totalmente a vida do jogador. No entanto, por alguns instantes, este ainda se deixa envolver, aceita a ilusão. Não será esta uma vontade de experienciar o mundo do jogo *Mass Effect*? Todas as mecânicas de jogo que criam uma ilusão são visíveis para um utilizador sábio, porventura ele mesmo um *game designer* habituado a usar as mesmas técnicas. Sendo assim, no fundo, o jogador não trabalhará tanto para a construção da ilusão quanto os próprios *game designers*?

Mass Effect 2 é fruto de um esforço notável no sentido de criar uma experiência imersiva e uma narrativa que dá escolha ao jogador. O universo, o enredo interativo, as mecânicas de escolha todos contribuem para o apreço do jogador face ao videojogo. Embora nos pareça um bom exemplo de uma narrativa interativa não deixa, contudo, de ser limitado. Após a análise aprofundada verificase que a dita interatividade não é tão ampla quanto parece ao jogador e é esse o ponto crucial. Dar a sensação de controlo ao jogador sem nunca perder o rumo da narrativa.

CONCLUSÃO

1. Considerações gerais

Os videogames são hoje uma indústria que rivaliza com qualquer outro meio de entretenimento. Os lucros deste mercado medem-se em bilhões. A sua história é relativamente curta (com cerca de 40 anos), mas o meio evoluiu bastante desde o seu aparecimento. Durante muito tempo, os videogames não continham enredos. As únicas “alternativas” eram o sucesso ou falhanço, só variando o sítio e o momento. Entretanto, a sua fidelidade gráfica aumentou juntamente com o seu potencial como meio de comunicação, suporte para narrativas e diversidade de interações possíveis. Certos jogos destacam-se em todas estas categorias e esperou-se revelar com este estudo o quão consequente se tornou, afinal, a possibilidade de interagir ao nível da própria narrativa.

A natureza de um videogame permite ter várias expectativas sobre o seu funcionamento. Uma delas é que depende necessariamente de uma relação interativa com um utilizador. Esta relação de controlo interativo pode ter vários níveis. Segundo Marie-Laure Ryan (2005), a interatividade pode ser descrita como uma cebola. Existem níveis mais superficiais como abrir e fechar a aplicação, escolher quando a função é executada. E existem outros níveis mais complexos e profundos que podem envolver a customização de uma personagem, ou mesmo a opção de guiar um enredo. Um videogame tem o potencial de oferecer um pouco de todo esse espetro, com uma variedade de decisões que o jogador deve tomar. No fundo, todas as opções de interatividade proporcionam ao jogador um meio para exprimir a sua criatividade.

No entanto, o controlo não é completamente do jogador. O videogame é um sistema formal fechado, constituído por regras, tanto como pelas suas opções interativas. É definido por limites, para além de liberdades. Dessa forma, o controlo alterna entre o jogador e o *game-designer*, que criou o sistema. Esta dualidade implica outra ao nível do próprio jogador. Segundo Lev Manovich (2001) o jogador é único, pois alterna entre utilizador e espetador. O co-fundador da BioWare, Greg Zeschuk, comenta no documentário *EA: All Access Mass Effect 2*, “You feel like you’re directing it but yet you’re still amazed and surprised by what happens.” Ou seja, apesar do poder de decisão do jogador, este ainda recebe algum do conteúdo de forma passiva. Torna-se, portanto, necessário criar uma ligação transparente com esses momentos em que o controlo deixa de estar nas mãos do utilizador, para não quebrar a imersão. Para evitar que o jogador seja confrontado com tais

barreiras e quebras, o criador tem ao seu dispor várias ferramentas de *game design* que lhe permitem criar uma ilusão de interatividade. Já foi referida a perspetiva de Luís Nogueira (2008) que afirma que, com a quebra de imersão, o espetador perde interesse nos acontecimentos; portanto, entre as ferramentas que o criador pode e deve utilizar, conta-se uma narrativa que mantenha o jogador interessado e imerso.

Hoje-em-dia alguns jogos fornecem ao jogador a possibilidade de controlar o decorrer dos eventos e de se sentir um ator na narrativa de um universo virtual. É o caso da trilogia *Mass Effect*. Foi criada pela BioWare, uma empresa também conhecida pelas séries *Dragon Age* e o clássico *Baldur's Gate*, outros RPGs de grande sucesso.

Tanto a teoria de Crawford (1982), em que os videojogos são compostos por representação, interação, conflito e segurança; como a de Salen e Zimmerman (2003) em que os mesmos são constituídos por interatividade imediata, mas limitada, manipulação da informação, sistema automatizado e complexo e rede de comunicação; aplicam-se a *Mass Effect 2*. Ademais, pode-se afirmar que este é um RPG do formato digital, pois envolve uma interpretação do jogador do papel de um personagem fictício. Além disso, o jogo contém diversas mecânicas de jogo típicas deste género como demonstrado ao longo deste trabalho de investigação, como o diálogo, a exploração e mesmo a perspetiva na terceira pessoa.

Num inquérito realizado a jogadores da série *Mass Effect* procurou-se descobrir o que torna estes jogos únicos, como se distinguem entre si e de outras séries. Descobriu-se que *Mass Effect 2* foi o favorito para muitos dentro da trilogia, tendo a melhor combinação de mecânicas de jogo e consistência na narrativa. Efetivamente, os jogadores indicaram pelas suas respostas que apreciaram o controlo que tinham, tanto ao nível da customização da personagem principal, como nos próprios eventos que compõem a história.

Como se observou no estudo de *Mass Effect 2*, a estrutura da narrativa neste jogo não difere muito de outras narrativas mais estáticas. Para esse efeito, foi realizada uma análise da narrativa conforme o modelo de William Labov (1997). O enredo tem uma apresentação, um catalizador, um momento de avaliação, uma resolução. Observou-se, então, que modelos de análise estrutural de narrativas em formatos clássicos, como na literatura, aplicam-se perfeitamente à história deste videojogo. Isto é possível porque, no fundo, o jogador não cria a história. Aquilo que faz é orientá-la num conjunto de caminhos pré-construídos pelos *game-designers*. Tal como a classificação proposta por Ryan (2006), a arquitetura da narrativa é do tipo labirinto. É um enredo com inícios e fins, e diversos caminhos intermédios. O formato de labirinto é útil em termos de ilusão pois ajuda a esconder do jogador os

seus limites. O jogador consegue ver o caminho que percorreu e as escolhas que tem pela frente. Mas não pode ter noção de todas as outras possibilidades que não experienciou. Pode-se afirmar, a propósito, que este formato também é acompanhado de potencial para exploração: o jogador explora, para além do ambiente, a narrativa. Cria-se uma curiosidade em descobrir como é que a história pode correr conforme as decisões que tomar. Assim, o jogador pode jogar várias vezes o jogo sem que a história seja a mesma. Basta alterar certas escolhas ao longo do jogo. E a escolha demonstrou ser um fator muito importante para os jogadores, segundo os dados apurados através do inquérito.

Depende das mecânicas do jogo e da qualidade do enredo a criação de uma sensação de interatividade. Esta sensação é crucial para quando o jogador chega a tais momentos de decisão. A noção de interatividade existe apenas para o utilizador que se sente imerso na experiência de jogo. Segundo Nogueira (2008), quando o meio se tornou transparente e os problemas da personagem principal se tornam seus, o jogador encontra-se imerso na ilusão do jogo. Este julga que as decisões lhe pertencem, em vez de pertencerem aos criadores do jogo. O jogador está sob a ilusão que quer e pode escolher um caminho, apesar de ter que escolher um de vários caminhos já determinados

Mas a imersão depende de mais do que a narrativa. Quanto melhor estiver construída a interatividade relativa à experiência de jogo, maior será a sensação de imersão. Para Murray (1997), o objetivo de todas as tecnologias usadas na transmissão de narrativas é o de se tornarem transparentes, “Eventually all successful storytelling technologies become ‘transparent’: we lose consciousness of the medium and see (...) only the power of the story itself.” (Murray, p.26, 1997). Os *game-designers* jogam, eles mesmos, com meios para iludir o utilizador, para o guiar e distrair simultaneamente. A construção da interface do jogo é fulcral para criar uma experiência intuitiva e imersiva, mas todas as mecânicas de jogo e a narrativa são igualmente importantes. O investigador pode reconhecer em toda a narrativa os sinais indicativos do *game design*. Nenhum evento do enredo existe ao acaso, e a maioria deles foi programada de forma a que o jogador tivesse um papel importante neles.

A exploração, por exemplo, é essencial para dar vida ao universo virtual, pois a curiosidade faz parte da natureza humana. O jogo deve permitir ao jogador satisfazer essa curiosidade, já que impedi-lo significaria frustração, uma quebra da imersão. Tal como Manovich (2001) afirmou, a exploração é tão importante quanto a narrativa. Ou seja, quanto mais houver a explorar, melhor; quanto maior o nível

de detalhe do mundo, melhor. Cabe aos criadores do jogo gerir o equilíbrio entre detalhe e variedade, a escala, pois eles próprios são limitados pelos recursos que têm disponíveis. O jogador ganha poder sobre o ritmo do jogo, através da opção de explorar.

Outro aspeto constatado como fulcral para a narrativa interativa é a customização. Este é a capacidade de poder criar um avatar com o qual o utilizador se identifica, tanto pelo género, como pela aparência e, principalmente, pela personalidade. A série *Mass Effect* é apreciada pela capacidade de se poder definir a aparência da personagem principal, Shepard, mas a relação com este sem dúvida não seria a mesma se não se pudesse guiar as suas atitudes. Nos diálogos, é possível controlar o que Shepard diz através do que é chamado de *conversation wheel*. Este sistema oferece quase sempre diversas falas possíveis ao utilizador. As decisões parecem ser as que Shepard consideraria corretas entre as várias possíveis. E, no entanto, quem toma estas decisões é o jogador, sentado na sua cadeira, olhando para um ecrã com personagens virtuais. Quando há imersão, o jogador não nota isso; sente-se sim, na pele de um herói ou heroína, dotado de uma personalidade única, pois assim o desejou. Como referiu um dos inquiridos, “There are many Shepards but this one is mine and his decisions are my decisions”. Sem uma relação tão profunda com o avatar, o jogador não sentiria a mesma responsabilidade perante cada decisão. As escolhas que afetam o enredo pertencem-lhe a si e ao avatar da mesma forma e as consequências de cada evento também.

Para complementar a estrutura labiríntica do enredo, a liberdade da exploração e a customização do avatar, há que dar destaque ao mundo virtual que a BioWare criou. Os inquiridos foram claros na sua apreciação pelo universo de *Mass Effect 2*. E, com efeito, é um extenso universo. O mundo virtual do jogo abrange uma galáxia inteira, com uma grande variedade de planetas e de locais para explorar. São várias as espécies civilizadas que dão vida ao jogo. Os ambientes são diversos e comunicam a sua história pela decoração, habitantes e música de fundo. Os personagens com que Shepard lida são complexos e oferecem diálogos longos e estimulantes, dando uma camada de interação social a um videojogo que já prima pela interatividade. É necessário reconhecer o quanto a experiência enriquece devido ao nível de interação com as personagens. Para Ryan (2001), a criação de um sistema de diálogo automatizado com personagens

virtuais que consiga estimular e cativar o utilizador é tão notável quanto qualquer outro feito literário¹³⁹.

O sucesso da série em termos de unidades vendidas é evidente, com mais de um total de 10 milhões de unidades vendidas. Ao questionar os jogadores sobre o que mais os atraiu nesta trilogia, os elementos indicados como mais importantes foram: o universo, os diálogos e o enredo. Este último particularmente devido à sua vertente interativa, sendo que muitos comentam nas respostas abertas o quanto lhes agradou a possibilidade de guiar a história e definir a personalidade de Shepard. O único senão acerca da interatividade parece ter sido o final da trilogia. O culminar do enredo envolve uma mesma escolha de três finais possíveis com poucas variáveis para todos os jogadores, qualquer que fosse o seu percurso narrativo até então.

Apesar de todos os problemas referentes ao final da trilogia, pode-se afirmar que foi a viagem que verdadeiramente contou. Respondendo aos objetivos iniciais da investigação, é possível combinar o sucesso do jogo com os dados recolhidos nesta investigação, concluindo que a narrativa interativa teve um peso elevado na apreciação do *Mass Effect* pelos jogadores. Terá sido devido à possibilidade de determinar o rumo da narrativa e de poder dar o seu toque pessoal à história e à experiência. É esta interatividade que destaca *Mass Effect* e a BioWare no mercado dos RPGs. Ainda que outras empresas como a Bethesda também explorem os mesmos métodos. *Mass Effect* cria um universo interativo único, no qual o jogador não pode evitar perder-se. O mesmo não teria acontecido se a narrativa de *Mass Effect* fosse linear. Porventura a gosto por histórias interativas simboliza o gosto por controlo existente nos jogadores.

Referiu-se como a série *Mass Effect* prima pelo realismo. Os seus personagens são complexos, o universo é rico em história e eventos e os ambientes são detalhados. Mas esta característica do jogo também pode ser uma fraqueza. É exemplo disso o *uncanny valley*, referido anteriormente. Em termos técnicos, a representação é em quase tudo igual a uma pessoa real, mas certos detalhes incorretos, por muito pequenos que sejam, são perceptíveis para o observador. Por outras palavras, quanto mais parecida for a réplica, mais os seus defeitos são encarados como estranhos e repulsivos. Ora, o mesmo conceito pode

¹³⁹ “The creation of an automated dialogue system featuring a digital character able to fascinate the human interactor and to stimulate her into creative role-playing would be a literary (and AI design) feat every bit as significant as the writing of a great novel.” (Ryan, p.316, 2001)

ser aplicado ao universo de um videogame. Esse universo é apenas uma representação virtual. Como tal, tem limites e nunca poderá ser igual à realidade. O jogador que se habitua a um mundo complexo e realista notará mais facilmente elementos do jogo que não correspondem a essas características. Então quanto mais complexa for a interação e as características desse mundo virtual, mais conspícuos são os limites da interatividade.

