

Citizen Zelda: um modelo de referência

Citizen Zelda, a reference model

Aníbal Gonçalves

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade
Universidade do Minho
nicles@portugalmail.pt

Nelson Zagalo

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade
Universidade do Minho
nzagalo@ics.uminho.pt

Resumo

“Se tivesse a sua disposição todos os videogames alguma vez criados, qual escolheria para jogar neste momento?”. Esta pergunta foi feita aos utilizadores da revista inglesa de cultura dos videogames, EDGE, e o vencedor foi um videogame do ano de 1998, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. O presente artigo analisa os principais aspectos do gameplay do jogo, enquanto tenta perceber o que leva um videogame com onze anos a manter o seu apelo e estar ainda bem vivo na memória dos jogadores. A análise vai desde o comando inovador da consola Nintendo 64, à utilização de uma narrativa de duplo enredo, ou a forma inteligente como a música funciona como elemento de gameplay. *Legend of Zelda: Ocarina of Time* será assim analisado e dissecado enquanto o possível *Citizen Kane* (1940) dos Videojogos.

Abstract

“If you had at your disposal all the videogames ever created, which would choose to play right now?”. This question was made to the users of the English videogames culture magazine, EDGE, and the winner was a video game of 1998, the legend of Zelda: Ocarina of time. This article examines the main aspects of the gameplay of the game, while trying to understand what makes a videogame with eleven years to maintain his appeal and to remain alive in the memory of players. The analysis goes from the innovative controller of the Nintendo 64 console, to the use of a double plot narrative, or the intelligent way music acts as an element of the gameplay. *Legend of Zelda: Ocarina of Time* will be then analyzed and dissected as the *Citizen Kane* (1940) of Videogames.

Palavras-chave: videogames, design de jogos, **Keywords:** videogames, zelda, game design
zelda

A propósito da comemoração do número 200, a reconhecida revista inglesa de cultura dos videojogos, *EDGE*, publicou em Abril de 2009 o resultado de mais uma deliberação acerca de qual seria, na opinião dos utilizadores, o melhor jogo de todos os tempos. No entanto, desta vez a questão foi colocada de uma forma mais pessoal, foi perguntado aos votantes; “se tivesse à sua disposição todos os videojogos alguma vez criados, qual escolheria para jogar neste momento?”.

Surpreendente para alguns, para outros talvez não, o vencedor foi um videojogo de 1998, exclusivo para a consola Nintendo64, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. O objectivo deste artigo é perceber o que está por detrás deste resultado, ou seja, o que leva alguém em 2009 a escolher um jogo de 1998, tendo em conta os gigantescos avanços operados na indústria dos videojogos. O que é que o título em causa trouxe de novo à própria série *The Legend of Zelda*, assim como ao universo dos videojogos de acção e aventura. Quais os aspectos e mecânicas inovadoras, e por outro lado, o que o mantém actual.

1. A série *The Legend of Zelda*

Criada por Shigeru Miyamotoⁱ e Takashi Tezukaⁱⁱ, desenvolvida e publicada pela Nintendo, *The Legend of Zelda* é uma das séries mais conhecidas, respeitadas, e de maior sucesso da comunidade de jogadores videojogos. A fonte de inspiração da série vem das florestas e cavernas de Sonobe, Kyoto no Japão, onde Miyamoto passou a sua infância, assim como da mitologia Nórdica e Japonesa. O objectivo original da série, que acabou por se manter ao longo da história da mesma, era criar um mundo que proporcionasse aos jogadores um “jardim em miniatura”ⁱⁱⁱ que pudessem explorar, e assim partir numa aventura ao seu próprio ritmo. Em relação ao nome da série, Miyamoto afirmou ter-se inspirado no nome da esposa do escritor Americano Scott Fitzgerald chamada Zelda Sayre. Miyamoto disse ter gostado da sonoridade do nome. É curioso verificar que a inspiração de *The Legend of Zelda* partiu das próprias experiências de Miyamoto enquanto criança. Já Jesse Schell na obra *The Art of Game Design: A book of lenses* (2008) encoraja quem procura uma ideia para um jogo, a procurar inspiração não nos outros jogos do género, mas sim nas suas próprias experiências “to use this lens, stop looking at your game, and stop looking at games like it. Instead, look everywhere else”. Se é verdade que a inspiração é um dos principais ingredientes na construção de qualquer obra de arte, *The Legend of Zelda* parece ter-se socorrido de muito bons argumentos.

A narrativa nos títulos *The Legend of Zelda* é bastante simples e centrada na típica jornada de um herói na luta do bem contra o mal. Kristina Drzaic^{iv} destaca a possibilidade de ser o próprio jogador a subverter a própria filosofia e a seriedade da história através dos seus actos à medida que avança na aventura^v, já que não existe à partida uma direcção obrigatória a tomar, mas sim um mundo rico em possibilidades para serem exploradas.

