



Entre Nixon e *SCUMM*: Uma análise do *game Maniac Mansion*¹

Eduardo Fernando MÜLLER²

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

Resumo

A proposta deste trabalho é realizar uma análise do *game Maniac Mansion*, seguindo um modelo de comunicação proposto por Raymond Nixon, e adaptando-o à realidade de um produto inserido no mercado dos jogos digitais. Consideram-se, nesta adaptação, as etapas do processo de comunicação, que envolvem o emissor e suas intenções; a plataforma de funcionamento do game, ou *engine*; seu sistema de regras; a narrativa; a interface e sua relação com o receptor/jogador; e os efeitos causados.

Palavras-chave

Comunicação Digital; Vídeo-*Games*; Jogos Digitais.

O estudo dos *games* tem se mostrado bastante expressivo na última década, principalmente onde autores demonstram apontamentos dos jogos digitais como um produto de comunicação. Ainda é um campo incerto, cheio de dúvidas e opiniões contrárias de seus autores, incluindo questões referentes a que tipo de modelo comunicativo ideal deve ser proposto para analisar o objeto *game*. Ao longo deste trabalho, estudaremos o *game Maniac Mansion* como uma proposta de produto de comunicação, seguindo modelo proposto por Raymond Nixon, e adaptando-o ao mercado dos jogos digitais.

O Modelo Comunicativo de Raymond Nixon.

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Curso de Comunicação Social da PUCRS, email: intron@terra.com.br.

O modelo de comunicação utilizado neste trabalho é o de Raymond Nixon, que vem a ser uma reformulação do modelo proposto por Harold Lasswell, em 1948 (SOUZA, 2003). Em seu modelo, Lasswell sustentou que a descrição de um ato de comunicação deve responder a cinco questões: Quem? (Estudos sobre o emissor) Diz o Quê? (Análise do discurso) Em que Canal? (Análise do meio) A Quem? (Estudos sobre o receptor) Com que Efeitos? (Análise dos efeitos da mensagem).

Trata-se de um modelo linear, redutor, que não dá conta de diversas variáveis da comunicação. Conseqüentemente, outros modelos foram propostos com o passar dos anos, por autores como Shanon e Weaver, Newcomb e Shramm.

Raymond Nixon, anos mais tarde, revisa o modelo de Lasswell, incluindo os objetivos do emissor e as condições de recepção, tornando o modelo desta maneira: Quem? (com que intenções, objetivos) Diz o Quê? Em que Canal? A Quem? (em que condições) Com que Efeitos? (HOHLFELDT, 2001).

Embora neste trabalho a estrutura do modelo de Nixon seja mantida, tornam-se necessárias algumas adaptações, a fim de entendermos melhor o objeto *game*, que se encontram no decorrer dos tópicos deste trabalho.

Análise do *game Maniac Mansion*:

Seguiremos este trabalho de acordo com o esquema proposto por Nixon, que, adaptado ao nosso objeto de estudo, o *game Maniac Mansion*, fica estruturado da seguinte maneira:

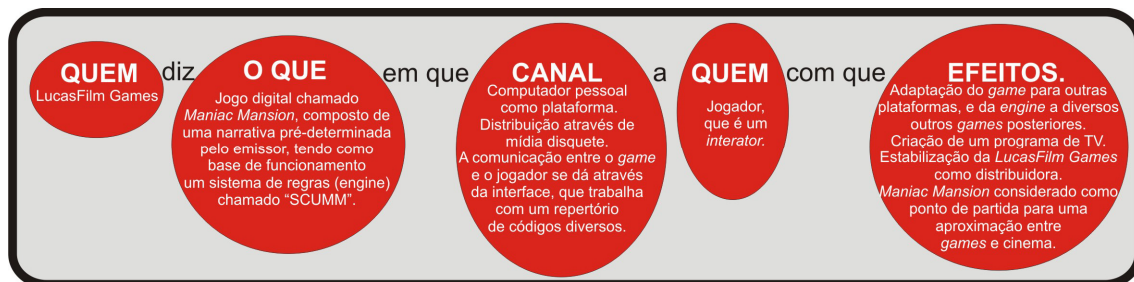


Figura 1: *Maniac Mansion* segundo modelo de Raymond Nixon



Abordaremos então as etapas do processo comunicativo, de acordo com o modelo e suas adaptações, cada uma com suas respectivas considerações.

1. Quem? (com que objetivos)

Entendemos esta primeira etapa do modelo de Nixon tendo como emissor as empresas produtoras de games e seus objetivos, os quais podem ser diversos, como lançar produtos de boa rentabilidade no mercado, ganhar espaço no *mindshare* dos consumidores, expandir as áreas de atuação da empresa ou até mesmo receber respeito dos membros da indústria ao desenvolver novas soluções de interatividade.