Em suma, esta investigação explorou a sobreposição entre os videogames, interatividade e narrativa. Utilizando o estudo de caso da série *Mass Effect*, conseguiu-se dar evidência à importância que tem a interatividade na narrativa para o sucesso de um videogame. Ainda que a fórmula utilizada nesta trilogia não se aplique a todos os gêneros, parece ser bem sucedida ao nível dos RPGs ocidentais e um modelo a seguir. Espera-se que este trabalho possa esclarecer quais as mecânicas que podem ser aplicadas neste gênero de jogos, de modo a aumentar a imersão e a cativar o jogador.

2. Trabalhos futuros

Como forma de explorar os limites da interatividade em videogames, seria interessante analisar o conceito de *Modding*, que deriva do termo modificar. Este conceito refere-se à possibilidade do jogador adicionar conteúdo ao jogo sob a forma de módulos (de programação, mapas, personagens ou mesmo campanhas com narrativa). Nem todos os videogames permitem este tipo de interação, mas quando o fazem, o jogo tende a ganhar em apelo e longevidade. É dada ao utilizador a oportunidade de ser ele próprio o criador da mensagem, da narrativa e do ambiente, tornando-se o jogo numa plataforma¹⁴⁰.

Seria pertinente investigar o impacto que esse poder tem sobre o mundo real. Se uma narrativa interativa é o suficiente para motivar um indivíduo a lutar contra desafios difíceis, complexos e longos, como os que compõem um videogame, pode-se supor o potencial de aplicar essa motivação à vida real, “As the most powerful representational medium yet invented, it should be put to the highest tasks of society.” (Murray, p.284, 1997).

Seria interessante que em investigações futuras houvesse uma exploração em profundidade da opinião dos jogadores. A utilização de uma metodologia mais

¹⁴⁰ A própria Valve, a maior empresa no mercado de videogames em termos financeiros, recruta modders para os seus quadros, tal é a importância que lhes é dada. (Martin, p. 1, 2008)

próxima dos jogadores, tais como *focus group* ou entrevistas em profundidade permitiriam obter dados mais pessoais e detalhados sobre o que os jogadores pensam quanto à evolução e o futuro progresso dos RPG's. Outro caminho seria entrar em contacto com os criadores do *Mass Effect 2* e entrevistá-los quanto à construção da estrutura do videojogo. Seria interessante perceber como se constrói de raiz uma narrativa interativa do ponto de vista dos criadores, em vez de analisarmos por si só o produto final. Poder-se-ia analisar de que forma é que a escrita do enredo é condicionada pelos limites da programação e do *game design*.

Em termos de investigações relativas ao estudo das narrativas interativas em RPG vê-se a necessidade de se analisar até que ponto o jogador quer uma narrativa totalmente interativa. A liberdade total em termos de enredo, neste caso, limita o controlo dos criadores. Sem o controlo destes, a qualidade do enredo poderá diminuir. Outro aspeto a ter em conta seria o impacto junto dos jogadores da inserção de uma narrativa interativa noutros formatos de videojogos, tais como *shooters* ou jogos de aventura. Ademais, seria interessante ver que alterações se notariam na indústria se houvesse uma aplicação em massa de narrativas interativas em videojogos. Certamente o formato tornar-se-ia mais competitivo na sua qualidade, mas também é incerto se todos os jogos iriam beneficiar com tal mudança.

Sejamos nós jogadores ou não, todos conhecemos as histórias por detrás do Pokémon, do Sonic e do Super Mário. Mesmo que não se seja um jogador experiente a verdade é que as narrativas desses videojogos permeiam de alguma forma o nosso quotidiano. Não é certo que o futuro da indústria dos videojogos se foque na narrativa interativa. O que é certo é que tal como Murray afirma "(...) games are ritual actions allowing us to symbolically enact the patterns that give meaning to our lives." (Murray, p. 143, 1997).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Bibliografia

Aarseth, Espen (2004) "Genre Trouble", *Electronic Book Review* [Online] Disponível em: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant> (consultado a 30 Junho 2013)

Apperley, Thomas (2010) "What game studies can teach us about videogames in the English and Literacy classroom" *Australian Journal of Language and Literacy*, Vol. 33, No.1, 12-23

Bardin, Laurence (1977) *Análise de Conteúdo*, Edições 70, Lisboa

Caillois, Roger (2001) "The definition of play", "The classification of games" in *Man, play and games*. Urbana e Chicago: University of Illinois Press, 3-36 [1958]

Chan, Kah (2011) "Visual Ethnography in Game Design: A case study of user-centric concept for a mobile social traffic game", Victoria University of Wellington, Wellington, New Zealand

Crawford, Chris (1982) *The art of Computer Game Design* [Online] Disponível em: <http://www.stanford.edu/class/sts145/Library/Crawford%20on%20Game%20Design.pdf> (consultado a 5 Fevereiro 2013)

Crawford, Chris (1999) "Assumptions underlying the Erasmatron interactive storytelling engine", *Association for the Advancement of Artificial Intelligence* [Online] Disponível em: <http://www.aaai.org/Papers/Symposia/Fall/1999/FS-99-01/FS99-01-019.pdf> (consultado a 18 Maio 2013)

Crawford, Chris (2003) *The Art of Interactive Design – A Euphonious and Illuminating Guide to Building Successful Software*, No Starch Press, São Francisco

Creswell, John (2009) *Research Design – Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*, SAGE, California

Downes, Edward & McMillan, Sally (2000) "Defining interactivity – A qualitative identification of key dimensions". *Thousand Oak, CA: Sage Publications*.

Elias, Herlander (2009) *First Person Shooter: The Subjective Cyberspace*, Universidade da Beira Interior, Covilhã

Ferreira, Cátia (2012) *Second Life: Representation and Remediation of Social Space*, Universidade Católica Portuguesa,

Garite, Matt (2003) "The Ideology of Interactivity (or Video Games and Taylorization of Leisure)", *Level Up Conference Proceedings*, University of Utrecht [Online] Disponível em: <http://www.digra.org/dl/db/05150.15436.pdf> (consultado a 11 Novembro 2012)

Ghiglione, Rodolphe e Matalon, Benjamin (1997) *O Inquérito – Teoria e Prática*, Celta, Oeiras [1977]

Hitchens, Michael e Drachen, Anders (2008) "The Many Faces of Role-Playing Games", *International Journal of Role-Playing* Issue1

Huizinga, Johan (1980), *Homo Ludens – A study of the play-element in culture*, Routledge & Kegan Paul, Londres [1944]

Jensen, Jens F. (1998) "Interactivity: Tracing A New Concept in Media and Communication Studies", *Nordico Review* 19(1):185-204.

Juul, Jesper (1999) *A clash between game and narrative*, Instituto de Língua e Literatura Nórdica da Universidade de Copenhaga, Copenhaga

Juul, Jesper (2003) "The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness". In DIGRA (Digital Games Research Association) Level Up. Utrecht, The Netherlands 4-6

Kim, Jonh, (2003) "Story and Narrative Paradigms in Role-Playing Games", [Online] Disponível em: <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/narrative/paradigms.html> (consultado a 25 Junho 2013)

Kiousis, Spiro (2002) "Interactivity: a concept explication". Thousand Oak, CA: Sage Publications.

Kirkpatrick, Graeme (2007) "Between Art and Gameness: Critical Theory and Computer Game Aesthetics", *Thesis Eleven*, Number 89

Labov, William (1997) "Some Further Steps in Narrative Analysis", *Department of Linguistics*, University of Pennsylvania [Online] Disponível em: <http://www.ling.upenn.edu/~wlabov/sfs.html> (consultado a 21 Agosto 2013)

- Manovich, Lev (2001) "Illusion, Narrative and Interactivity", *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press
- McLuhan, Marshall (2013) "The Medium is the Message" *Understanding Media: The Extensions of Man*, Ginko Press, California [1964] pp. 7-21
- Murray, Janet (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Nova Iorque
- Murray, Janet (2004) "From Game-Story to Cyberdrama." MIT Press p. 2-11 [Online] Disponível em: https://mitp-web2.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262731751_sch_0001.pdf (consultado a 30 Junho 2013)
- Newman, James (2002) "In search of the videogame player – The lives of Mario", *New Media & Society*, Sage Publications, Londres, pp. 405-422
- Nielsen, Simon & Smith, Heide (2000) "Computer games, Media and Interactivity", *Den Digitale Leg*
- Nogueira, Luís (2008) *Narrativas Fílmicas e Videojogos*, Livros LabCom, Covilhã
- Rapaport, Herman (2011) *The Literary Theory Toolkit: A Compendium of Concepts and Methods*, Blackwell Publishing Ltd, Chichester, pp. 72-73
- Riessman, Katherine (2003) "Narrative Analysis" *The Sage Encyclopedia of Social Science Research Methods*, 3 Vol. SAGE Publications, California
- Ryan, Marie-Laure (2001) *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore e Londres, pp.312-317
- Ryan, Marie-Laure (2005) "Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts", *Interactivity of Digital Texts* [Online] Disponível em: <http://users.frii.com/mlryan/onion.htm> (consultado a 19 Maio 2013)
- Ryan, Marie-Laure (2006) *Avatars of Story*, University of Minnesota Press, Minneapolis
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, E.U.A

Schwartz, Leigh (2006) "Fantasy, Realism, and the Other in Recent Video Games", *Space and Culture*; 9, pp. 313-325.

Thomas, Peter (1995) "Introduction: The Social and Interactional Dimensions of Human-Computer Interfaces", *The Social and Interactional Dimensions of Human-Computer Interfaces* pp. 1-10 Cambridge: Cambridge University Press

2. Outras fontes consultadas

Ashcraft, Brian (2009) "Final Fantasy XIII is 50 to 60 Hours Long", *Kotaku* [Online] Disponível em: <http://kotaku.com/5416590/final-fantasy-xiii-is-50-to-60-hours-long> (consultado a 26 Maio 2013)

Conrady, Jeremy (2013) "The Last of Us masters storytelling in ways only a few games should", *Gamesbeat* [Online] Disponível em: <http://venturebeat.com/2013/08/07/narrative-elevation-it-was-a-long-path-but-the-last-of-us-is-the-apex-of-what-videogame-stories-can-but-shouldnt-always-be/> (consultado a 21 Agosto 2013)

Cook, Whitney (2013) "Five Reasons Why You Can't Ignore Gamification", *Chief Learning Officer* [Online] Disponível em: <http://cedma-europe.org/newsletter%20articles/Clomedia/Five%20reasons%20you%20Cannot%20Ignore%20Gamification%20%28May%2013%29.pdf> (consultado a 26 Maio 2013)

D'Angelo, William (2012) "Mass Effect: A Sales History" *VGChartz* [Online] Disponível em: <http://www.vgchartz.com/article/250066/mass-effect-a-sales-history/> (consultado a 11 Agosto 2013)

Electronic Arts, (2010) *EA: All Access Mass Effect 2*, EA

Entertainment Software Association (2012) *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry* [Online] Disponível em: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf (consultado a 5 Janeiro 2013)

Hamburg, Ellis (2011) "Angry Birds Just Hit 500 Million Game Downloads Worldwide", *Business Insider* [Online] Disponível em: <http://www.businessinsider.com/angry-birds-sales-numbers-2011-11> (consultado a 6 Maio 2013)

Huxley, Aldous (2004), *Brave New World*, Vintage, Londres [1932]

Interactive Software Federation of Europe (2012) *Videogames in Europe: Consumer Study* [Online] Disponível em:

http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf (consultado a 26 Maio 2013)

Kain, Erik, (2013) “As 'World Of Warcraft' Bleeds Subscribers, Free-To-Play Is Already Winning The Future” *Forbes* [Online] Disponível em:

<http://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/05/09/as-world-of-warcraft-bleeds-subscribers-free-to-play-is-already-winning-the-future/> (consultado a 23 Junho 2013)

Kaleigh, N.C (2013) “Temple Run 2 Breaks Record with 50 Million Downloads in Two Weeks” *TriplePoint Newsroom* [Online] Disponível em:

<http://pressreleases.triplepointpr.com/2013/01/31/temple-run-2-breaks-record-with-50-million-downloads-in-two-weeks/> (consultado a 22 Junho 2013)

Martin, Joe (2008) “Valve hires MINERVA mod-maker”, *BitGamer* [Online]

Disponível em: <http://www.bit-tech.net/news/gaming/2008/07/17/valve-hires-minevra-mod-maker/1> (consultado a 27 de Outubro de 2013)

Maxwell, Ben (2011) “Bastion review”, *Edge* [Online] Disponível em:

<http://www.edge-online.com/review/bastion-review/> (consultado a 6 Janeiro 2013)

Obercom (2009) *A sociedade em rede em Portugal 2008 – Videojogos na Sociedade em Rede* [Online] Disponível em:

http://www.obercom.pt/client/?newsId=548&fileName=fr6_sr_2008.pdf (consultado a 11 Setembro 2013)

Primagames.com (2010) *Mass Effect 2 Prima Official Game Guide*

Purslow, Matt (2011) “*Mass Effect 3* contains twice as much dialogue as the first game” *PC Gamer* [Online] Disponível em:

<http://www.pcgamer.com/2011/10/13/mass-effect-3-contains-twice-as-much-dialogue-as-the-first-game/> (consultado a 24 Agosto 2013)

GLOSSÁRIO

Game Designer: Profissional da indústria dos videojogos que desenha o *Gameplay*, sendo responsável não só pela mecânica do jogo como pelos níveis e a própria narrativa. Este título engloba os *Lead, Level e System Designers*.