The Legend of Zelda trata um jogo, que mistura puzzles, aventura, acção, estratégia, e importantes aspectos RPG^{vi}, estes elementos de jogo mantiveram-se constantes ao longo dos 24 anos da série, apenas com algumas adições ao longo do tempo, e claro mudanças gráficas. A aventura passa-se no reino de *Hyrule* onde controlamos o protagonista, uma personagem chamada *Link*, na luta para salvar o reino, e a princesa *Zelda*, e proteger a *Triforce*^{vii} dos planos diabólicos do mais conhecido antagonista da série, o vilão *Ganon*. Este enredo também se mantém constante em todos os títulos *The Legend of Zelda*. Os objectivos do jogo, centram-se normalmente na procura de *Dungeons*^{viii}, que necessitam de ser exploradas até ao confronto final com o *Dungeon Boss*^{ix}, normalmente a progressão de cada uma destas *dungeons* está dependente da posse de um item especial, que se encontra também dentro da mesma. O primeiro título da série foi lançado no Japão em 1986 na plataforma *Famicom*^x, e foi na altura revolucionário em muitos aspectos, alguns muito para além do gameplay. Por exemplo, o primeiro título da série *The Legend of Zelda* continha um sistema de *backup*^{xi} incorporado no cartucho do jogo, proporcionando continuidade na aventura de uma sessão para outra, algo muito incomum nos videojogos da altura, que na melhor das hipóteses utilizavam o sistema de palavras passe para garantir progresso aos jogadores. Trata-se portanto de uma série de sucesso desde o início, conta até á data com quinze títulos originais, muitos deles marcos na história da indústria, todos exclusivos das consolas da marca nipónica.

2. Ocarina of Time

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (OoT), foi lançado em 1998, é o quinto título da série, e foi o primeiro a ser lançado totalmente em 3D. Existia muita expectativa e ao mesmo tempo bastante cepticismo na altura quanto à transição da série de 2D para 3D. Factual é que OoT trata-se do mais premiado videjogo da série, e recebeu a pontuação máxima (ou perfeitas) na altura, em publicações como *Famitsu*, *Gamespot*, *Electronic Gaming Monthly*, *IGN*^{xii}, entre outros. Foi mesmo considerado pela *Game Rankings*, o jogo mais bem pontuado da história^{xiii} tendo apenas como rivais o título da *Rockstar GTA IV*, e o mais recente jogo da série de

Mário, *Super Mario Galaxy*. Indicado em oito categorias no *2th Annual Interactive Achievement Awards*, acção promovida pela *Academy of Interactive Arts & Sciences*, *Ocarina of Time* conquistou seis prémios^{xiv}. OoT Foi mais tarde emulado para a consola *Gamecube* acompanhando o jogo *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, e mais recentemente tornado disponível na *Wii virtual console*, contudo, estas versões não correspondem completamente ao jogo original, e claro, não transmitem a mesma experiência de jogo do original de 1998.

Este sucesso de *OoT* surge numa altura crucial para a consola Nintendo 64, marcada por ser provavelmente a consola de sucesso com o menor leque de títulos disponíveis de sempre, cerca de 200 títulos foram lançados para a plataforma entre 1996 e 2001. Este facto deveu-se muito à insistência da marca nipónica em manter o formato de cartucho na sua Nintendo 64, o que levou grande parte das empresas externas de videojogos (*third party developers*), a recusarem desenvolver títulos para a consola, devido ao elevado preço de produção (comparativamente ao CD), e ao limitado espaço dos cartuchos (256MB). É também nesta altura que a Sony entra no mercado com a sua *Playstation*, que rapidamente se tornou na consola com mais apoio na indústria, e com mais títulos disponíveis. Isto obrigou a Nintendo a apostar na qualidade para garantir o sucesso da sua N64, foi também neste período que se assistiu à transição para o 3d, que trouxe novas possibilidades e horizontes aos jogos de aventuras e de plataformas. *OoT* foi por várias vezes adiado, e lançado um ano depois da data inicial e superou expectativas, não só por manter os aspectos de sucesso da série, mas também por ser inovador em muitos outros.

