

## Circle: roteiro para um jogo pont and click<sup>1</sup>

Leonardo da Cruz Silva<sup>2</sup>

Leonardo Caruso<sup>3</sup>

André Azevedo da Fonseca<sup>4</sup>

Universidade Estadual de Londrina (UEL), Londrina, PR

### RESUMO

O jogo conta a história de um cientista que descobre uma maneira de fazer o seu próprio corpo voltar e avançar no tempo. O jogo segue o estilo “point and click”, como os antigos adventures da LucasArts, como Monkey Island ou Full Throttle. Esse estilo de jogo se caracteriza pelo estímulo ao raciocínio, à tomada de iniciativa e à criatividade no manejo das ferramentas disponíveis aos personagens do jogo. Outra característica é o desenvolvimento narrativo da história, que ganha complexidade de acordo com as escolhas do protagonista.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos eletrônicos, Games, point and click;

### 1 INTRODUÇÃO

Desde os anos 1970, os jogos eletrônicos, chamados simplesmente de games, constituem parte significativa da experiência cultural de crianças, jovens e, atualmente, jovens adultos. Estimativas registram que, atualmente, os usuários gastam 3 bilhões de horas por semana em jogos eletrônicos. O que significa cerca de 10 mil horas por jogador em países com forte cultura de consumo de games (MCGONIGAL, 2010).

Diversos autores buscam definições sobre o significado de games. Araujo, Steine Romão (2012) procuraram realizar uma revisão bibliográfica para compreender o estágio da arte desses estudos. Segundo eles, Salen e Zimmerman (2004) definem jogo como “um sistema em que os jogadores engajam em um conflito artificial, definido por regras, cujo

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Roteiro de Games

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 2º ano do Curso de Jornalismo. email: leonardo.cruzsilva@gmail.com.

<sup>3</sup> Estudante do 4º ano do Curso de Jornalismo email: lcaruso25@gmail.com.

<sup>4</sup> Orientador do trabalho. professor do depto. de Comunicação da [UEL](http://www.uel.br). email: andre.azevedo@uel.br

resultado é quantificável.” Desta definição, observam os autores, destaca-se a menção à ideia de regras, que são consideradas indispensáveis para a existência de jogo também por Huizinga (2000), Alborno (2009) e Crawford (2003). Assim, os autores procuram definir essa experiência da seguinte forma: “Jogo é um sistema em que o(s) tomador(es) de decisão engaja(m) na atividade de um desafio artificial, definido por regras e de que a superação desse é a meta, e cujo resultado é objetivamente quantificável e incerto.” (Araujo, Steine; Romão, 2012).

O jogo Circle procura exercitar essas definições e apresentar uma proposta original para futuro desenvolvimento através da programação em Flash.

## **2 OBJETIVO**

Levar o personagem a experimentar várias fórmulas para resolver os seus problemas imediatos relacionados ao rejuvenescimento ou ao envelhecimento precoce.

## **3 JUSTIFICATIVA**

Segundo Huizinga (2000), o jogo é uma dinâmica mais antiga que a cultura, “pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica.” Ele acredita que a civilização não acrescentou características significativas à ideia geral de jogo, pois, assim como os seres humanos, os animais sempre brincaram de forma consciente e deliberada.

Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano.”, argumenta. “Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público. (HUIZINGA, 2000, p. 5).

Desde o final século XIX, observa Huizinga, os jogos, sobretudo os esportes, vêm sendo interpretados pela academia, pelos governos e pela sociedade com muita seriedade. “As regras se tornam cada vez mais rigorosas e complexas, são estabelecidos recordes de altura, de velocidade ou de resistência superiores a tudo quanto antes foi conseguido.”

Jogos eletrônicos se constituíram em uma parcela significativa cultura contemporânea e movimentam recursos significativos nas novas indústrias culturais. Assim, parece urgente experimentar essa linguagem no ensino de Comunicação.

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

O estilo de jogo *point and click* (apontar e clicar) oferece essas ações básicas ao usuário do jogo, que interage movendo um ponteiro para um determinado local em uma tela (apontando) e, em seguida, pressionando um botão em um mouse, normalmente o botão esquerdo (clique), ou outro dispositivo apontador. Um exemplo de apontar e clicar é em hipermídia, onde os usuários clicam em links para navegar de documento para documento.