Game Master: Num RPG, o jogador (ou jogadores) que controla a narrativa e o ambiente do jogo. É quem resolve disputas, domina e aplica as regras fornecidas pelo livro de regras, podendo escolher ignorá-las para benefício da narrativa ou dos participantes. Em videojogos RPG, o papel de *game master* é assumido pelo próprio computador.

Human-Computer Interaction: Nome dado à interação entre o computador e o utilizador em estudos de design de comunicação e interface.

Lead Designer: Profissional da indústria dos videojogos que gere o trabalho dos restantes membros da sua equipa. É responsável pela visão principal do videojogo sendo as grandes decisões deixadas a seu cargo.

Level Designer: Profissional da indústria dos videojogos responsável pela criação de níveis, missões e o ambiente do videojogo. Também conhecido como *Environment Designer*.

Lore: Um conjunto de tradições e conhecimentos sobre determinados temas usualmente transmitido via oral.

Main-quests: Missões principais que o jogador tem de realizar para a narrativa avançar no videojogo.

MMORPG: Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, videojogo do género RPG, mas que permite a um grande número de jogadores acederem e interagirem ao mesmo tempo no universo virtual com o auxílio da internet.

Modding: Expressão que deriva do verbo modificar. Refere-se à prática de aplicar modificações a videojogos por parte da comunidade de jogadores que podem consistir em mapas, personagens, texturas ou até campanhas inteiras, dotadas de narrativa.

Non-Player Character: Personagem de um jogo que não é controlada pelo jogador.

Open-world: Elemento de game design em que o jogador pode percorrer o mapa de forma não linear.

Pen-and-Paper: Neste contexto, formato de RPG utilizando o suporte de papel e caneta, acompanhados geralmente de dados e livro de regras. As regras são flexíveis, delegando algum poder de escolha ao *game master*.

Quests: Missões que o jogador realiza para obter experiência ou para avançar na narrativa.

Role-Playing Game (RPG): gênero de jogo em que um jogador (ou mais) assume o papel de personagem num ambiente fictício. A personagem é controlada e desenvolvida segundo as escolhas do jogador dentro de um enquadramento narrativo definido pelas regras e pelo *game master*.

Sandbox: Em videogames, um termo de game design que implica a liberdade de interagir com o ambiente e o jogo em formas não especificadas ou previstas pelos criadores deste.

Shooter: Género de videogames em que o jogador avança no jogo eliminando adversários com uma arma de fogo.

Side-quests: Missões secundárias que permitem ao jogador ganhar experiência mas não despoletam necessariamente o avanço da narrativa.

System Designer: Profissional da indústria dos videogames responsável pelas regras inerentes nos videogames. Cria e estabelece um balanço das regras para um videogame justo para ambas as partes. Também conhecido como *Game Mechanics Designer*.

Videogames de Plataformas: Género de videogames em que o jogador combate inimigos e navega por obstáculos apanhando determinados objetos. Grande exemplo é o *Super Mario Bros*.

LISTA DE JOGOS CITADOS

- Age of Empires III*, Ensemble Studios, 2005 – p.29
- Angry Birds*, Rovio Entertainment, 2009 – p.36
- Animal Crossing: New Leaf*, Nintendo EAD Group & Monolith Soft, 2013 – p.74
- Asteroids*, Atari, 1979 – pp.15, 16
- Baldur's Gate*, BioWare, 1998 – pp. 1, 112
- Bastion*, Supergiant Games, 2011 – pp. 6, 38, 40
- Bioshock Infinite*, Irrational Games, 2013 – p. 6
- Blood Bowl*, Cyanide, 2009 – p. 29
- Counter-Strike*, Valve Corporation, 2000 – pp. 23, 40
- Crisis Core: Final Fantasy VI*, Square Enix, 2008 – p. 54
- Dead Space*, EA Redwood Shores, 2008 – p. 41
- Deus Ex*, Ion storm, 2000 – pp. 44, 47
- Diablo*, Blizzard North, 1996 – p. 1
- Don't Starve*, Klei Entertainment, 2013 – p. 22
- Dragon Age 2*, BioWare, 2011 – p.46
- Dragon Age: Origins*, BioWare, 2009 – p. 53
- Dragon Quest*, Square Enix, 1986 – p. 1
- Dungeons and Dragons*, Gary Gygax e Dave Arneson, 1974 – pp. 30, 31, 35
- Everquest*, 989 Studios, 1999 – p. 38
- Fable III*, Lionhead Studios, 2010 – p. 17
- Fallout*, Interplay Entertainment, 1997 – p.11
- Fallout 3*, Bethesda Game Studios, 2008 – p.47
- Far Cry*, Crytek, 2004 – p. 41

Far Cry 2, Ubisoft Montreal, 2008 – p. 13

Final Fantasy XIII, Square Enix, 2010 – p. 73

Final Fantasy, Square Enix, 1987 – pp. 2

Grand Theft Auto, Rockstar North, 1997 – p. 47

Half Life 2, Valve Corporation, 2004 – pp. 6, 13, 41

Hitman, Io Interactive, 2000 – p. 47

Humans vs. Zombies, Chris Weed e Brad Sappington, 2005 – p. 33

League of Legends, Riot Games, 2009 – p.23

Luigi's Mansion: Dark Moon, Next Level Games, 2013 – p. 74

Mass Effect, BioWare, 2007 – pp. 59, 61, 63, 73, 74, 79, 80, 105, 115, 131, 138, 139

Mass Effect 2, BioWare, 2010 – pp. 3, 34, 56, 59, 60, 62, 65, 67, 76, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 111, 112, 114, 117

Mass Effect3, BioWare, 2012 – pp. 59, 76, 78, 80, 86, 91, 94, 123

Minecraft, Mojang, 2011 – p. 14

Myst, Cyan, 1993 – pp. 37, 105

PacMan, Namco, 1980 – p. 5

Pokémon, Nintendo, 1996 – pp. 2, 117

Pong, Atari, 1972 – pp. 27, 37

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad, Tripwire Interactive, 2011 – p. 14

RollerCoaster Tycoon 3, Frontier Developments, 2004 – p. 43

SpaceWar!, Stephen Russel, 1962 – pp. 26, 27

Starcraft, Blizzard Entertainment, 1998 – p. 23

Temple Run 2, Imangi Studios, 2013 – p. 14

The Elder Scrolls, Bethesda Game Studios, 1994 – p. 2

The Last of Us, Naughty Dog, 2013 – pp. 74, 122

The Witcher 2, CD Projekt RED, 2012 – p. 6

Total War, The Creative Assembly, 2000 – p. 29

Treasure Trap, Peter Carey and Rob Donaldson, 1982 – p. 32

Vampire the Masquerade: Redemption, Nihilistic Software, 2000 – p. 33

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004 – p. 33, 123

ANEXOS

ANEXO A – QUESTIONÁRIO ONLINE

***Mass Effect*, why is it loved and hated by so many?**

Greetings, My name is Victoria Melo and I am taking a master's degree in Multimedia in Portugal. I played the *Mass Effect* séries and, like many people out there, have a love/hate relationship with the game. Given its popularity, I chose this game as a center-point for my thesis. Basically, I am trying to find out what makes the *Mass Effect* Séries so (un)popular among videogame players. This online survey is anonymous and of academic character. Thank you for your participation, Victoria Melo.

PS: I would appreciate it if you could share this survey with any friend that has played a *Mass Effect* game. Thank you.

*Required

What is your age? *

- 18
- 18-24
- 25-34
- 35-44
- 45-50
- +50

Are you Male or Female? *

- Male
- Female

What is the highest level of education you have completed? *

- Less than High School
- High School
- Some college
- College
- Master's Degree
- PHD

How often do you play videogames? *

- 1-2 hours per week
- 2-4 hours per week
- 4-6 hours per week
- more than 6 hours per week

What is your favorite game genre? *

- Shooter
- Action-Adventure
- Adventure
- Role-playing game
- Simulation
- Strategy
- Casual

- Racing
 MMO
 Other

What do you value in a RPG? *

In a scale from 1-5 how much did you enjoy the *Mass Effect* serie? *

	Terrible	Poor	Okay	Good	Excellent
<i>Mass Effect serie</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<i>Mass Effect</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<i>Mass Effect 2</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<i>Mass Effect3</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

How would you describe the *Mass Effect* Série in one word? *

- Advanced
- Annoying
- Appealing
- Attractive
- Boring
- Compelling
- Complex
- Confusing
- Creative
- Customizable
- Dated
- Empowering
- Engaging
- Entertaining
- Exciting
- Fresh
- Frustrating
- Hard to Use
- High quality
- Inconsistent
- Innovative
- Intimidating
- Intuitive
- Old
- Ordinary
- Poor quality
- Predictable
- Simplistic
- Stimulating
- Undesirable

What did you most enjoy in the *Mass Effect* Série? *

- Storytelling
- Graphics
- Character development and customization
- Game mechanics
- Weapon upgrades
- Quests
- Environment
- Leveling up
-

- Nothing
 Other

What did you find most frustrating about the *Mass Effect* Series? *

- Storytelling
 Graphics
 Character development and customization
 Game mechanics
 Weapon upgrades
 Quests
 Environment
 Leveling up
 Nothing
 Other

What differentiates the *Mass Effect* Series from other RPG? *

- Storytelling
 Characters
 Soundtrack
 Universe
 Customization
 Quests
 Combat
 Voice acting
 Nothing
 Other:

What makes you hate or love the *Mass Effect* Series?

What would you change in the *Mass Effect* Series?

Would you recommend the *Mass Effect* Series to a friend? *

- Yes
 No

ANEXO B – RESULTADO DO QUESTIONÁRIO ONLINE

Questão 1 – Qual é a sua idade?

	Respostas	%
-18	24	19%
18-24	60	47%
25-34	28	22%
35-44	12	9%
45-50	1	1%
+50	2	2%

Questão 2 – Qual o seu sexo?

	Respostas	%
Male	102	80%
Female	25	20%

Questão 3 - Qual o seu nível de educação?

	Respostas	%
Less than High School	14	11%
High School	28	22%
Some College	35	28%
College	33	26%
Master's Degree	16	13%
PhD	1	1%

Questão 4 – Com que frequência jogo videojogos?

	Respostas	%
1-2 hours per week	4	3%
2-4 hours per week	15	12%
4-6 hours per week	30	24%
More than 6 hours per week	78	61%

Questão 5 – Qual é o seu género de videojogo preferido?

Esta questão permitia aos inquiridos seleccionar mais do que uma opção, portanto as percentagens somadas podem dar mais do que 100%.

	Respostas	%
Shooter	45	35%
Action-Adventure	51	40%
Adventure	34	27%
Role-playing game	118	93%
Simulation	11	9%
Strategy	43	34%
Casual	8	6%
Racing	3	2%
MMO	19	15%
Other	3	2%

Questão 6 – O que valoriza num RPG?

Esta questão era aberta, portanto as percentagens somadas podem dar mais do que 100%.

	Respostas	%
Storytelling	69	54%
Immersion	6	5%
Choice system	25	20%
Exploration	5	4%
Lore	2	2%
Enviroment	2	2%
Characters	38	30%
Customization	16	13%
Graphics	1	1%
Consequences	1	1%
Replayability	2	2%
Universe	10	8%
Connection-Game-Player	1	1%
Interactivity	6	5%
Realism	1	1%
Fun	3	2%
High Quality	3	2%
Freedom	4	3%
Entertainment	4	3%
Game mechanics	6	5%
Character interaction	4	3%
Moral system	2	2%
Dialogue	5	4%
Quests	2	2%
Soundtrack	2	2%
Roleplaying	2	2%
Variety	1	1%

Questão 7 – Numa escala de 1-5 diga quanto é que gostou da série *Mass Effect*

	<i>Mass Effect Séries</i>		<i>Mass Effect</i>		<i>Mass Effect 2</i>		<i>Mass Effect3</i>	
Terrible	1	1%	0	0%	1	1%	7	6%
Poor	5	4%	1	1%	3	2%	26	20%
Okay	12	9%	9	7%	9	7%	20	16%
Good	32	25%	39	31%	26	20%	40	31%
Excellent	77	61%	78	61%	88	69%	34	27%

Questão 8 - Como descreveria o *Mass Effect* numa palavra?

	Respostas	%
Advanced	1	1%
Annoying	0	0%
Appealing	0	0%
Attractive	4	3%
Boring	0	0%
Compelling	21	17%
Complex	5	4%
Confusing	0	0%
Creative	4	3%
Customizable	2	2%
Dated	0	0%
Empowering	4	3%
Engaging	32	25%
Entertaining	8	6%
Exciting	9	7%
Fresh	0	0%
Frustrating	1	1%
Hard to Use	0	0%
High quality	12	9%
Inconsistent	15	12%
Innovative	5	4%
Intimidating	0	0%
Intuitive	0	0%
Old	0	0%
Ordinary	1	1%
Poor quality	0	0%
Predictable	0	0%
Simplistic	0	0%
Stimulating	3	2%
Undesirable	0	0%

Questão 9 – O que gostou mais na série *Mass Effect*?

Esta questão permitia aos inquiridos seleccionar mais do que uma opção, portanto as percentagens somadas podem dar mais do que 100%.

	Respostas	%
Storytelling	113	89%
Graphics	20	16%
Character development and customization	89	70%
Game mechanics	27	21%
Weapon upgrades	11	9%
Quests	46	36%
Environment	63	50%
Leveling up	11	9%
Nothing	0	0%
Squadmates	1	0,8%
Lore	3	2%

Voice acting	1	1%
Dialogue	1	1%
Soundtrack	1	1%
Character interaction	1	1%
Choice system	1	1%
Romance	1	1%
Other – não especificado	5	4%

Questão 10 – O que é que achou mais frustrante na série *Mass Effect*?