O emissor neste estudo se trata da *LucasArts Entertainment Company*, empresa do ramo de entretenimento, reconhecida por suas criações cinematográficas, criada pelo cineasta George Lucas, autor da séries de filmes *Indiana Jones* e *Star Wars*. Dentro do mercado de entretenimento, a *LucasArts* possui uma ramificação que trabalha com o desenvolvimento de *games*, sejam estes desenvolvidos através de franquias próprias ou por extensões de franquias consagradas já no cinema, de criação da própria *LucasArts*. Inicialmente, o nome da empresa de George Lucas se chamava *LucasFilm*, com produções exclusivas de produtos para cinema. Com a idéia de criação de projetos para *games*, esta ramificação da empresa passou a se chamar *LucasFilm Games*. *LucasArts Entertainment Company* é o nome atual, que engloba todas as produções da empresa.

Impressionado com as possibilidades de pós-produção em cinema que foram surgindo no início dos anos 1980, atreladas às inovações da computação gráfica, George Lucas verificou que os *games* poderiam ser uma nova aposta de mídia criativa, onde os *game designers* da época estavam recebendo grande reconhecimento pelo seu trabalho. Com isso, a *LucasFilm Games* formou-se em 1982, com uma pequena seleção de artistas e programadores.

Até o ano de 1987, a *LucasFilm Games* tinha uma participação no mercado modesta, contribuindo com o desenvolvimento de franquias não pertencentes ao estúdio. O considerado “ponto de virada” ocorreu com o lançamento de *Maniac Mansion*, primeiro jogo da *LucasFilm Games* na categoria de produtora e distribuidora.



Maniac Mansion é uma criação de Ron Gilbert, responsável pela *engine*, e Gary Winnick, responsável pela arte, e era, no início do projeto, uma proposta de *game* que seria produzido pela *LucasFilm Games* e distribuído ao mercado por outra empresa do ramo, a *Electronic Arts*. Contudo, esta empresa não confiou na idéia do projeto e decidiu não se associar como distribuidora. Assim, como um voto de confiança à sua equipe, a empresa de George Lucas apostou em *Maniac Mansion* como uma possibilidade de crescimento, tornando-se a partir de então distribuidora de seus próprios projetos. (SMITH, 2008)

2. O que

Esta segunda etapa do modelo de Nixon enquadra a análise do discurso do emissor, no qual entendemos como, sendo uma análise do produto *game*, a etapa onde se define a sua narrativa, seu sistema de regras e funcionamento da *engine*, que vemos a seguir.

“*Maniac Mansion* foi um dos principais produtos na história da *LucasArts*. Seu humor burlesco combinado com uma interface inovadora e o desenvolvimento da história abriu terreno para *games* incríveis que estariam por vir...” (DEMARIA e WILSON, 2004, p. 200).³

Maniac Mansion é um *adventure game* cujo enredo trata de uma história de leve humor negro, satirizando os chamados filmes B de horror e de ficção científica, através de diversos clichês. A sinopse do *game* é a de que Dave Miller, o herói, descobre que sua namorada, Sandy Pantz, foi raptada pelo Dr. Fred Edison, e parte para salva-la, junto de dois amigos. Com isso, o herói e seus amigos invadem a mansão do excêntrico doutor, desvendando os seus segredos, como um laboratório secreto, e estranhas criaturas desenvolvidas em cativeiro.

O *game* possui a possibilidade da escolha múltipla de personagens. Além do personagem principal, o jogador deve escolher outros dois entre todos os seis personagens, cada um deles com características próprias que irão interferir na narrativa.

³ Tradução do autor, do original em inglês: “*Maniac Mansion* was one of the landmark products in *LucasArts*’ history. Its wacky humor combined with its innovative interface and story development set the stage for amazing games to come...”



Maniac Mansion permite assim narrativas diferentes, com desfechos (finais) diferentes. Tudo depende da escolha dos personagens que o jogador selecionou, e do que eles fizeram no decorrer da narrativa.