Miyamoto afirmou que o principal conceito em *Ocarina of Time* manteve-se inalterado em relação aos outros jogos da série, onde temos que constantemente explorar e desvendar qual o caminho a tomar. O primeiro objectivo era criar um mundo tridimensional onde Link pudesse “viver”, aliás, afirmou mesmo que a história foi incorporada numa parte mais avançada do design. O jogo começa com Link em criança na sua pequena vila em Kokiri Forest, e desde logo, surpreende a forma simples e rápida com que conseguimos controlar a personagem do primeiro *Zelda* em 3D e na terceira pessoa, usando para isso o botão direccional analógico da consola Nintendo 64. De facto, o também inovador comando (Figura 1) da consola revelou-se decisivo para o sucesso da mesma, principalmente nos títulos em 3d. A Nintendo concebeu em 1996 o primeiro *stick* analógico (ou seja, um *stick* que permite uma leitura das acções do utilizador de modo contínuo ao contrário do digital que actua de forma discreta e por isso menos fluído) para *gamepad*^{xv}, anteriormente já tínhamos tido o *joystick* criado pela *Atari* em 1982. A diferença esteve no modo de uso, enquanto o *joystick* era manipulado por via de toda

uma mão, este novo *stick* era controlado apenas pela ponta do polegar, daí ser também conhecido por *thumbstick* (Figura 2). O *stick* analógico aliado ao ambiente 3d veio permitir um controlo de 360º sobre os jogos. O comando possui ainda um design exclusivo de "três dentes" que se molda perfeitamente na mão e outros 13 botões, incluindo um botão de tipo "gatilho" no dente central. Na criação de um videojogo existe sempre uma enorme preocupação em que o jogador se sinta confortável com o comando e com os botões necessários para a interacção com este, normalmente a exigência destes controlos aumenta com o nível de comprometimento exigido pelo videojogo em causa.



Fig. 1 – Gamepad da consola Nintendo64

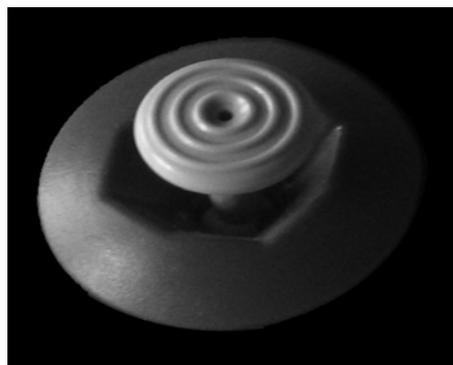


Fig. 2 - Fotografia de detalhe do stick analógico "thumbstick"

Ocarina of time traz consigo um *gameplay*^{xvi} variado que vai desde a economia, o combate, exploração, plataformas, colecção de objectos, vários tipos de puzzles (baseados em tempo, espaço, memória ou artefactos), navegação *stealth*^{xvii}, perseguições, corridas, tiro ao alvo, entre outros. Logo que começamos a explorar a zona inicial numa pequena vila (Figura 4) em Kokiri Forest, torna-se claro aquilo que faz de *Ocarina of Time* um título memorável. Tal como numa floresta ou num jardim, existe sempre algo escondido, tesouros, objectos perdidos ou entradas secretas. Somos também imediatamente apresentados aos primeiros elementos da história quando nos deparamos com o primeiro *NPC*^{xviii} que o jogo nos apresenta, Saria, um Elfo que nos introduz as primeiras pistas sobre a jornada que temos pela frente. Logo na zona inicial, *OoT* introduz imensos elementos de surpresa e encoraja a que exploremos a vila livremente com a certeza que existirá sempre algo para ser descoberto, este elemento de surpresa é um dos principais elementos que faz um grande jogo, aliás, é talvez aquele que separa mais claramente um videojogo de um simples brinquedo, "surprise is a crucial part of all entertainment – it is at the root of humor, strategy, and problem solving. Our brains are hardwired to enjoy surprises" (Schell, 2008:26). Claro que depois de explorarmos o videojogo

completamente a surpresa desaparece, no entanto, *OoT* proporciona imensos elementos de surpresa em cada caverna que entramos, ou a cada baú que abrimos (Figura 3). Importa ainda referir que alguns elementos em *OoT*, são comuns nos quatro títulos anteriores da série, o que leva a que o nível de surpresa não seja o mesmo para quem está familiarizado com a série. Ainda assim, o facto de ser o primeiro *Zelda* em 3d, a experiência de jogo distancia-o dos anteriores em muitos aspectos.

Outro elemento importante que está directamente ligado à surpresa é a curiosidade. À medida que avançamos na aventura, ficamos com a certeza que qualquer zona ou masmorra nova trará consigo novos elementos de jogo, novos objectos e diferentes desafios, isto levanta na cabeça do jogador várias questões, como será a próxima arma? Quantos mais puzzles terá esta masmorra até ao confronto final? O que será que tem dentro daquela caverna que eu ainda não consigo entrar? Quando será a próxima *cutscene*? Estas dúvidas permitem alimentar as motivações do jogador para explorar o conteúdo do jogo, e não se trata apenas da vontade de completar os objectivos deste, são motivações mais profundas, alimentadas pelas questões que surgem implicitamente na mente dos jogadores com base na curiosidade à medida que avançam na história.