Esta questão permitia aos inquiridos seleccionar mais do que uma opção, portanto as percentagens somadas podem dar mais do que 100%.

	Respostas	%
Storytelling	24	19%
Graphics	11	9%
Character development and customization	12	9%
Game mechanics	33	26%
Weapon upgrades	9	7%
Quests	20	16%
Environment	7	6%
Leveling up	6	5%
Blatant sex appeal/sexism	1	0,8%
Characters issues	2	1,6%
Developer treatment of costumers	2	1,6%
<i>Mass Effect3</i>	1	1%
Length	1	1%
Removal of choice in ME3	1	1%
Ending	24	19%
Nothing	32	25%
Other – não especificado	5	4%

Questão 11 – O que diferencia a série *Mass Effect* de outros RPG?

Esta questão permitia aos inquiridos seleccionar mais do que uma opção, portanto as percentagens somadas podem dar mais do que 100%.

	Respostas	%
Storytelling	80	63%
Characters	89	70%
Soundtrack	54	43%
Universe	94	74%
Customization	26	20%
Quests	10	8%
Combat	19	15%
Voice acting	67	53%
Nothing	1	1%
Conversation mechanics	1	1%
Interactive dialogues	1	1%
Interactivity of choices	1	1%
Other – não especificado	1	1%

Questão 12 – O que faz com que goste ou deteste a série *Mass Effect*?

Questão aberta, algumas respostas:

“The story really grips you.”

“I love the story.”

“Love: Interesting Universe Hate: Wasted potential.”

“Love: the portrait of the characters hate: the shitty ending”

“Mainly love it for the first game. Loved the style of combat, exploration, world in that game. The story was great, the characters were great, & it was just a very satisfying game to play. I liked alot of the characters & settings of the second game. But hated the story & gameplay mechanics. They ruined the combat. It was an ok game, just a really terrible sequel. MassEffect 3. Hated the game, & not even for the endings. Besides Rannoch & Tuchanka arcs the story was terrible. Full of things that didn't make any sense like magical explosions on the Ardak Yakshi mission, & really lacked the feel of the previous games.“

“The Mass Effect series is a new Sci-Fi universe, which is a great refreshment for Sci-Fi genre in general. What is unique for ME is the storytelling, certain themes used in ME1 and ME2 and character development. What disappointed me in ME3 though, is how, a rather obvious design for an end to the séries, it was a linear experience with some flavor, depending on your previous actions.”

“I loved being able to play as a hero I hated not being able to end the game as one.”

“I love Mass Effect because of the emotions it invokes, the great characters it creates and develops, and the most awesome (female!) lead.”

“I loved the game from the beginning. ME 1 is THE BEST game ever i my opinion. ME 2 started to drift in to pure shooter, not a RPG anymore. There were some RPG elements in it but it did not follow ME 1. ME 3 was the total letdown. All pentup longing for closure of the séries was killed by a pure shooter were all my choices from ME 1 and ME 2 was destroyed. Nothing could be done to save it. Bad storytelling also led to a certain level of disappointment of how the final chapter of the story was played out by me, the player.”

Questão 13 – O que alterava na série *Mass Effect*?

Questão aberta, algumas respostas:

“I would change the dialogue when you continue the game after finishing it. Mass Effect3 ending. Let's face it, still sucks.”

“The ending of the game séries”

“Ending.”

“The ending, introduction of third game, the derelict reaper”

“I would bumb ME2 off the sequel list & make it a sidegame. ME3... Would be sent far far away to a rehab center where it could spend its days with Jurassic Park 3, the Star Wars prequals, The Crystal Skull, & Troll 2.”

“For ME3, I'd add more compelling consequences to decisions made in ME1 and ME2, would make a branching story line, would add more hard decisions for ME3, that would impact the story later. Alternatively, I'd add information about The Crucible in ME2.”

“The ending requires too much sacrifice to be enjoyable”

“Only minor details. I would like more sophisticated side missions in ME1, more interaction with ME1 NPCs (Lara, Kaidan, Ashley,...) in ME2, and generally more dialogue options in ME3 (including solving conflicts by dialogue)”

“I would have like more options for the ending of Mass Effect3. As is, it would have been nice to add a conventional victory ending if our EMS was high enough. However, I am satisfied with the Extended Cut, so I am perfectly ok that Bioware didn't go that route. I also wish our choices and War Assets had a more clear and visible impact, be it through cutscenes, Codex, etc.”

“Return to the classic style of Mass Effect 1 whilst throwing in elements from Mass Effect 2. This means returning to the original view of the universe, inspired by works like Blade Runner and Firefly, but having the character depth and atmosphere of Mass Effect 2.”

Questão 14 – Recomendaria a série *Mass Effect* a um amigo?

	Respostas	%
Yes	108	85%
No	19	15%

ANEXO C – GRELHA DE ANÁLISE

Grelha de Análise

Notas: estão aqui representadas apenas as missões do enredo principal e/ou de recrutamento e lealdade. Elas formam a experiência base do jogo, excluindo portanto missões de conteúdo extra (Downloadable Content).

A ordem das missões não é sempre linear. Nesta grelha escolheu-se apresentá-las na ordem em que foram jogadas.

Na descrição das missões, são omitidos inúmeros momentos de escolha através de diálogos que impactam a pontuação moral (Renegade e Paragon) de Shepard. Estes momentos afetam também o decorrer da missão, criando potencialmente pequenas bifurcações nos sub-objetivos.

À medida que novos membros são recrutados para a equipa de Shepard, é quase sempre possível escolher entre 0 e 2 deles para acompanhá-la. Estes personagens não foram sempre referidos na coluna das personagens secundárias pois nem sempre são relevantes à narrativa das missões, ainda que possam oferecer linhas de diálogo que de outra forma não seriam ouvidas.

Missão 01 – Instalação Médica

Situação Inicial	Objetivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
Após um devastador ataque à Normandy SR-1 por uma nave misteriosa, Shepard (depois de salvar a sua tripulação) morre com a explosão da sua nave. Porém, graças aos avanços da medicina é possível reconstruir o corpo e mente da Commander.	<p>Objectivo 1 Project Lazarus – Shepard acorda ao som de uma batalha e tem de seguir as instruções de Miranda para sair da sala de operações.</p> <p>Objectivo 2 Rendezvous com Jacob Taylor. – Ao entrar na ala D da estação, Shepard encontra-se com Jacob. Com mais um membro na equipa decide-se que devem evacuar a estação.</p>	<p>Shepard está confusa, ainda não consegue compreender como é que foi reanimada após estar morta durante dois anos. Pergunta ao Jacob se a sua tripulação está viva e que apesar de a Cerberus ter-lhe salvo a vida nunca irá trabalhar com terroristas.</p> <p>Após uma avaliação mental de Miranda concluiu-se que Shepard manteve as suas memórias.</p>	<p>Jacob Taylor – Jacob é um jovem militar que à primeira vista parece venerar as aptidões militares de Shepard. É honesto ao informar Shepard que estão numa base da Cerberus e não da Alliance. Responde a algumas questões de Shepard mas não se alonga.</p> <p>Wilson – Médico chefe do projecto Lazarus, Wilson é encontrado ferido numa perna. Apresenta uma atitude dúbia pela sua vontade de deixar Miranda para trás.</p>	Estação médica pertencente a Cerberus.	Um mês após o ataque de Sovereign à Citadela (fim de <i>Mass Effect 1</i>) Shepard é enviada para destruir os restantes Geths espalhados pelo universo. A nave é atacada e Shepard morre. A ação ocorre 2 anos após a destruição da Normandy.

			<p>Miranda – Miranda é a diretora do Projecto Lazarus. É ela que acorda Shepard e o guia durante a primeira parte da missão. Ao consultar alguns data pads, descobrimos que Miranda é descrita como indiferente e fria para com os outros. Miranda mata Wilson com um tiro e confirma que é ele que sabotou a estação espacial.</p> <p>Illusive Man – Dirigente da Cerberus, é ele que comanda toda a operação. Foi ele que quis que Shepard fosse reconstruída. Tem uma atitude mais extremista no que toca a ações no terreno. Para ele, o fim justifica o meio.</p>		
Problemática a resolver	Sair com vida da estação que está a ser atacada por Mechs.				
Desfecho da ação	Shepard consegue escapar com Jacob e Miranda. A estação é destruída remotamente.				
Outros resultados possíveis	Não se aplica				

ATO 1

Missão 2 – Freedom Progress

Situação Inicial	Objetivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
Shepard dirige-se ao local da missão numa nova nave Normandy SR-2 recriada e melhorada pela Cerberus e pilotada pelo o seu velho amigo Joker, também recrutado pela mesma agência. Apesar da sua aversão inicial, Shepard aceita trabalhar com a Cerberus para um fim comum,	Objetivo 1 Investigar a colónia — o que distingue esta colónia das outras que estão a desaparecer é que desta vez a Commander e a nova equipa devem ser os primeiros a chegar até ela. Shepard tem que vasculhar o terreno e procurar provas e razões para o	Shepard ainda não confia na Cerberus mas aceita investigar a colónia só para ver se existe uma ligação entre os desaparecimentos e os Reapers. Ela encontra uma colega e amiga, Tali, mas esta última mostra-se um pouco cética de Shepard	Miranda- Não está contente com o controlo da missão estar nas mãos de Shepard e isso nota-se quando pede para que Veetor seja entregue à Cerberus para ser investigado mas Shepard escolhe entregar Veetor a Tali.	Pequena e remota colónia humana chamada Freedom Progress.	De noite, após o assalto da estação médica.

começando com a investigação de uma colónia na qual todos os ocupantes desapareceram. O Illusive Man acredita tratar-se de uma investida dos Reapers, o inimigo que Shepard enfrentou no primeiro jogo.	desaparecimento de toda a população sem haver danos materiais ou rasto. Objectivo 2 Encontrar Veetor – Ao encontrar um grupo e Quarians Shepard reconhece Tali, uma antiga companheira no jogo anterior. Ela diz que Veetor, um Quarian, encontra-se escondido nas imediações e pode saber o que se passou.	trabalhar com a Cerberus.	Jacob- continua a acreditar nas capacidades militares de Shepard. Tali – mostra-se surpresa por encontrar Shepard viva e reticente à ligação da sua heroína com Cerberus. Illusive Man – Já suspeitava que eram os Collectors (súbditos dos Reapers) que estavam a atacar as colónias e sugere a Shepard que junte uma equipa para destruírem a nova ameaça.		
Problemática a resolver	Investigar o desaparecimento em massa de colónias humanas começando pela Freedom Progress				
Desfecho da ação	Os Collectors são confirmados como a fonte dos ataques às colónias humanas. Veetor foi encontrado e retornado à Tali. O seu Omni Tool foi confiscado para análise,				
Outros resultados possíveis	Seria possível entregar Veetor à Cerberus em vez da Tali o que daria ao jogador pontos de Renegado e a desaprovação da Tali.				

Missão 3 – Encontrar Aria no Afterlife

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
Shepard deve recrutar membros para a sua equipa para levar a cabo uma missão suicida contra os Collectors. Para isso ele dirige-se a Omega para obter informações sobre dois deles. Ao entrar na estação espacial Omega, um guarda informa a equipa de Shepard que esta terá que prestar declarações a Aria no clube Afterlife.	Falar com Aria e obter informações sobre o Professor e o Archangel, futuros membros de equipa que é necessário recrutar para confrontar os Collectors/Reapers.	Nenhuma informação relevante	Aria – A governante de Omega é violenta, implacável e autoritária.	Estação espacial Omega; discoteca Afterlife.	Nenhuma informação relevante
Problemática a resolver	Encontrar Aria e obter informações sobre os membros a recrutar.				
Desfecho da ação	Aria informa-nos com escassa mas relevante informação sobre o paradeiro dos membros.				
Outros resultados possíveis	Nenhuma informação relevante.				