Apontar e clicar pode ser usado com qualquer número de dispositivos de entrada variando de mouses, *touch pads*, teclados, joysticks, botões de navegação, etc. Interfaces com o usuário, por exemplo, interfaces gráficas, são por vezes descritos como "point-and-click interfaces", muitas vezes para sugerir que eles são muito fáceis de usar, exigindo que o usuário simplesmente ponto para indicar seus desejos.

A utilização dessa expressão para descrever o jogo implica que a interface pode ser controlada exclusivamente pelo mouse, com pouca ou nenhuma atividade acionada a partir do teclado, tal como com muitas interfaces gráficas de usuário. Essa facilidade no manuseio dispensa manuais sofisticados, pois mantém sintonia com a experiência de qualquer usuário de computador.

O roteiro foi elaborado através da observação empírica de jogos similares, utilizando técnicas de roteiro propostas por Christy Marx (2007).

## 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O produto é um roteiro de game no estilo “point and click”, a ser desenvolvido em Flash. O roteiro registra a estrutura básica do jogo e conta com introdução e três fases.

O texto é o seguinte:

### **Descrição do início do jogo:**

Primeiramente os jogadores controlarão o protagonista, Marty Brown, em mais um dia de trabalho em seu laboratório. Ele faz testes com drogas que retardam o envelhecimento precoce para uma grande corporação. O dia segue normalmente (Aqui os jogadores poderão fazer coisas rotineiras, como ligar as máquinas, esquentar o café ou simplesmente bater papo com os outros companheiros de trabalho) até que Marty caminha até seus experimentos. O objetivo dessa fase é permitir que o usuário explore as possibilidades do jogo, que serão: apertar botões e puxar alavancas, pegar e guardar objetos e instrumentos, combinar objetos para obter novos instrumentos, empregar instrumentos para empurrar, puxar, abrir ou cortar objetos.

Chegando a seu laboratório particular, ele encontra com Darwin, sua enorme ratazana branca que é sua cobaia nos últimos meses. Os experimentos começam. Primeiramente ele aplica uma seringa vermelha no rato, e nota que em instantes ele parece envelhecer muito. Logo depois, ele usa uma seringa verde, o que faz que o rato rejuvenesça, virando praticamente um filhote novamente, com pesar por estar maltratando demais o ratinho, Marty aplica uma seringa amarela, o que o faz voltar ao normal. Essa é uma maneira de apresentar os jogadores à mecânica principal do jogo, já que em breve será o protagonista que fará isso, estabelecendo visualmente que vermelho = velho, amarelo = neutro e verde = jovem.

Após fazer isso, o jogador já deverá estar habituado a mecânica de apontar e clicar e ao elemento principal do jogo, que é a mudança de idade do protagonista.

Um acidente, uma explosão lá fora. Tiros por todos os lados, o laboratório está sendo atacado, mas por quem? E porque?

Não há tempo para pensar, Marty irá procurar uma maneira de sair.

**Exemplo de jogabilidade:**

Marty está em seu laboratório, a esquerda, está uma grande porta de metal, a sua direita, uma mesa de laboratório onde está um aquário, aonde Darwin, a ratazana, costuma ficar. Atrás do cenário, a direita da mesa, está um grande computador, cheio de apetrechos, é aonde ele faz seus experimentos. No começo do jogo o rato será colocado em uma câmara ali perto e você poderá aplicar as seringas, que estarão em cima da mesa. E finalmente no canto inferior direito, está um duto de ventilação.

**Objetivo:** Escapar da sala usando o duto de ventilação para fugir de espiões.

**Solução:** A única solução é Marty usar sua própria fórmula em si mesmo, se tornando criança e assim capaz de passar pelos dutos.

**Dificuldade:** Fácil

**O que acontece:** Marty poderá interagir com a porta, mas receberá uma mensagem dizendo que, caso ele saia, morrerá. Caso vá ao computador, aparecerá uma mensagem dizendo “produzir fórmula?” Ele poderá clicar em sim ou não.

Caso vá até o rato, ele receberá uma mensagem que não é importante no momento. Já se interagir com o duto de ventilação, verá a mensagem: “Eu só escaparia por ali se fosse menor, não deveria comer tanta Junk Food...”.