Fig. 3 – Link a abrir mais um tesouro.



Fig. 4 – Kokiri village, zona inicial de *OoT*.

3. Gameplay

Tipicamente os RPGs de acção exigem um razoável nível de combinações de botões para executar todos as opções, no entanto, em *OoT* apenas com o botão “A” conseguimos executar um enorme leque de acções dependendo da posição em que Link se encontra, ou o que está a fazer mediante o contexto (*context-sensitive button system*), estas acções incluem apanhar

objectos, atirar objectos, rebolar, trepar paredes, efectuar saltos laterais, mergulhar, interagir com um *NPC*, entre outros, tudo com apenas um botão. Isto não significa que não existiram títulos com sistemas de botões multitarefas anteriormente, mas dificilmente de uma forma tão variada e de fácil aprendizagem como neste título da Nintendo. Os quatro pequenos botões amarelos do comando servem como atalhos para a utilização de até três objectos do inventário em determinada altura, tais como arco e flechas, fisga, entre outros. A qualquer altura podemos alterar essas escolhas, o que atribui um importante nível de personalização dos controlos.

Já sobre a interface de informação, esta é bastante intuitiva, os três botões de atalhos são facilmente distinguíveis no canto superior direito, assim como os dois botões principais “A” e “B”. No canto superior esquerdo encontra-se a vida total de *Link* representada por um número de corações que vai desde três no início do jogo, até vinte, mediante os objectivos que o jogador consiga completar. Em baixo do lado direito encontra-se um mapa que corresponde à área onde estamos, e do lado esquerdo a quantidade total de *Rupees*^{xix} que possuímos.



Fig. 5 – Screenshot de gameplay do jogo, pode ver-se o mapa no canto inferior direito, e a interface de informação do jogo em cima (vida, arma, objectos).

Ao sistema de controlo livre em 3d e à interface intuitiva, junta-se um ambiente envolvente, cheio de castelos, masmorras, cidades, florestas, cavernas, lagoas e montanhas graficamente bastante agradáveis, mesmo nos dias de hoje. *Ocarina of Time* transmite uma sensação de profundidade e liberdade únicas para a época, e de um mundo enorme onde ficamos com a ideia que podemos ir a qualquer lado. Esta sensação é notória quando pegamos na fiel companheira de Link, a égua Epona, e cavalgamos pelos campos de Hyrule a enorme velocidade vendo apenas a linha do horizonte e a natureza a toda a volta. O realismo do aspecto gráfico é apoiado por um sistema inovador de passagem do tempo, onde podemos ver

o dia a alternar com a noite, o sol com a lua, e a luz a mudar respectivamente, aliás, isto também influencia o *gameplay*, certos *NPC*'s são apenas acessíveis a determinada altura do dia.



Fig. 6 – Screenshot de *cutscenes* do jogo, onde podemos ver a égua Epona, grandes castelos e paisagens a perder de vista.

Um aspecto que historicamente pode condenar um jogo em 3d ao fracasso é sem dúvida o sistema de câmara, neste aspecto *Ocarina of Time* consegue ser também vanguardista, e extraordinariamente simples. Numa entrevista^{xx} Miyamoto afirmou que inicialmente utilizaram o mesmo motor de jogo de *Super Mario 64* na criação de *Ocarina of Time*, no entanto, este sofreu tantas alterações no processo, que no final transformou-se num motor de jogo muito diferente do original. O sistema de câmara de *Super Mario 64* é centrado na personagem de Mario podendo o jogador rodar a câmara à volta deste conforme quiser, no caso de *Ocarina of Time* apesar de a câmara ser também centrada em *Link*, introduz um elemento que o distingue completamente. Através do botão de tipo “gatilho”, “Z”, posicionado directamente por trás do direccional analógico do comando, colocamos automaticamente a câmara directamente por trás de *Link*, direccionada para o que estiver a nossa frente, isto permite que de uma forma rápida e extremamente simples, o jogador fique imediatamente enquadrado com a acção. Nos dias de hoje este sistema é bastante comum nos jogos 3d na terceira pessoa, e continuou a ser utilizado nos títulos da série *The Legend of Zelda* lançados posteriormente.



Fig. 7 – Na imagem podemos ver o sistema *lock-on* activo.