Missão 4 - Archangel

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal	Personagens secundárias	Espaço da ação	Tempo da ação
------------------	---------------------	----------------------	-------------------------	----------------	---------------

<p>Archangel é um mercenário que o Illusive Man quer que a Shepard recrute para a sua equipa. Sabe-se previamente que está a ser perseguido por outros mercenários e que se encontra numa situação delicada.</p>	<p>Objetivo 1 juntar aos mercenários – é necessário que os mercs recrutem Shepard e a sua equipa para a eliminação do Archangel. Assim torna-se possível aceder ao local onde este está escondido.</p> <p>Objetivo 2 Ir ter com o Sergeant Cathka – é necessário encontrar-nos com este sargento para que nos indique o plano de ataque.</p> <p>Objetivo 3 Ir ter com o Archangel – Shepard deve juntar-se ao assalto feito ao Archangel para depois virar-se contra os mercenários e salvar a vida ao Archangel.</p> <p>Objetivo 4 fechar a cave – os mercenários estão a entrar pela cave e é necessário bloquear as três entradas.</p> <p>Objetivo 5 parar os Blood Pack – depois de fechar a cave os Blood Pack entram por uma porta lateral é necessário eliminá-los.</p> <p>Objetivo 6 combater os Blue Suns – uma nave rebenta com as janelas e começa a disparar. Garrus é ferido e é necessário destruímos a nave e os ocupantes.</p>	<p>(descrição, situação atual da personagem)</p> <p>Procura o mercenário e descobre que é um velho amigo seu, um dos membros da equipa em <i>Mass Effect 1</i>. Shepard fica feliz de reencontrar Garrus.</p>	<p>participantes na missão (descrição)</p> <p>Archangel /Garrus- Garrus é um Turian companheiro de equipa no jogo anterior. É vingativo em relação aos que lhe fizeram mal mas um amigo leal para Shepard.</p> <p>Sergeant Cathka – líder dos mercenários encarregues de abater Garrus. Inicialmente Shepard alia-se a ele para se aproximar de Archangel, mas é uma união temporária. Após a reunião com Garrus, Cathka tem de ser enfrentado.</p>	<p>Estação espacial Omega</p>	<p>Nenhuma informação relevante</p>
<p>Problemática a resolver</p>	<p>Salvar e recrutar o Archangel</p>				
<p>Desfecho da ação</p>	<p>Garrus é salvo e recrutado embora lesionado. Três grupos de mercenários são destruídos.</p>				
<p>Outros resultados possíveis</p>	<p>Nenhuma informação relevante</p>				

Missão 5 – O Professor

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
O Illusive man informa que devemos encontrar e recrutar um médico para a equipa. Poderá ser encontrado na zona mais pobre de Omega.	<p>Objetivo 1 Localizar Mordin – para encontrarmos o médico é necessário atravessarmos os slums que estão cheios de mercenários que andam a matar tudo o que mexe para conter uma peste.</p> <p>Objetivo 2 curar a peste – Tendo encontrado Mordin, este informa-nos que só se juntará à equipa se curarmos a peste. Ele tem a cura mas temos que ir ao centro ambiental e espalha-la pelo ar. Mas o recinto está cheio de Vorchas que devemos derrotar.</p>	Nenhuma informação relevante	Mordin é um Salarian que fala muito depressa e parece estar sempre a pensar em montes de coisas ao mesmo tempo. A sua relutância em partir antes de curar a peste realça o seu forte sentido de dever.	Omega Slums	Nenhuma informação relevante
Problemática a resolver	Encontrar e recrutar Mordin				
Desfecho da ação	A peste foi curada e o Mordin foi recrutado. O assistente de Mordin foi resgatado (Paragon) durante a ação e irá chefiar a clínica de Mordin. O Techlab é desbloqueado na Normandy SR-2				
Outros resultados possíveis	É possível não salvar o assistente de Mordin. (Renegade)				

Missão 6 – A Prisioneira

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
Jack é outra das pessoas que temos que recrutar. Trata-se de uma prisioneira que está em prisão criogénica. É uma das humanas mais poderosas em termos de poderes Bióticos.	<p>Objetivo 1 Outprocessing – a Cerberus pagou à prisão para ter Jack. Neste objetivo temos que ir ao centro de processamento para levantar Jack. Só que trata-se de uma armadilha para prender e vender Shepard.</p> <p>Objetivo 2 Encontrar Jack – após o ataque a Shepard a prisão entra em colapso e é necessário</p>	Nenhuma informação relevante	<p>Warden Kuril – chefe da prisão Purgatory. Trai Shepard com intenções de a vender ao mercado de escravos.</p> <p>Jack – é supostamente a melhor biotic humana. No entanto a sua aparência engana. É uma mulher magra coberta de tatuagens e com</p>	Nave Prisional Purgatory	Nenhuma informação relevante

	recuperar Jack antes que esta morra ou desapareça. Objetivo 3 para Warden Kuril – o diretor da prisão está furioso com o caos que se instalou e decide matar Shepard. Este deve ser derrotado para fugir.		um mau feio e um passado traumático. É extremamente reservada e agressiva, mesmo com Shepard.		
Problemática a resolver	Retirar Jack da prisão				
Desfecho da ação	Jack foi retirada da nave e para ela aceitar juntar-se à equipa Shepard deu-lhe acesso total à base de dados relativo a ela.				
Outros resultados possíveis					

Missão 7 – O Warlord Okeer

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
Para obter dados sobre os Collectors é recomendado que recrutemos Dr. Okteer um Krogan que entrou em contato com os Collectors para obter tecnologia para combater a genophage, uma doença que afflige a raça Krogan.	<p>Objectivo 1 infiltrar o compound – estando o Dr. Okeer a trabalhar com mercenarios é necessário chegarmos até ele e para isso temos que combater os Blue Suns.</p> <p>Objectivo 2 encontrar o Dr. Okker – combatemos os Blue Suns até chegarmos ao Dr. Okeer. Aqui descobrimos que ele virou-se contra a chefe dos mercenários e temos que ajuda-lo a defender o ultimo espécime <i>in vitro</i> de um super krogan.</p> <p>Objectivo 3 lutar contra Jedore – a chefe dos mercenários lançou um gás mortífero na câmara onde estava Okeer. Temos que combatê-la e depois ir salvar o Dr.</p>	Nenhuma informação relevante	<p>Okeer – O warlord, médico respeita ao mesmo tempo que suspeita de Shepard. Ele acabará por dar a sua vida para tentar salvar a sua espécie do genophage.</p> <p>Grunt – um super krogan, resultado dos estudos de Dr. Okeer. Tem grande potencial para violência mas ainda assim é inteligente e leal. Após ser levado para a Normandy, no fim da missão é que é despertado (para todos efeitos é dado à luz) e recrutado.</p>	Korus	Nenhuma informação relevante
Problemática a resolver	Recrutar e obter informações de Okker				

Desfecho da ação	Okeer morre, a base no planeta korlus é destruída. Recruta-se no lugar de Okeer Grunt, o super krogan que Okeer salvou.
Outros resultados possíveis	É possível não despertar Grunt e não o recrutar.

Missão 8 – Horizon

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
<p>Esta missão surge imediatamente após o recrutamento dos quatro elementos, tendo de ser completada imediatamente. O Illusive Man informa que uma colónia humana chamada Horizon irá ser atacada em breve. Temos de ir lá para a salvar.</p>	<p>Objectivo 1 Explorar a colónia – os Collectors chegam primeiro que Shepard à colónia e começam logo a lançar os enxames de mosquitos para neutralizar os humanos. Era assim que eles raptavam os humanos sem a mínima resistência. Os humanos estavam paralisados pelo químico dos enxames. Mordin encontrou um antídoto que aplica aos factos da equipa de Shepard evitando que estes fiquem paralisados também.</p> <p>Objectivo 2 localizar o spaceport – Shepard terá que localizar o spaceport para poder ativar umas armas antiaéreas que dispararam contra a nave dos Collectors.</p> <p>Objectivo 3 – ativar a torre de defesa – as armas pesadas. Shepard tem que ativar as armas, e para isso pede ajuda a EDI, a inteligência artificial da sua nave Normandy. EDI afirma que demorará alguns minutos a calibrar a arma pelo que Shepard terá que defender a a torre até ela conseguir acabar.</p>	<p>Shepard está determinada a salvar a colónia dos Collectors. No fim da missão encontra outro velho parceiro de equipa (neste caso, a opção de Romance tomada no <i>Mass Effect 1</i>) e fica triste e um pouco apreensiva com a rejeição de Kaidan. Este ainda assim acredita que Shepard está só a colaborar temporariamente com a Cerberus para o bem da humanidade.</p>	<p>Kaidan - Após o fim do 3º objetivo, o fim da defesa da torre os collectors vão-se embora e surge Kaidan. Antigo romance (por escolha do jogador) no jogo passado Kaidan está feliz de a ver viva em primeiro lugar mas depois fica rancoroso por Shepard não a ter contactado e por descobrir que ela trabalha com a Cerberus. Shepard pede-lhe para juntar-se a ela mas ele recusa dizendo que nunca trabalhará com terroristas. É a fotografia de Kaidan que se encontra na secretária de Shepard na sua cabine abordo da Normandy SR-2.</p>	<p>Horizon</p>	<p>Após as quatro missões de recrutamento atribuídas pelo Illusive Man e qualquer outra exploração ou missão secundária que o jogador tenha feito entretanto.</p>
Problemática a	Investigar a colónia Horizon e se possível salvar os humanos.				

resolver	
Desfecho da ação	Só metade da colônia é salva e Kaidan rejeita juntar-se à equipa de Shepard. Descobre-se como é que os humanos são capturados tão facilmente graças aos enxames.
Outros resultados possíveis	No lugar de Kaidan Alenko, poderia ter-se encontrado Ashley Williams, caso ela tivesse sido salva no primeiro jogo e Kaidan sacrificado. Ashley também teria rejeitado a oferta de Shepard para se juntar a eles.

ATO 2

As missões que se seguem não têm uma ordem específica. Estão apresentadas na ordem em que foram jogadas desta vez. É geralmente preferível que se faça o máximo possível de missões de recrutamento e lealdade e também que se faça melhorias à nave ao longo deste ato, antes de seguir com as missões diretamente ligadas aos Collectors.

Missão 9 - O Assassino

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
O assassino é outro dos membros a ser recrutados em Illium.	<p>Objectivo 1 encontrar Thane – é necessário sabermos onde Thane se encontra. Para isso temos que falar com Seryna que dará a informação necessária e levar-nos-á ao edifício onde Thane se encontra para assassinar uma Asari.</p> <p>Objectivo 2 penetrar a torre – Shepard deve matar mercenários que protegem a Asari para ascender a torre. Entretanto vai salvando os trabalhadores do edifício que estão a ser mortos pelos mercenários de Nassana.</p> <p>Objectivo 3 – chegar à penthouse de Nassana, derrotando mais mercenários. Na penthouse Shepard confronta Nassana mas a conversa é interrompida pelo aparecimento do assassino.</p>	Nenhuma informação relevante	<p>Nassana — é uma Asari de grande influência que Shepard terá conhecido no primeiro jogo. Ela é o alvo de Thane, daí o interesse que Shepard tem em encontrá-la antes que Thane complete o seu assassinato e desapareça</p> <p>Thane – assassino contratado que tem um doença mortal e sente-se culpado pelas mortes que causa. No entanto quer tornar o universo num sítio melhor, logo aceita a oferta de Shepard para se juntar à missão suicida contra os Collectors.</p>	Planeta "jardim" Illium, colonizado pelas Asari.	Nenhuma informação relevante
Problemática a resolver	Recrutar Thane				

Desfecho da ação	Thane é recrutado mas existem alguns membros, tais como Jacob que não estão muito confortáveis por terem um assassino contratado a bordo da Normandy.
Outros resultados possíveis	Não se aplica

Missão 10 - A Justicar

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
Samara é uma justicar que devemos recrutar para a nossa equipa. Shepard vai a Illium busca-la mas encontra-a a tentar resolver um assassinio.	<p>Objectivo 1- falar com as pessoas e obter informações sobre onde se encontra a justicar.</p> <p>Objectivo 2- visitar a cena do crime. Encontramos Samara lá que informa Shepard que só se irá juntar o grupo se descobirmos o nome de uma nave onde escapou um fugitivo que ela persegue. Devemos penetrar no esconderijo dos mercenários.</p> <p>Objectivo 3 falar com o comerciante Pitne para ele nos dar uma forma de entrar no esconderigo.</p> <p>Objectivo 4 penetrar no esconderijo e descobrir quem foi o assassino e qual o nome da nave.</p>	Nenhuma informação relevante	<p>Samara é uma Justicar Asari, uma espécie de detetive justiceira que anda atrás de uma fugitiva muito perigosa no momento em que a encontramos. O seu código de conduta é muito estrito, tal como o seu sentido de dever, levando a que ela tenha de completar a sua missão antes de se juntar a Shepard. Felizmente ela levará a missão contra os Collectors com a mesma seriedade.</p> <p>Pitne For – um comerciante com atividades suspeitas. Pode ajudar Shepard com informações relativas ao alvo de Samara.</p>	Illium	Nenhuma informação relevante
Problemática a resolver	Recrutar a Samara				
Desfecho da ação	O assassinio é resolvido, Pitne For é acusado de tráfico (Paragon) e Samara junta-se à equipa				
Outros resultados possíveis	O comerciante Pitne For pode não ser denunciado (Renegade)				

Missão 11 – A Nave Dos Collectors.