Para que *Maniac Mansion* ou qualquer outro jogo digital possa funcionar como tal, seu desenvolvimento deve estar atrelado ao funcionamento de uma *engine*, que trata da plataforma de funcionamento do jogo, englobando seu sistema de regras e produção. Funciona como um programa de computador, só que específico ao desenvolvimento de jogos digitais. Entende-se como um sistema de regras a soma de todas as possibilidades de interação que o jogador consegue exercer dentro do game, assim como as suas limitações. (BRANCO & PINHEIRO, 2008)

A *engine* utilizada em *Maniac Mansion* chama-se *Scumm*, sigla de *Script Creation Utility for Maniac Mansion*, criada em 1987 por Aric Wilmunder e Ron Gilbert, como uma nova solução aos tradicionais *games* estilo *adventure* da época. *Adventure Games* são jogos característicos por serem “... um ramo dos jogos digitais que evita reações de pensamento, usando a sensibilização espacial para o raciocínio intelectual” (CURRAN, 2004, p. 68)⁴. O primeiro *game* a utilizar essa plataforma é justamente *Maniac Mansion*, desenvolvido no mesmo ano, para o computador doméstico *Commodore 64*.

A nova proposta desenvolvida pela dupla pôs fim ao sistema chamado *Text Parlor*, onde o jogador, ao decidir realizar uma ação, seja ela qual fosse, deveria escrever no teclado do computador frases de comando em uma caixa de diálogo, em inglês, para que o *avatar* do jogador se mover, pegar e utilizar objetos, entre outros. A grande dificuldade deste sistema é que o *game* tornava-se restrito a jogadores que dominem a língua inglesa, com um bom conhecimento de vocabulário, restringindo o mercado disponível para o produto, e ainda assim, mesmo com um jogador deste nível, ruídos de comunicação eram visíveis:

“Essencialmente, o jogador tinha que adivinhar a resposta esperada pelo designer do *game*, então, se o comando requerido fosse ‘Pegar chave-inglesa’ e você tivesse digitado ‘Pegar chave de boca’, você receberia uma mensagem

⁴ Tradução do autor, do original em inglês: “... a branch of video gaming that eschews reaction for thought, spatial awareness for intellectual reasoning”.



comum de não ter sido compreendido. Esta técnica era suscetível a erros e não intuitiva para Ron Gilbert...” (SMITH, 2008, p. 31)⁵

A solução presente no *Scumm* foi a troca da tradicional caixa de diálogo, por uma caixa de ações presente na interface, representada através de verbos simples em inglês para o conhecimento das ações possíveis pelo jogador, sugerindo um paradigma de uma relação entre verbos, objetos e diálogos. O personagem controlado pelo jogador, o *avatar*, possui uma seleção de itens, ou inventário, e o universo do game é composto de diversos objetos em que o jogador pode interagir, utilizando-se de uma variedade de verbos. O desafio do *game* está em resolver *puzzles*, escolhendo o verbo correto a ser utilizado com um determinado objeto do cenário, do inventário, ou com uma combinação entre eles. Como exemplo, no início do *game*, o jogador se depara com a fachada da mansão do Dr. Fred, e seu objetivo inicial é entrar nela. Se o jogador quiser abrir a porta da mansão, verificará que ela está trancada. Com isso, ele deve olhar embaixo do tapete de entrada, e notará que a chave estará ali, utilizando-se de combinações como “*Pick up key*” e “*Use key in door*”.

Diversas versões do *Scumm* foram desenvolvidas posteriormente, a fim de acompanhar o desenvolvimento dos computadores de cada época, cada vez com capacidade de resolução maior, mas o sistema de regras e funcionamento do sistema permaneceu praticamente o mesmo.

Maniac Mansion foi também o primeiro *adventure game* a introduzir o conceito de *cutscene*, que se trata de animações não interativas que servem para avançar o desenvolvimento de uma narrativa.

3. Canal

Para Nixon, o canal representa a análise do meio utilizado. O canal adequado para o *game Maniac Mansion* tem uma interpretação que engloba os seguintes fatores: Suporte, Mídia e Interface.

⁵ Tradução do autor, do original em inglês: “*Essentially, the player had to guess the game designer’s expected response, so if the required command was ‘Pick up wrench’ and you typed ‘Pick up spanner’, you’d be met with an all-too-familiar message of not being understood. That technique was clumsy and unintuitive to Ron Gilbert...*”



3.1. Suporte: Trata do equipamento utilizado para que o *game* seja executado, dentro dos padrões de performance adequados ao bom funcionamento do produto. No caso de *Maniac Mansion*, seu suporte original era o *Commodore 64*, que era um computador doméstico lançado em agosto de 1982 e produzido até abril de 1994, sendo um dos modelos de computador mais vendidos até hoje, ultrapassando a venda de 17 milhões de unidades.

Sua configuração, considerada satisfatória na época, era um processador MOS 6510, com 64kb de RAM e velocidade de 1,023 Mhz.