O combate em *OoT* foi também optimizado em termos de controlo por parte do utilizador para oferecer o mínimo de resistência à aprendizagem e uso. Isto deve-se principalmente àquela que foi a mais inovadora característica do jogo, o sistema “Z-target” (ver Fig. 6). Hoje comum em jogos de acção na terceira pessoa (ex: *Grand Theft Auto*), novidade no jogo da Nintendo, este sistema permite focar toda a acção num alvo (*lock-on system*), tanto inimigos como *NPCs* amigáveis. Através da fada Navy, que acompanha Link durante todo o jogo é utilizada para seleccionar normalmente os nossos alvos, depois podemos focar toda a atenção nele através do botão “Z”. As acções disponíveis quando focamos um alvo variam mediante a natureza deste, por exemplo, se focarmos um inimigo as acções disponíveis são ataques quer com a espada, ou com um dos outros objectos, no caso de focarmos um alvo amigável, as opções serão para negociar, fazer perguntas ou até mesmo para obter pistas sobre o mais variado tipo de objectivos. O sistema de saltos é outro aspecto relevante pelas características inovadoras que ao mesmo tempo primam pela simplicidade, isto porque em *Ocarina of Time* todo tipo de saltos é feito de forma automática, bastando dirigir *Link* na direcção da berma de uma plataforma e ele saltará de forma automática para outra plataforma, sem necessidade de controlar o tempo de salto nem a direcção do mesmo.

À excepção talvez da série *Super Mario*, é difícil imaginar um videojogo com um conjunto de sons tão icónicos como aqueles criados por Koji Kondō^{xxi} para os jogos *The Legend of Zelda*, desde os sons dos ataques até ao conhecido som quando desvendamos um novo tesouro, estes ajudam a identificar e contextualizar Link na aventura, mas também a série como um todo. No entanto, no caso de *Ocarina of Time*, a música não se apresenta apenas como pano de fundo para o desenrolar do jogo, ela tem um papel fulcral no *gameplay*. Isto apesar de não ser inovador é muito pouco comum em videojogos de temas não musicais. Durante grande parte

do jogo *Link* carrega consigo uma ocarina, o instrumento musical que dá nome ao jogo. Através de seis notas diferentes é possível criar melodias que são fundamentais para a progressão na história, resolver puzzles, invocar objectos, voltar para áreas previamente visitadas, e até mesmo viajar no tempo, aprendemos doze melodias diferentes ao longo do jogo.



Fig. 8 – Link utilizando a ocarina para tocar a *Sun's song* e transformar a noite em dia.

O tempo é um aspecto central em *Ocarina of Time*, a história desenrola-se em duas épocas distintas, uma delas com Link criança, e uma outra na adolescência sete anos no futuro, construindo uma narrativa de duplo enredo muito usada no cinema e literatura. As acções realizadas no passado tem consequências directas no futuro, algumas habilidades de Link são diferentes nas duas épocas e requerem um trabalho de cooperação entre o herói do presente, e o do futuro. Este sistema voltou a ser utilizado mais tarde em *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, onde alternamos entre um mundo real onde controlamos Link, e o mundo *twilight* onde controlamos o nosso herói transformado em lobo.



Fig. 09 – Imagens de Link em criança e adolescente.

Estes sistemas funcionam como uma “*gameplay chain*” (Sivak, 2009), uma série de mecânicas interligadas que necessitam ser efectuadas numa determinada ordem, para obter determinado resultado. Por exemplo existem portas que *Link* tem que abrir voltando ao passado para ter acesso a elas enquanto adolescente. São várias mecânicas de *gameplay* conectadas, que criam uma enorme e complexa estrutura que se torna mais interessante que as mecânicas por si só. A sensação de estar envolvido nestas “*gameplay chains*”, ajuda a iniciar no jogador aquilo que *Csikszentmihalyi (1990)* denomina de *flow*, que significa o estado de completa concentração e absorção numa actividade ao ponto de ficar completamente imerso no que se está a fazer. Grande parte do sucesso de *Ocarina of Time*, e o porquê de ele estar ainda bem vivo na memória dos jogadores, pode ser esta sensação de imersão, de embebedimento no duplo enredo narrativo. O conceito de imersão pode ser definido como “a sensação de fazer parte e estar rodeado de uma realidade completamente diferente... que toma toda a nossa atenção e percepção” (Murray, 1997). Podemos dizer que um videogame será tão ou mais interessante quanto maior for a sua capacidade de fazer imergir o jogador na história e nos desafios propostos. A Nintendo conseguiu que as mecânicas do *gameplay* não quebrassem o sentimento de imersão no jogador ao longo da aventura, e ao invés disso o jogador se sentisse cada vez mais imerso à medida que avança na “*gameplay chain*”, onde realmente se decide a história do herói, e se personifica o herói ao ponto de perder a noção de tempo e assim obter a tão desejada gratificação.