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
O Illusive Man informa que um navio dos Collectors foi neutralizado e Shepard deve ir	Objectivo 1 investigar a nave — Shepard deve recolher informação sobre	Shepard aceita a missão de	Nenhuma informação	Illium	Nenhuma informação relevante

<p>lá retirar informações que lhes permita atravessar o Mass Relay Omega 4 e chegar ao ponto de origem dos Collectors. Supostamente, um sinal de socorro terá chamado a atenção ao Illusive Man da oportunidade desta missão</p>	<p>os Collectors. Ela descobre muitos corpos humanos e que os Collectors são o resultado de modificações genéticas a uma raça já extinta, os Protheans. Os Collectores estão a trabalhar para os Reapers.</p> <p>Objectivo 2 fugir — A equipa de Shepard descobre que a nave contém inúmeras cápsulas que indicarão tencionar raptar muitos mais humanos, podendo mesmo ameaçar a Terra. No entanto, a nave dos Collectors ativase e é necessário fugir dela. A EDI descobre que o sinal de socorro era falso e que o Illusive Man estaria ciente disso.</p>	<p>investigar a nave dos Collectors, onde descobre o risco que eles representam para a Humanidade e a origem grotesca dos Collectors. Apesar das descobertas úteis fica furiosa quando descobre que se tratava de uma armadilha e que o Illusive Man já sabia disso quando os enviou, pondo em perigo toda a sua equipa.</p>	relevante		
Problemática a resolver	Investigar a nave dos Collectors.				
Desfecho da ação	a informação foi retirada da nave mas a relação com o Illusive Man sofre depois deste ter mentido a Shepard e posto a equipa em risco. Descobre-se que a Normandy necessita de um dispositivo IFF para poder atravessar o Omega 4 Relay. No fim desta missão o jogador pode decidir se continua a recrutar e a evoluir a sua equipa ou se vai atrás dos Collectors. Shepard decide continuar a construir a sua equipa.				
Outros resultados possível	Shepard pode decidir ir atrás dos Collectors sem ter acabado de recrutar membros, ou melhorar a Normandy SR-2				

Missão 12 – A Engenheira

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
<p>Após a decisão de continuar a construir a equipa Shepard decide ir recrutar Tali, a sua antiga companheira de equipa.</p>	<p>Objectivo 1- procurar Tali. Sendo Haestrom um planeta muito perto de uma estrela a morrer é necessário evitar a exposição solar. Caso isso aconteça, os escudos da equipa começam a detiorar. Geth surgem e devem ser derrotados.</p> <p>Objectivo 2 –</p>	<p>Nenhuma informação relevante</p>	<p>Tali — Tali é resgatada por Shepard, sendo a única (ou uma de dois) sobrevivente da equipa de Quarians infiltrada no planeta Haestrom. Ela é extremamente leal a Shepard mas não confia</p>	<p>Haestrom</p>	<p>Nenhuma informação relevante</p>

	<p>encontrar explosivos. O caminho para encontrar Tali encontra-se bloqueado tornando-se necessário procurar explosivos capazes de abrir caminho.</p> <p>Objectivo 3 – entrar em contato com os Quarrians. Infelizmente a maioria da equipa Quarrian já se encontra morta e mais Geth terão de ser derrotados. Um sobrevivente é descoberto e pode ajudar Shepard a chegar a Tali, mas se o deixarmos ajudar ele corre o risco de morrer.</p> <p>Objectivo 4 – ir ter com Tali. Finalmente podemos encontrar a Tali e resgatá-la mas ainda teremos de derrotar mais Geth antes de regressar à Normandy.</p>		na Cerberus.		
Problemática a resolver	Salvar e recrutar tali				
Desfecho da ação	A equipa de Tali foi dizimada mas ela foi salva e recrutada. O restante Quarrian foi salvo inicialmente mas morreu na batalha final antes de encontrar Tali.				
Outros resultados possíveis	O companheiro de equipa de Tali poderia ter ficado para trás durante a batalha de modo a sobreviver. Mesmo se tal acontecesse ele não teria vindo com Tali para a Normandy, presumivelmente para regressar para junto dos seus.				

Missão 13 – Lealdade Miranda – O Prodígio

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
<p>Miranda conta a Shepard que foi clonada a partir do ADN do pai dela e geneticamente modificada para ser perfeita. Apesar do resultado em evidência, o pai criou um novo clone, uma irmã gémea por não achar a primeira obediente o suficiente. Miranda salvou a irmã do pai de</p>	<p>Objectivo 1- Ir falar com Lanteia. É necessário ir ter com o contato de Miranda para esta nos dar informação sobre o estado de Oriana e da sua família adoptiva.</p> <p>Objetivo 2 – ir ter com Niket. depois de sabermos que existem mercenários que estão a tentar</p>	<p>Nenhuma informação relevante</p>	<p>Miranda — Miranda sente-se responsável pela irmã está determinada a protegê-la do pai. Ela fica destrozada por saber que a única pessoa em quem confiava, Niket, a traiu mas fica grata a Shepard por tê-la ajudado e a ter encorajado</p>	<p>Illium</p>	<p>Nenhuma informação relevante</p>

<p>ambas ao entregá-la a uma família adoptiva. Agora veio a saber que o ela se encontra em perigo e que necessitam de a realocar juntamente com a família que ela tem agora. Pede ajuda a Shepard para terem a certeza que a mudança corre bem.</p>	<p>raptar a irmã de Miranda para a entregar ao pai é necessário ir ter com Niket, antigo amigo de Miranda em quem ela ainda confia.</p> <p>Objetivo 3 – matar Enyala. Após lutar com mercenários, encontra-se razão para suspeitar que Niket trabalha para o pai de Miranda. Quando encontram Enyala, a chefe dos mercenários, Miranda tenta matar Niket por tê-la traído mas Shepard interrompe-a. No entanto Enyala mata-o pelas costas iniciando uma luta final com a equipa de Shepard.</p>		<p>a ir falar com a irmã.</p> <p>Oriana – se as irmãs falaram no fim da missão, Oriana agradece a Shepard e Miranda pelo que fizeram por ela, reconhecendo que Miranda é o seu anjo da guarda.</p>		
Problemática a resolver	Salvar a irmã de Miranda, Oriana, do pai delas.				
Desfecho da ação	Niket é poupado por Miranda (Paragon) mas morre na mesma e a irmã de Miranda é salva o que leva a que Miranda se torne totalmente leal a Shepard.				
Outros resultados possíveis	É possível deixar Miranda matar Niket (Renegade) ou não a encorajar a falar com Oriana. É possível não fazer e recusar esta missão o que leva a que Miranda tenha mais chances de morrer na missão suicida contra os Collectors.				

Missão 14 – Lealdade Thane – Os Pecados Do Pai

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
<p>Thane informa que tem um filho e que fez de tudo para evitar que este seguisse os mesmos passos que o pai, ser um assassino. Porém os contatos dele informaram-no que o seu filho, Kolyat foi recrutado para matar um político corrupto. Pede ajuda a Shepard para impedir o assassinato.</p>	<p>Objectivo 1 – investigar. É necessário descobrir quem é e onde se encontra o alvo de Kolyat antes que este o mate. Shepard tem de falar com a polícia local – os C-Sec e depois com um criminoso de rua, Mouse para descobrir quem contratou Kolyat. De seguida, tem de se interrogar o criminoso que ordenou o assassinato para finalmente desvendar o alvo.</p>	<p>Nenhuma informação relevante</p>	<p>Thane fica grato a Shepard pela ajuda prestada e pelo início da sua reconciliação com o seu filho.</p> <p>Kolyat – o filho de Thane teve de crescer sem o pai e tornar-se um assassino pareceu-lhe o único futuro possível. Está revoltado com o pai por este ter demorado tanto tempo a preocupar-se com ele.</p>	<p>Citadel</p>	<p>Nenhuma informação relevante</p>

	Objectivo 2 – seguir Joram. Joram é o alvo de Kolyat. Teremos de o seguir para evitar que este seja morto. No fim pode-se impedir o assassinato ou matar o alvo no lugar de Kolyat				
Problemática a resolver	Evitar que Kolyat se transforme num assassino como o pai.				
Desfecho da ação	O assassinato é evitado, no entanto Kolyat disparou alguns tiros pelo que terá de cumprir serviço comunitário como sugerido por Shepard.				
Outros resultados possíveis	É possível levar a que Kolyat acabe na prisão ou então que trabalhe para a polícia diretamente na luta contra o crime. É possível não fazer e recusar esta missão o que leva a que Thane tenha mais chances de morrer na última missão.				

Missão 15 – Lealdade Garrus – Olho-por-olho

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição).	Espaço da ação	Tempo da ação
Garrus informa-nos que quando trabalhava em Omega juntou uma equipa para tentar combater a criminalidade. Só que um dos elementos, Sidonis, virou-se contra a equipa e morreram todos menos Garrus. Garrus diz a Shepard que encontrou informação sobre Sidonis e que este se esconde na Citadel e pede ajuda para vingar-se.	<p>Objectivo 1 – encontrar Fade, o homem que ajudou Sidonis a desaparecer.</p> <p>Objectivo 2 – confrontar o Fade – Shepard e a sua equipa devem perseguir Harkin (Fade) e obrigá-lo a marcar um encontro com sidonis para que garrus o mate.</p> <p>Objectivo 3 – confrontar Sidonis. Shepard fala com o traidor enquanto Garrus se posiciona para o matar de longe. Temos a hipótese de deixá-lo morrer ou de o ouvir dizer que está arrependido e convencer Garrus a perdoá-lo</p>	Nenhuma informação relevante	Garrus estava preocupado com vingar-se de Sidonis pela morte da sua equipa. Graças a Shepard, Sidonis foi poupado. Garrus questiona-se se ter deixado Sidonis foi o melhor para a sua velha equipa mas após ter sido assegurado por Shepard que sim, Garrus fica mais tranquilo e focado na missão suicida, tornando-se mais leal a Shepard.	Citadel	Nenhuma informação relevante
Problemática a resolver	Vingar a equipa morta de Garrus.				
Desfecho da ação	Garrus, após ser convencido por Shepard, poupa a vida a Sidonis e dá-lhe uma segunda chance. Harkin é capturado e Sidonis entrega-se à polícia confessando o seu crime.				
Outros resultados possíveis	é possível não fazer e recusar esta missão o que leva a que garrus tenha mais chances de morrer na última missão. É possível deixar Sidonis morrer. Garrus continuaria a ganhar lealdade.				

Missão 16 – Lealdade Mordin – Sangue Velho

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual)	Personagens secundárias participantes na missão	Espaço da ação	Tempo da ação
Mordin descobre que um antigo	Objectivo 1 –			Tuchanka	Nenhuma

estudante seu foi capturado por mercenários e precisa que Shepard o ajude a salvar.	falar com os batedor para saber o paradeiro de Maelon. Este informa que Maelon deve estar na base do Clã Weyrloc Objectivo 2 – encontrar e entrar na base dos Weyrlocs. Objectivo 3 – entrar no hospital. Aqui descobre-se que Maelon não foi raptado e esteve a fazer as suas pesquisas em cobaias vivos de livre vontade, para tentar curar o genophage, o que revolta Mordin. Aqui Shepard tem a escolha de preservar os resultados ou destruí-los.	da personagem) Ao saber que Mordin participou numa modificação do genophage Shepard fica contra essa ação. Ela acha condenável que se tenha infectado uma raça inteira com infertilidade para controlar a sua expansão. Fosse qual fosse o motivo, fica um pouco surpreendida por ver a reação de Mordin – remorsos.	(descrição). Maelon – antigo aluno de Mordin que o ajudou a criar o genophage. Com remorsos pela criação desta doença agora procura curá-la, mesmo que tenha de sujar as mãos no processo. Mordin – furioso por Maelon tê-lo traído e com consciência pesada por ter contribuído para o genophage.		informação relevante
Problemática a resolver	Salvar Maelon				
Desfecho da ação	Maelon sobrevive e todos os dados que ele pesquisou são salvos para análises futuras (Paragon), influenciando eventos no <i>Mass Effect3</i> .				
Outros resultados possíveis	É possível não fazer e recusar esta missão o que leva a que Garrus tenha mais chances de morrer na última missão. É possível matar Maelon e apagar por completo a sua pesquisa (Renegade), também influenciando o <i>Mass Effect3</i>				

Missão 17 – Lealdade Grunt – O Rito De Passagem.

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição).	Espaço da ação	Tempo da ação
Grunt está a chegar à idade adulta e para isso é necessário passar alguns ritos para atingir a maioridade e pertencer a um clã. É necessário ir a Tuchanka para poder realizar esse ritual.	Objectivo 1 – falar com o líder do clã. Neste caso (graças às escolhas do primeiro jogo) o líder é o Wrex, antigo membro de equipa de Shepard. Caso Wrex tenha morrido este lugar será ocupado por outro krogan, Wreav. O líder refere Shepard ao xamã do clã que explica o ritual. Objetivo 2 – após ter sido aceite para o rito de	Como Shepard é a aliada mais próxima de Grunt, ela é encarada como uma extensão dele em relação ao ritual, querendo dizer que também irá participar e terá de o ajudar a sobreviver.	Wrex – um aliado de Shepard no primeiro jogo. Caso tenha sobrevivido, torna-se no líder do clã Urdnot ao qual Grunt se junta. Para um Krogan, Wrex é comparativamente equilibrado. Wreav – caso Wrex tenha morrido no primeiro jogo, Wreav é o líder do clã Urdnot. É bastante agressivo mas	Tuchanka	Nenhuma informação relevante

	passagem é necessário que a equipa de Shepard que deve conter Grunt sobreviva uma série de vagas de inimigos.		aceita o Grunt graças ao seu potencial genético. Grunt – sente-se instintivamente motivado a cumprir o ritual de passagem e honra Shepard ao escolhe-la como seu aliado durante o rito.		
Problemática a resolver	Ajudar Grunt a completar o seu rito de passagem				
Desfecho da ação	Grunt passa com distinção nos testes e agora pertence ao clã Urdnot, ficando mais focado na missão e ganhando lealdade para com Shepard.				
Outros resultados possíveis	É possível não fazer e recusar esta missão o que leva a que grunt tenha mais chances de morrer na última missão.				