Após interagir com o duto, um estrondo acontece e o aquário onde está Darwin cai, o rato caminha até o duto de ventilação e fica ali, esperando Marty para escapar. Nesse momento ele tem a “eureka” e diz para si mesmo que poderia fazer isso para sair dali, aplicar a fórmula em si mesmo.

Só resta a opção de produzir a fórmula no computador.

Ao produzir e escolher aplicar em si mesmo, automaticamente Marty aplicará a fórmula verde. Ele se torna criança, e junto dele, suas roupas diminuem (é algo que ele nota na hora, é importante para o jogo, a estrutura molecular do que está com ele no momento também diminui). Agora, ao clicar no duto de ventilação, ele abrirá, e ele e o rato entrarão.

As portas do laboratório se abrem. Uma espécie de militar (vestido de preto, como Bope, ou Swat, etc) entra, se pergunta aonde ele teria ido. Vendo que ele não está ali ele xinga e pede para que seus homens voltem a procurar, já que é essencial achar o Doutor.

Ele sai, o título do jogo aparece na tela.

### **Estrutura**

Após a introdução, o jogo terá três fases, que serão as seguintes:

#### **Fase 1**

Ele vira criança e escapa pelo tubo. Mas precisa enfrentar os invasores, que estão vasculhando o laboratório e, periodicamente, tomam lanche.

**Solução:** O cientista deve agir rápido para refazer a fórmula, durante os 30 segundos em que os agentes estão em outra sala. Ele deve gotejar a fórmula no copo dos espiões para eles virarem bebê.

#### **Fase 2**

Como os invasores bagunçaram todas as suas anotações, ele tem que experimentar novamente várias combinações químicas e testá-las até reencontrar a fórmula para envelhecer, pois descobre que, se não interromper o processo de rejuvenescimento, vai se transformar em um espermatozoide e um óvulo.

**Solução:** Ele tem que fazer várias combinações químicas, testá-los no computador e depois no rato, até descobrir a fórmula correta.

#### **Fase 3**

Ele bebe a poção e começa a envelhecer. Mas o processo de envelhecimento acelerado sai do controle e ele fica idoso rapidamente. Agora ele deve resolver o problema. Se beber a poção de rejuvenescimento, se renova demais. Se toma a de envelhecimento, fica velho demais.

**Solução:** Ele tem que experimentar novas combinações até encontrar uma que estabiliza a idade dos ratos.

#### **Final**

Quando bebe a poção correta volta à sua idade natural e vê aqueles bebês chorando pela laboratório. Na cena final, ele está balançando vários berços, de forma meio atrapalhada, como uma babá.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar da carência de publicações em português sobre games e roteiros de games, a experiência empírica na redação deste roteiro introdutório, realizado por um estudante de Comunicação, aponta possibilidades interessantes ao exercício do comunicólogo. Se os games já são considerados por alguns críticos como a nona arte, percebemos a necessidade de incrementar a pesquisa e a formação nessa área, estimulando a redação, a investigação e a experimentação. A expectativa é prosseguir no desenvolvimento deste roteiro e executá-lo através da programação em flash.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAUJO, Maicon Hackenhaar de; STEIN, Mônica Stein; ROMÃO, João Jair da Silva Romão. Jogo e serious games: conceito e bons princípios para análise do jogo SpaceCross, da Volkswagen. SBGames, 9. Brasília, nov, 2012. Disponível em: <[http://base.gamux.com.br/events/2012.11.02-SBGames12/proceedings/papers/artedesign/AD\\_Short1.pdf](http://base.gamux.com.br/events/2012.11.02-SBGames12/proceedings/papers/artedesign/AD_Short1.pdf)>. Acesso em 12 abr. 2013.

ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. Cad. psicol. soc. trab., São Paulo, v. 12, n. 1, jun. 2009 . Disponível em <[http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-37172009000100007&lng=pt&nrm=iso](http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-37172009000100007&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 12 abr. 2013

MARX, Christy. **Writing for Animation, Comics, and Games**. Focal Press, Oxford, 2007.

Huizinga, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 4ª ed., Perspectiva, 2000.

SALEM, Katie e ZIMMERMAN, Eric. Rules of play – Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004..