McMahan (2003) definiu três condições para que um videogame possa criar uma sensação de imersão. As convenções do jogo devem ir de encontro às expectativas do jogador, deve existir sentido nas acções e desafios propostos, e o mundo de jogo deve ser consistente. Estas três condições são cumpridas em *OoT*, contudo, importa aprofundar o aspecto das convenções do jogo e o desafio que estas apresentam. Pegando novamente no conceito de *flow*, é necessário que exista um equilíbrio entre a dificuldade do desafio proposto, e as competências do jogador (*Csikszentmihalyi, 1990*). O obstáculo não deve ser demasiado difícil ao ponto de se tornar frustrante, mas deve apresentar um desafio que obrigue a que o jogador se mantenha sempre alerta e nunca perca a motivação. Toda a simplicidade dos mais importantes aspectos do *gameplay* em *OoT* poderá transmitir a ideia que se trata de um videogame fácil. Embora seja sempre um conceito relativo, de facto a história principal não é difícil, isto não significa que para ser divertido um jogo tenha que ser muito exigente, mas precisa sim, de transmitir desafios de dificuldade adequada para o tipo de jogo em causa. *OoT* proporciona ao jogador a interacção com vários tipos de mecânicas dentro do “*gameplay*”, se não estamos a eliminar

monstros, ou a decifrar puzzles, a explorar masmorras ou a coleccionar medalhões, estamos a percorrer os campos em corridas de cavalo, ou em torneios de arco e flecha ou mesmo a procurar galinhas fugitivas, ou ainda a praticar as nossas melodias na ocarina.

Estes desafios sucessivos, mesmo os secundários, vêm sempre acompanhados de um razoável nível de recompensa, isto leva a que o jogador não sinta um caminho linear para progredir, mas projecte para si um variado número de objectivos que deseja atingir, para além do objectivo principal. Para que o estado de *flow* permaneça, é necessário recompensar o jogador de acordo com a exigência do desafio tendo sempre em conta que os jogadores são diferentes, e que o seu domínio do jogo vai aumentando à medida que avançam dentro do mesmo. Basicamente trata-se de um ciclo de desafios crescentes acompanhados de uma recompensa. Em *OoT*, os momentos de maior tensão e dificuldade encontram-se no interior das *Dungeons*, e os mais simples e que podemos completar de forma mais relaxante encontram-se espalhados pelo mundo e podem ser abordados a um ritmo mais calmo, já que muitos destes não são sequer obrigatórios. Consideremos por exemplo o seguinte diagrama retirado da obra de Schell,

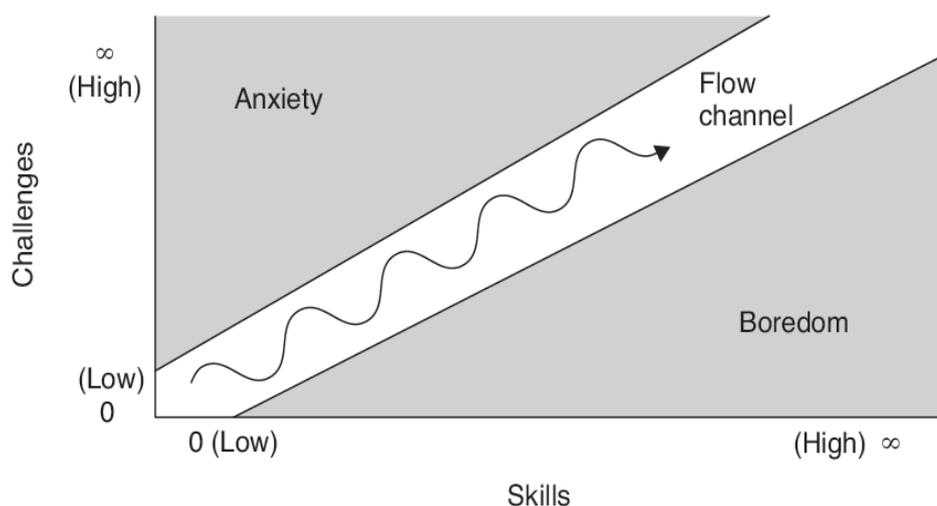


Fig. 10 – Canal de *flow* Schell (2008:121)

Para que a experiência num videogame permita ao jogador manter o estado de *flow* é importante que o jogador não passe demasiado tempo em nenhum dos campos em cinzento à medida que a dificuldade do jogo e o seu domínio do mesmo (*skills*) aumentam, ainda assim

este caminho nem sempre é linear como vemos pela linha em espiral no gráfico. Tal como em *Ocarina of Time* a alternância entre desafios de maior tensão e ansiedade (corridas, puzzles com tempo limite, lutas com *bosses*), e outros que facilmente aborrecem o jogador (exploração, colecção de objectos, labirintos, mini-games), oferecem provavelmente uma experiência muito mais interessante para os jogadores. *Ocarina of Time* oferece sensivelmente vinte e cinco horas de jogo até completarmos o objectivo principal, obviamente a duração aumenta se decidirmos completar o jogo completamente, ou seja, descobrindo todos os tesouros e vencendo todos os objectivos secundários. Este progresso pode ser melhor explicado pelo seguinte gráfico:

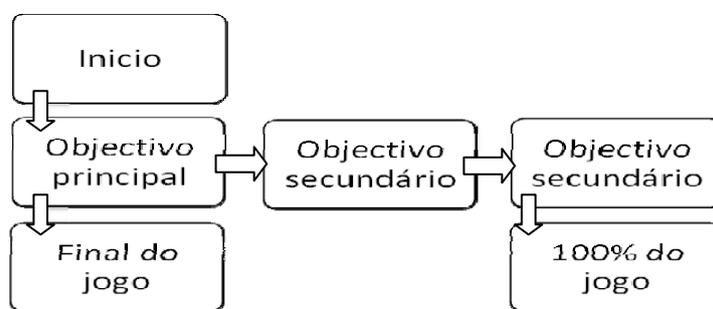


Fig. 11 – Gráfico de progresso em *Ocarina of Time*.

Cada jogador transporta consigo um historial de experiência com diferentes convenções de jogo, a isto podemos chamar de literacia dos videojogos (Gee, 2003; Pereira, 2009), ou seja, um conhecimento que serve de competência ao jogador na forma como interage com o jogo e que é apreendida através da experiência. Por isso existem denominações que segmentam os jogadores em “*casual gamers*” e “*hard-core gamers*”, aquilo que será considerado para um *hard-core gamer* um desafio fácil, poderá trazer imensas dificuldades a um *casual gamer*. É nesta lógica que a variedade do *gameplay* num jogo necessita de responder a vários planos distintos de dificuldade. *Ocarina of Time* resolve a questão proporcionando experiências bastante diferentes ao longo de todo o jogo permitindo que uns avancem mais rápido que outros, sentindo no entanto que os pequenos objectivos contribuem necessariamente para um todo em que recompensa é maior do que nas partes.

4. Conclusão

Em modo de conclusão, a Nintendo conseguiu surpreender mesmo aqueles mais familiarizados com os anteriores jogos da série, e proporcionou uma experiência muito rica, com uma mistura equilibrada entre função, diversão e recompensa dentro de um ambiente coerente repleto de eventos, acções e aventura, serão poucos os momentos em que é dado espaço ao jogador para se sentir aborrecido por ausência de objectivos. A fluidez discursiva do ambiente narrativo proporciona uma aventura gráfica 3d na qual o jogador persegue o objectivo final da narrativa sentindo-se em pleno controlo do media o que lhe permite chegar ao final do jogo com um sentimento de gratificação conseguido.

Após a votação na EDGE e após esta análise, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)*, é um clássico e muito provavelmente representará para a história dos videojogos aquilo que *Citizen Kane (1940)* representa já para a arte cinematográfica.

Citizen Kane vem sendo eleito desde 1962 pelos críticos da revista *Sight & Sound*^{xxii} do British Film Institute como o melhor filme de sempre, com novas votações a cada dez anos (1962, 1972, 1992, 2002). Esta votação foi alargada aos realizadores de cinema em 1992, os quais votaram também *Citizen Kane* como o melhor filme de sempre, votação repetida em 2002 com os mesmos resultados. Nestas votações o número de filmes considerados é bastante alargado, a lista considerada em 2002, continha 886 filmes. Os votantes são dividido em críticos e realizadores, tendo votado para a lista de 2002, 145 críticos e 108 realizadores. São estes os números que nos permitem com alguma segurança assumir *Citizen Kane* como o artefacto fílmico que identifica um modelo, ou protótipo da linguagem cinematográfica. É neste sentido, apesar de a votação da *EDGE* não poder proporcionar uma leitura de resultados quantitativos à semelhança da *Sight & Sound*, permite dado o seu estatuto no meio, apontar algumas possíveis direcções para o futuro. E essas direcções foram também em certa medida e de modo qualitativo aqui identificadas.

Ao mesmo tempo Miyamoto ficará na história dos videojogos, não só pelo trabalho em *Ocarina of Time* mas muito por esse, o Orson Welles dos videojogos. *Citizen Kane*, ultrapassou convenções, destronou regras, criou novos modos de ver e olhar, é responsável por uma afinação de toda uma máquina estilística por detrás das capacidades afectivo-narrativas do cinema. O mesmo poderá ser dito sobre *Ocarina of Time* agora na linguagem, gramática e estética dos videojogos. *OoT* abriu imensos caminhos e essencialmente novos

modos de interagir. Claro que nos dias de hoje os jogadores são bastante mais exigentes do que há onze anos atrás, e jogar *OoT* hoje não transmite a mesma experiência que no passado, no entanto, o resultado da votação da *EDGE* demonstra que em muitos aspectos *OoT* é responsável por esta exigência, e que se tornou um título muito marcante na memória de quem o jogou na altura.