Missão 18 – Lealdade Tali – Traição

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição).	Espaço da ação	Tempo da ação
Tali informa Shepard que tem um grave problema em mãos. Recebeu uma mensagem da sua nave migrante de origem a informá-la que foi acusada de traição. Tali pede auxílio a Shepard para descobrir o porque foi acusada e se é possível ajudá-la a limpar o seu nome.	<p>Objectivo 1 – ir ao julgamento. Ao chegar à nave migrante, Tali e Shepard descobrem o motivo pelo qual Tali foi acusada – terá trazido Geths ativos, os inimigos mortais dos Quarrians, para as naves destes últimos. Tali sabe que enviou material inativo para o pai. No julgamento informam-na que a nave na qual seguia o pai foi tomada por geths e o seu pai estará provavelmente morto. Shepard sugere retomar a nave para limpar o nome de Tali.</p> <p>Objectivo 2 – retomar a nave e destruir a consola dos geth. Tali descobre que era o pai que ativava os Geth para poderem obter mais informações sobre os inimigos pondo em perigo toda a tripulação.</p> <p>Objectivo 3 – regressar à nave mãe e absolver Tali. Ao regressarem</p>	Ao ter sido acusada, Tali foi de certa forma banida e é encarada como pertencente à tripulação da Normandy. Sendo assim, Shepard tem a responsabilidade de agir como advogada de Tali durante o julgamento.	Tali está no início muito preocupada com a acusação que enfrenta. Sendo uma das piores que um quarian podia ser acusado. Fica destrozada quando lhe contam que o seu pai morreu e não acredita até o ver com os seus próprios olhos. Tali fica também revoltada por ter sido o pai a causar o incidente todo mas acaba por perdoá-lo pois ele só o fez por amor à filha.	Nave migrante da flotilha dos Quarrians estacionada em na região de Valhalla Threshold	Nenhuma informação relevante

	descobrem que os juizes iam dar Tali como morta e julga-la na mesma. Shepard tem a opção de provar a inocência de Tali incriminando ou não o pai dela.				
Problemática a resolver	Limpar o nome de Tali da acusação de traição				
Desfecho da ação	A nave onde se encontrava o pai de Tali é retomada pelos Quarians graças a Shepard. Shepard não relata os crimes do pai a pedido de Tali e consegue que ela seja exonerada no julgamento.				
Outros resultados possíveis	É possível não fazer e recusar esta missão o que leva a que Tali tenha mais chances de morrer na ultima missão. É possível não incriminar o pai de Tali mas também não provar a inocência desta, levando a que ela seja exilada mas ainda assim garantindo a sua lealdade. É possível entregar as provas incriminatórias do pai de Tali no julgamento, provando a inocência dela mas falhando a missão e nunca mais obtendo a sua lealdade.				

Missão 19 – Lealdade Samara – A Ardat-Yakshi

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição).	Espaço da ação	Tempo da ação
Samara informa-nos que busca uma assassina implacável, uma Ardat-Yakshi, que por sinal é também sua filha. Samara pede ajuda a Shepard para a ajudar a eliminar a assassina em série.	<p>Objectivo 1 – ir ao apartamento da última vítima. Após ter ido informar-se com a Aria, Shepard descobre que a última vítima de Morinth é humana e vivia num apartamento onde podem procurar mais indícios. Aqui encontram pistas relativas ao local onde Morinth encontra as suas vítimas.</p> <p>Objectivo 2 – Ir à sala VIP do Afterlife. Para isso necessitamos das pistas disponibilizadas no objectivo anterior. Após a entrada, é necessário que Shepard chame alguma atenção para si mesma de modo a atrair a assassina. Para esse efeito, ela defende uma asari numa disputa e oferece bebidas a todos os presentes. Finalmente somos convidados a falar com Morinth e podemos seduzi-la através de uma postura agressiva ou aberta a novas experiências.</p> <p>Objectivo 3 – Distrain</p>	Nenhuma informação relevante	Samara fica devastada com a morte da sua filha e não quer discutir o tema de momento.	Estação espacial Omega	Nenhuma informação relevante

	<p>Morinth. É necessário distrair a Ardat-Yakshi para que Samara possa aparecer e combatê-la. Algumas hipóteses provocam a falha imediata do plano em cujo caso a assassina em série foge. Durante a conversa existe também a hipótese de cair na armadilha psíquica de Morinth. Se tal acontecer, ajudaremos automaticamente a Samara na luta. Se Shepard resistir, terá a hipótese de escolher quem irá apoiar, levando a que aquela que ajudar mate a oponente.</p>				
Problemática a resolver	Ajudar Samara a fazer justiça face à Ardat-Yakshi.				
Desfecho da ação	Samara mata Morinth, tornando-se leal a Shepard e podendo focar-se na missão suicida.				
Outros resultados possíveis	<p>É possível não fazer e recusar esta missão, o que leva a que Samara tenha mais chances de morrer na última missão.</p> <p>É possível não capturar Morinth, falhando assim a missão de lealdade de Samara</p> <p>É possível tomar o partido de Morinth fazendo com que esta mate Samara e tome o seu lugar na equipa (com lealdade automática). Algumas personagens iram notar umas diferenças no comportamento da nova "Samara".</p>				

Missão 20 – Lealdade Jacob – O Dom Da Grandeza

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
<p>Jacob informa-nos que foi emitido um pedido de socorro de um planeta chamado Aeia. O pedido veio da nave em que seu pai foi oficial e que desapareceu. Jabob pede ajuda a Shepard para investigar.</p>	<p>Objectivo 1 – Investigar a nave MSV Hugo Gernsback. Ao aterrarmos no planeta vemos a grande nave despenhada e temos que procurar a tripulação. Descobrimos que esta sobreviveu ao impacto inicial e que o pai de Jacob foi promovido a capitão da nave nos seus momentos finais.</p> <p>Objectivo 2 – Procurar os sobreviventes. Mais adiante, descobre-se que os oficiais monopolizaram os mantimentos todos, levando os restantes</p>	<p>Nenhuma informação relevante</p>	<p>Jacob está muito desiludido com o pai mas diz a Shepard para não se preocupar pois aquele homem não era o pai que ele conhecia.</p>	<p>Aeia</p>	<p>Nenhuma informação relevante</p>

	<p>sobreviventes a depender da fauna local tóxica, tornando-os facilmente controlados. Além disso, os homens quase todos morreram, deixando as mulheres da tripulação à mercê dos oficiais.</p> <p>Objectivo 3 – Confrontar Ronald Taylor. Jacob procura enfrentar o pai dele e castigá-lo pelo que fez à tripulação. Finalmente teremos a opção de o deixar nas mãos da tripulação vingativa, com uma pistola para se suicidar ou vivo e seguro para ser capturado posteriormente pela Aliança.</p>				
Problemática a resolver	Investigar o pedido de socorro enviado pela nave desaparecida do pai de Jacob				
Desfecho da ação	Ronald Taylor é preso e o resto da tripulação é salva e entregue aos cuidados médicos.				
Outros resultados possíveis	É possível não fazer e recusar esta missão o que leva a que Jacob tenha mais chances de morrer na última missão.				

Missão 21 – Lealdade Jack – O Sujeito Zero

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
<p>Ao vasculhar nas informações da Cerberus, Jack descobre a localização da antiga instalação da Cerberus que a manteve refém durante a sua infância no planeta Pragia. Ela pede a Shepard para lá plantarem uma bomba e destruírem o local de modo a livrar-se dos fantasmas do seu passado.</p>	<p>Objectivo 1 – entrar dentro do complexo abandonado. Lá Jack descobre que as restantes crianças serviam de testes para operações aplicar seguramente em Jack. Entretanto, esta era ensinada a gostar de matar. Isto deixa-a muito enraivecida e com sentimentos de culpa. Também se aprende que os cientistas trabalhavam sem o consentimento</p>	<p>Nenhuma informação relevante</p>	<p>Jack é mais sensível do que à primeira vista aparenta ser e ao entrar dentro do complexo fica afetada emocionalmente. Após o detonar da bomba afirma estar focada na missão dos Collectors.</p>	<p>Pragia</p>	<p>Nenhuma informação relevante</p>

	do Illusive Man. Objectivo 2 – Plantar a bomba na cela de Jack. Depois de confrontar vários inimigos, chegamos à cela antiga de Jack. Dentro da cela encontra-se outro sobrevivente do complexo que afirma que vai reconstruir o local e dar à humanidade de novo o grande poder dos biotics. Temos a hipótese de o matar (Renegade) ou de o poupar (Paragon).				
Problemática a resolver	Destruir o complexo médico onde Jack esteve encarcerada.				
Desfecho da ação	O complexo é destruído e Jack torna-se leal a Shepard, podendo-se focar na missão suicida.				
Outros resultados possíveis	É possível não fazer e recusar esta missão o que leva a que Jack tenha mais chances de morrer na última missão.				

Bónus – se já concluímos a missão da Jack e da Miranda, confrontamo-nos com uma discussão entre as duas após o regresso à Normandy. Se tivermos uma pontuação de Renegade ou Paragon elevada, conseguimos resolver a situação sem consequências graves. Senão, ao tomar o partido de uma das parceiras de equipa, estaremos a alienar a outra, levando-a a perder lealdade para com Shepard e quebrando a relação romântica, se esta existir. É possível recuperar a lealdade mais tarde, se a pontuação de Paragon ou Renegade for suficiente.

Missão 22 – O Reaper Abandonado

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição).	Espaço da ação	Tempo da ação
Para se conseguir atravessar o Omega 4 Relay é necessário instalar um dispositivo que permita à Normandy ser reconhecida pelo portal, que está controlado pelos Collectors. Convenientemente, a Cerberus já estava a investigar uma nave desactivada dos Collectors e pede a Shepard para recuperar o seu dispositivo IFF, aquilo que lhes falta. A equipa de cientistas também deixou de	Objectivo 1 – investigar a nave dos collectors. Ao chegar à nave de investigação da Cerberus, Shepard descobre que os cientistas começaram a ser indocinados pelos Reapers e se transformaram em husks. Ao penetrar na nave dos Collectors propriamente dita, as barreiras desta activam-se, encurralando a equipa. Shepard deverá desactivar os reatores de <i>Mass Effect</i> , desligando as	Nenhuma informação relevante	Legion	Orbita da estrela anã Mnemosyne	Nenhuma informação relevante

responder a tentativas de contato, por isso Shepard deve ir investigar.	<p>barreiras, mas também os motores que impediam a nave de colidir com a estrela que orbita.</p> <p>Objectivo 2 – Chegar ao reator de <i>Mass Effect</i>. Ao longo do caminho confrontamo-nos com inúmeros husks e outras variantes de inimigos. A certa altura, após sair para o exterior da nave, um misterioso franco-atirador geth salva-nos de mais husks, dando sinais de reconhecer Shepard. Após mais umas batalhas, encontramos o IFF e chegamos ao reator, a que o Geth nos dá acesso antes de ser derrubado por husks. Aqui devemos destruir o reator à medida que protegemos o Geth de mais inimigos. Finalmente escapamos da nave dos Collectors com o Geth ainda inconsciente.</p>				
Problemática a resolver	Recuperar o IFF para que se possa instalar no Normandy para podermos atravessar o Omega 4 Relay.				
Desfecho da ação	Shepard recupera o IFF que é instalado na nave. Traz-se o Geth, Legion, para a nave e Shepard decide activá-lo e adicioná-lo à equipa (Paragon).				
Outros resultados possíveis	O recrutamento de Legion é opcional. Podemos não o ativar ou entregá-lo à Cerberus em troca de recursos (Renegade).				

Missão 23 – Lealdade Legion – Uma Casa Dividida

Situação Inicial	Objectivo da missão	.Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição).	Espaço da ação	Tempo da ação
Legion informa Shepard que existem duas facções dos Geth. Uma delas apoia os Reapers, admirados quase religiosamente como deuses das máquinas (aqueles que Shepard enfrentou no primeiro jogo) e outros que estão contra os Reapers. Ele também nos diz que os heréticos criaram um vírus que irá fazer uma lavagem cerebral	<p>Objectivo 1 – infiltrar a estação dos heréticos. Ao atravessar a estação, Legion afirma que o vírus está completo e que ele consegue adaptá-lo para ter o objetivo inverso: reverter os seguidores dos Reapers e unificá-los com a facção original de Geth. No entanto ainda não sabe se esse é o caminho correto a tomar.</p> <p>Objectivo 2 – defender o servidor</p>	Nenhuma informação relevante	Legion demonstra-se dividido em relação à escolha de reverter ou destruir os Geth heréticos. No fim cabe a Shepard decidir, mas Legion mostrar-se-á grato em ambos os casos.	Estação espacial Heretic no Perseus Veil	Após a captura do dispositivo IFF e antes de atravessar o Omega 4 Relay.

a todos os geth para que estes apoiem os Reapers. Shepard acha isto muito perigoso e diz que vai auxiliar Legion a destruir o vírus.	central. Ao chegar ao servidor central, após diversas batalhas, temos a opção de mandar o Legion destruir a nave dos Geth heréticos ou de utilizar o vírus para os virar contra os Reapers. Enquanto Legion trabalha o resto da equipa deve defendê-lo. Objectivo 3 – escapar para a Normandy. Independentemente da opção escolhida, temos 3 minutos para fugir da estação (antes que esta expluda ou o pulso eletromagnético do vírus seja lançado).				
Problemática a resolver	Destruir o vírus que converteria todos os geth de modo a trabalharem para os reapers.				
Desfecho da ação	O vírus é adaptado e os heréticos são re-convertidos de modo a que toda a raça dos Geth esteja unida e seja hostil aos Reapers (Paragon). Isto faz com que a facção dos Geth seja mais poderosa no <i>Mass Effect3</i> , mas também com que os Quarrians, criadores e inimigos dos Geth durante séculos, sejam mais fracos na mesma medida. Legion torna-se leal a Shepard.				
Outros resultados possíveis	É possível não fazer e recusar esta missão o que leva a que Legion tenha mais chances de morrer na última missão. É possível destruir a estação dos heréticos em vez de os converter (Renegade). Isto faria com que os Geth fossem mais fracos no <i>Mass Effect3</i> e os Quarrians mais fortes na mesma medida.				

Bónus – se completámos as missões de lealdade de Tali e de Legion, estes irão confrontar-se a bordo da Normandy. O último é apanhado a enviar informações secretas sobre as pesquisas dos Quarrians aos Geth, presumivelmente para estes se poderem defender mais eficazmente. Tali quer matar Legion por esta traição. Podemos dar razão a um dos dois mas isto levar-nos-á a perder a lealdade do outro. Se dermos razão à Tali, ainda é possível recuperar a lealdade de Legion ao falarmos com este posteriormente e tendo um nível de Renegade alto o suficiente (dizendo que mentímos na discussão para quebrar o conflito e afinal concordamos com Legion). Ainda é possível manter a lealdade dos dois se tivermos um nível de Renegade ou Paragon alto o suficiente e tomarmos as decisões certas ao longo da discussão. Mais uma vez, se não dermos razão a Tali no confronto, esta deixa de poder ter uma relação romântica com Shepard.