Referencias bibliográficas

Bjork, S. & Holopainen, J., (2005) *Patterns in Game Design* (2005), consultado em google books (<http://books.google.pt/books?id=IFQfyODK4wAC>).

Csikszentmihalyi, Mihaly (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row.

Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave.

McMahan, A. “Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games”, in Wolf, M.J.P., and Perron, B. (eds.). *The Video Game Theory Reader*. Routledge, New York, 2003, pp.67 – 86.

Murray, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press, Cambridge.

Pereira, Luís (2009), Videogames and Media Literacy – a Portuguese study about teenagers’ perspectives and online uses, in *Proceedings of Media Literacy and the Appropriation of Internet by Young People*, Seminar Faro, 16-18 February 2009

Schell, Jesse, (2008) *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Amsterdam: Elsevier.

Sivak, Seth, (2009), Legend of Zelda: Ocarina of Time, in *Well Played 1.0: Video Game, Value and Meaning*,

Drew Davidson (ed), e-books ETC-Press, ISBN: 978-0-557-06975-0.

ⁱ Presidente e principal designer de jogos da Nintendo, ele foi responsável pelo nascimento de vários personagens mundialmente conhecidos, entre eles estão Mário, Luigi, Donkey Kong e Fox McCloud.

ⁱⁱ Conhecido designer de jogos da Nintendo, trabalhou em séries célebres como *Super Mario*, *The Legend of Zelda* ou *Pikmin*.

ⁱⁱⁱ Vestal, Andrew; Cliff O'Neill; and Brad Shoemaker in *Gamespot* on 2000-11-14.

^{iv} Kristina Drzaic é escritora e designer de videojogos, e uma das autoras da obra “*The Legend of Zelda and Philosophy*”.

^v Entrevista consultada em http://henryjenkins.org/2009/04/getting_philosophical_about_le.html.

^{vi} Um Role Playing Game (jogo de interpretação de personagens), trata-se de um jogo em que os jogadores assumem o papel de uma personagem, e através de um sistema de regras predeterminado podem criar narrativas e improvisar livremente. Normalmente as acções dos jogadores determinam o desenrolar do jogo.

^{vii} A trífurca é o símbolo principal da série, foi deixado pelas deusas, com o objectivo de trazer paz e prosperidade ao mundo, o seu poder pode no entanto ser utilizado para a destruição se cair nas mãos erradas. Link representa o trífurca da coragem, Zelda representa o trífurca da sabedoria, e Ganon o trífurca do poder.

^{viii} Termo utilizado frequentemente nos jogos RPG para designar masmorras, cavernas ou labirintos repletos de monstros, armadilhas e tesouros.

^{ix} O Dungeon boss trata-se do último monstro de uma masmorra (dungeon), e portanto o último obstáculo para completar-mos a mesma.

^x Versão Japonesa da conhecida Nintendo NES.

^{xi} Também conhecido por save, é basicamente um ficheiro que fica guardado na memória do cartucho e guarda o progresso dos jogadores proporcionando continuidade entre as sessões de

jogo. Hoje em dia este sistema existe em todas as plataformas de videojogos, incluídos na própria consola, ou em periféricos para a mesma.

^{xii} Famitsu (<http://en.wikipedia.org/wiki/Famitsu>), Gamespot (<http://www.gamespot.com/n64/adventure/legendofzeldaoot>), Electronic Gaming Monthly (<http://www.1up.com/do/blogEntry?publicUserId=5739595&bId=7906056>), IGN (<http://ign64.ign.com/objects/000/000437.html>).

^{xiii} Game Rankings (<http://www.gamerankings.com>).

^{xiv} Academy of Interactive Arts & Sciences (http://www.interactive.org/awards/annual_awards.asp).

^{xv} Controlador de videojogos, que normalmente é segurado com as mãos, permitindo que os dedos sejam utilizados para controlar os seus comandos.

^{xvi} Pode ser definido como, a estrutura da interacção do jogador com o sistema de jogo, e com os outros jogadores no jogo. (Bjork e Holopainen, 2005).

^{xvii} Refere-se a navegação furtiva, ou seja, deslocar a personagem num determinado espaço sem ser detectado.

^{xviii} *Non playable Characters* - Refere-se às personagens nos videojogos que são controladas pelo jogo.

^{xix} Unidade monetária dos jogos *The Legend of Zelda*.

^{xx} Entrevista completa em <http://www.miyamotoshrine.com/theman/interviews/111998.shtml>.

^{xxi} Conhecido músico e compositor da Nintendo, responsável por temas de algumas das mais célebres séries da empresa, nomeadamente jogos da série *Super Mario* e *The Legend of Zelda*.

^{xxii} As tabelas de classificação, os votantes, resultados e tudo o mais pode ser consultado online em <http://www.bfi.org.uk/sightandsound/topten/>