Missão 24 – Ataque À Normandy

Situação Inicial	Objectivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
Durante a instalação do IFF, a EDI informa-nos que a calibração irá demorar e que temos tempo para fazer mais missões secundárias mas teremos que levar o Vaivém. Ao acedermos o	Objectivo 1 – Salvar a Normandy. A tripulação prepara-se para o ataque dos collectors e EDI pede a Joker que lhe passe o controlo completo da nave. Mas para isso é	Esta é a única missão em que tomamos controlo de alguém que não seja a comandante Shepard. O personagem principal, neste	EDI – a inteligência artificial da Normandy é a única que consegue tomar medidas contra os Collectors que atacaram a nave,	Normandy	Algum tempo após a aquisição do IFF. Podemos ou não ter tido tempo de realizar a missão de lealdade de Legion e outras missões secundárias.

mapa da galáxia, entramos numa cena em que a equipa inteira partiu. A EDI ativa o IFF e a Normandy é imediatamente atacada por Collectors. Tomamos controlo do Joker, a quem EDI pede ajuda para tomar medidas de segurança de modo a eliminar os agressores.	necessário que Joker o convés enquanto a nave é invadida. Temos de fazer isto e evitar os Collectors quando os vemos e enquanto testemunhamos a tripulação a ser morta ou raptada. Atravessamos várias condutas de manutenção para chegar à sala onde está instalada a inteligência artificial da EDI e depois ao convés de engenharia. Quando a EDI assume controlo, já toda a tripulação foi raptada, mas ela consegue purgar os invasores e assim fugir com o Joker ainda a bordo.	caso, é o piloto da Normandy, Joker.	mas para isso precisa de ter acesso aos protocolos de segurança da nave, pelo que precisa de ajuda de Joker, o piloto.		
Problemática a resolver	Reactivar as defesas da nave.				
Desfecho da ação	A tripulação é raptada deixando a nave completamente vazia exceptuando Joker e EDI, até que sejam encontrados pela Shepard e o resto da equipa.				
Outros resultados possíveis	Não se aplica.				

ATO 3

Ao realizar esta missão, o resto do jogo será totalmente linear. Deixamos de poder explorar a galáxia e só poderemos realizar outras missões secundárias após terminar o jogo. A partir daqui, membros da equipa e da tripulação podem morrer permanentemente.

Missão 25a – Omega 4 Relay

Situação Inicial	Objetivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
A tripulação da nave foi raptada pelos Collectors, dando ainda mais urgência à missão de Shepard de salvar os membros das colónias humanas e de derrotar de uma vez por todas os Collectors. Podemos escolher realizar mais missões secundárias entretanto ou ir	Objectivo 1 – atravessar o Omega 4 Relay. Indo ao mapa da galáxia, escolhemos atravessar o malfadado Omega 4 Relay de onde ninguém regressou vivo. A Nave faz o salto. Durante este tempo, se houver alguma relação romântica com um membro da equipa, este irá à cabine de Shepard e uma	Shepard está mais do que motivado a eliminar os Collectors pelo que fizeram a inúmeros humanos e, aparentemente, pretendem continuar até chegar à Terra. É o momento de tomar a decisão de seguir para lá	Joker e EDI terão de fazer o melhor para garantir a segurança da nave após atravessarem o Relay, vendo as suas habilidades testadas ao máximo, juntamente com as melhorias feitas à própria Normandy.	Normandy – Omega 4 Relay	Nenhuma informação relevante

<p>diretamente para o Omega 4 Relay e atravessá-lo no que pode ser uma viagem de sentido único. A este ponto é aconselhado ter feito o máximo de missões possíveis de modo a garantir a lealdade de toda a equipa (ainda que não seja explícito que estes possam morrer se não forem leais, sabemos que as missões de lealdade os deixarão mais focados na fase final do jogo). Também podemos ter feito melhorias à Normandy SR-2 ao longo do jogo para aumentar as nossas hipóteses contra os Collectors e não acontecer o mesmo que à Normandy SR-1.</p>	<p>cena de romance desenrola-se. Ao chegar ao destino, deparamo-nos imediatamente com os descombros de inúmeras naves que não sobreviveram ao salto e que Joker deve evitar. Também somos atacados por uma nave dos Collectors e várias pequenas naves sentinelas. Chegamos a controlar Shepard e mais dois membros da equipa quando uma das sentinelas penetra na zona de carga da Normandy. Com as melhorias à nave, Joker consegue destruir a nave dos Collectors (presumivelmente a do início do jogo que terá destruído a Normandy SR-1) mas acaba-se por aterrar de emergência na base dos Collectors.</p>	<p>do ponto de retorno.</p>	<p>A equipa que Shepard recrutou também estará motivada na medida em que as missões de lealdade foram completadas com sucesso.</p>		
<p>Problemática a resolver</p>	<p>Atravessar o Omega 4 Relay e encontrar a origem dos Collectors.</p>				
<p>Desfecho da ação</p>	<p>A Normandy despenha-se contra a base dos Collectors, tendo destruído uma das naves deles. Toda a equipa sobrevive graças às melhorias feitas à nave.</p>				
<p>Outros resultados possíveis</p>	<p>Se tivermos feito 1 a 3 missões secundárias entre o rapto da tripulação e o salto, metade da tripulação morre, incluindo Kelly Chambers (braço direito e assistente de Shepard a bordo da Normandy). Isto leva a que Kelly Chambers não apareça no <i>Mass Effect 3</i>. Se completarmos 4 ou mais missões, toda a tripulação menos a Dra. Chakwas morre. Se não tivermos feito melhorias ao escudo, armas e defesas da nave, alguns membros da equipa de Shepard podem morrer durante as cinemáticas.</p>				

Missão 25b – Missão Suicida (Missão Final)

Situação Inicial	Objetivo da missão	Personagem Principal (descrição, situação atual da personagem)	Personagens secundárias participantes na missão (descrição)	Espaço da ação	Tempo da ação
<p>Apesar das várias melhorias feitas à nave, a Normandy acaba por se despenhar contra a base dos Collectors. Shepard lidera a sua equipa para o interior da base, onde esta se irá separar em grupos para penetrar na estrutura sem</p>	<p>Objetivo 1 – Infiltração: A equipa reúne-se na sala de reuniões da Normandy para discutir os planos. Aqui, Shepard deve escolher um elemento da equipa para infiltrar a base através das ventilações (para abrir o caminho ao resto da equipa) e outro para liderar um segundo grupo</p>	<p>Este é o momento para o qual a comandante Shepard se tem preparado desde que foi ressuscitada pela Cerberus. Teve a oportunidade de recrutar uma equipa craque e de garantir a sua lealdade e</p>	<p>Toda a equipa que estiver viva e tenha sido recrutada até este ponto participa na missão. Em cada fase da missão teremos de escolher líderes de equipa entre eles, pois o grupo terá de se dividir. Joker e EDI</p>	<p>Base dos Collectors, para lá do Omega 4 Relay, numa zona desconhecida do espaço.</p>	<p>Nenhuma informação relevante.</p>

<p>chamar demasiada atenção.</p>	<p>(para distrair os inimigos). Podemos escolher qualquer um para estes papéis, mas deve-se escolher um dos 3 especialistas para atravessar as ventilações e um entre 3 outros membros experientes para liderar a segunda equipa. São escolhidos respectivamente Legion e Garrus. Entretanto, Shepard irá liderar a primeira equipa contra Collectors dentro da base, à medida que desimpede o caminho de Legion, tendo um tempo limitado para tal. No fim da missão, todos os membros sobreviventes da equipa voltam a reunir-se numa sala de controlo.</p> <p>Objetivo 2 – A longa caminhada: Aqui encontramos o resto da tripulação. A primeira pessoa que encontramos numa cápsula é uma humana das colónias. Infelizmente esta é liquificada antes de podermos salvá-la e então Shepard dá a ordem para libertar o resto das pessoas. A tripulação inteira é resgatada e enviada de volta para a Normandy. Shepard envia Mordin para os escoltar, sendo este um dos membros mais frágeis da equipa e assim a melhor escolha para ser preservado da batalha final. Mais uma vez, a equipa volta a ser dividida. Devemos enviar um grupo liderado por um</p>	<p>empenho nesta missão de onde poderá não haver regresso. Tem a oportunidade de deter os Collectors onde estes menos o esperam de modo a salvar a Humanidade.</p>	<p>ficam a bordo da Normandy a tentar repará-la. Os membros da tripulação que ainda estiverem vivos também serão resgatados durante a missão.</p>		
----------------------------------	---	--	---	--	--

	<p>membro experiente como distração (Garrus, novamente) e escolher outro membro com capacidades bióticas que consiga proteger a equipa de Shepard no percurso desta, que irá passar por entre enxames perigosos. Samara foi escolhida por ser das bióticas mais fortes. A decisão prova-se boa pois o caminho é longo e Samara tem a resistência suficiente para proteger o grupo dos enxames até ao fim. Numa nova sala, o grupo reúne-se e Joker contacta Shepard dizendo que a tripulação chegou a bordo sem perdas.</p> <p>Objetivo 3 – a Missão suicida: finalmente, escolhemos 2 membros da equipa para nos acompanhar para o centro da base. O resto deverá ficar para proteger a retaguarda de Shepard contra massas de Collectors que se estão a reunir para contra-atacar. Shepard escolhe Tali e Jack por serem os membros mais frágeis e, logo, mais susceptíveis de morrer ao proteger a retaguarda. Seguindo em frente, combatemos mais Collectors até nos depararmos com um Reaper humanóide gigante em construção, que parece ter sido criado a partir das vítimas das colónias e peças mecânicas. É necessário</p>				
--	---	--	--	--	--

	destruir os tubos de alimentação transportando os humanos liquificados e em seguida defender-nos do próprio Reaper inacabado mas perigoso. No fim da batalha, este cai no abismo que é a câmara central da base dos Collectors e Shepard depara-se com a escolha de destruir a base (Paragon) ou preservá-la para ser estudada pela Cerberus (Renegade). Indo contra o desejo do Illusive Man, Shepard decide destruí-la. A equipa reúne-se e foge para a Normandy enquanto a base explode.				
Problemática a resolver	Entrar na base dos Collectors, resgatar a tripulação da Normandy e membros das colónias, se existirem, e destruir a base, eliminando os Collectors, raça escravizada pelos Reapers, inimigos de todos os seres vivos da Galáxia.				
Desfecho da ação	A base dos Collectors é destruída, juntamente com o Reaper que estava a ser construído, para desagrado do Illusive Man. Toda a equipa sobrevive graças ao planeamento prévio e a tripulação é resgatada, se bem que os membros da colónias raptados já foram mortos.				
Outros resultados possíveis	<p>Se tivermos escolhido os membros menos adequados para infiltrar ou liderar na primeira fase da missão, ou estes não forem leais, aquele que se tenha infiltrado nas ventilações morrerá aquando do reencontro na sala de controlo por ser alvejado.</p> <p>Se tivermos feito 1 a 3 missões secundárias entre o rapto da tripulação e esta missão (quando atravessamos o Relay), metade da tripulação morre antes de os salvarmos, incluindo Kelly Chambers (braço direito e assistente de Shepard a bordo da Normandy). Isto leva a que Kelly Chambers não apareça no <i>Mass Effect 3</i>. Se completarmos 4 ou mais missões, toda a tripulação menos a Dra. Chakwas morre, liquificada pelos Collectors para dar forma ao Reaper Humanóide.</p> <p>Se escolhermos um membro menos adequado para proteger o primeiro grupo dos enxames, o terceiro membro do primeiro grupo morrerá, podendo ser qualquer um, excepto a Miranda que sobrevive sempre. Quando o segundo grupo também chega, se tivermos escolhido um membro não adequado para liderar a equipa, este morrerá. Se for um "bom líder", é alvejado mas sobrevive e continua.</p> <p>Se membros com um baixo índice de defesa (em termos práticos, os personagens menos robustos) ou com baixa lealdade ficarem a proteger a retaguarda, haverá mais chances da retaguarda perecer parcial ou completamente. Os que acompanham Shepard contra o Reaper também podem morrer se não forem leais.</p> <p>Se toda a equipa tiver morrido ao longo da missão, Shepard acaba por falecer na fuga, depois de ordenar a Joker que fuja e avise a todos do perigo dos Reapers.</p>				

Bónus – No fim, vemos uma cinemática em que Shepard cumprimenta os membros sobreviventes da equipa, passando pela placa que comemora os membros falecidos da Normandy (onde podem aparecer os nomes dos que morrem na última missão, incluindo o da própria Shepard). Há uma última conversa com o Illusive Man em que este responde à nossa decisão em relação ao destino da base dos Collectors. Finalmente, conclui-se com Shepard a olhar para uma *tablet* com esquemáticas dos Reapers, e um plano destes a "olhar" para a Via Láctea de fora num tom ameaçador. A narrativa principal do jogo acaba e é dada a opção ao jogador de continuar a jogar ou de recomeçar o jogo. Se continuarmos, é possível falar com os membros da equipa para ouvir as reacções à nossa decisão final ou prosseguir com o relacionamento romântico estabelecido durante o jogo. Também podemos realizar todas as missões secundárias não feitas, se bem que é possível que estas dêem a entender que a missão final ainda está por cumprir quando não é o caso.

ANEXO D – ESQUEMA DA ESTRUTURA DA MISSÃO FINAL

Retirado de <http://social.bioware.com/forum/1/topic/105/index/5848473>