3.2. Mídia: A mídia se refere a que tipo de suporte de armazenamento o jogo digital é distribuído. Os jogos digitais podem ser distribuídos em fitas cassetes, disquetes, *Hard-drives*, cartuchos, *Cd-Roms*, cartões de memória, DVD's, discos *Blu-Ray* e, mais recentemente, podem ser adquiridos por *download* da *internet*, diretamente do *site* do desenvolvedor, e armazenados em um *Hard-drive*. Por se tratar de um jogo digital antigo, *Maniac Mansion* era distribuído no mercado aos usuários do Commodore 64 em disquetes com capacidade de armazenamento de 170Kb .

3.3. Interface: A interface com o jogador é o veículo pelo qual o game se comunica com o jogador e vice-versa, podendo ser responsável por melhorar a experiência de jogo ou até mesmo frustrar um jogador a ponto de ele abandonar o *game*, oferecendo camadas de informações vitais para que o jogador compreenda a sua situação no mundo do *game*. (SCHUYTEMA, 2008)

“Existe um mundo virtual, do outro lado da tela, e um mundo real, deste lado. Tudo o que coloca ambos em contato é, por definição, interface.” (ASSIS, 2007, p. 34)

O estilo de interface proposta pelo *Scumm* sugere uma interação do usuário com verbos que ficam dispostos na interface gráfica do jogo, onde, através dos verbos, o jogador pode relacioná-los com objetos presentes no cenário e o *avatar*.



Figura 2 - Imagem da interface gráfica de *Maniac Mansion*.⁶

A utilização do mouse tornou-se também importante para o maior acesso de jogadores ao sistema, pois com o mover do ponteiro do mouse, podia se identificar quais elementos do cenário eram passíveis de utilização, de forma intuitiva. “Com... palavras como informações visíveis para se selecionar na interface, o jogador podia usar o mouse para descobrir pontos interativos na tela principal do game e selecionar ações a partir de um menu mais bem orientado.” (SMITH, 2008, p. 31)⁷

A comunicação entre o jogador e o game se dá através de diversas linguagens, como a animação, os textos, a música, etc, constituindo o que se chama um repertório de códigos. *Maniac Mansion* possui o seguinte repertório:

Códigos visuais, onde o *game* comunica-se com o jogador através de uma interface gráfica, onde se apresenta o *avatar* do jogador, o cenário onde se passam as ações, e animações que são desencadeadas através da interatividade.

Códigos sonoros, onde há sempre uma trilha sonora para cada um dos personagens, com a intenção de criar um clima, um ambiente para cada proposta de atitude do

⁶ Fonte :http://images1.wikia.nocookie.net/maniacmansion/images/thumb/7/70/Maniac_Mansion_C64.gif/225px-Maniac_Mansion_C64.gif

⁷ Tradução do autor, do original em inglês: “With... words as visible choices to select in the interface, the player could use the mouse to uncover interactive hotspots on the main game screen and choose actions from a more tightly focused menu.”



personagem, e, sempre que itens são utilizados, um aviso sonoro é dado ao jogador, realçando o ambiente da cena e a interatividade.

Códigos lingüísticos, onde o desenrolar da narrativa dos jogos produzidos na plataforma *Scumm* se realiza por intermédio de textos em língua inglesa. A disposição dos verbos nos jogos na parte inferior da interface gráfica torna-se a principal ferramenta do jogador para avançar no jogo. Os verbos disponíveis ao jogador em *Maniac Mansion* são: *Look At* (observar um objeto ou parte do cenário atentamente), *Pick Up* (adicionar um item do cenário ao inventário), *Use* (utilizar um objeto do cenário, ou combinar objetos entre si), *Give* (dar um item para algum personagem), *Turn On* (ligar um item do inventário ou do cenário), *Turn Off* (desligar), *Push* (empurrar), *Pull* (puxar), *Read* (ler informações contidas em um item ou elemento do cenário), *Unlock* (destravar), *Fix* (consertar um item ou elemento do cenário), *What is* (fornece informações de um item ou parte do cenário), *Open* (abre um item, caso ele permita esta ação, ou elemento do cenário, como uma porta, por exemplo), *Close* (fechar), *Walk To* (posiciona o *avatar* em uma parte do cenário) e *New Kid* (permite a troca de personagens durante o desenvolvimento do jogo).

Pode-se verificar a redundância de mensagens na comunicação entre o sistema de jogo e o jogador. A redundância possui uma função de grande importância no processo de comunicação em *games*, pois é justamente ela que certifica ao jogador que suas ações foram bem realizadas e aceitas pelo sistema e regras do jogo. Sempre que o jogador interage com o seu *avatar* em algum elemento do cenário, notam-se os seguintes pontos de redundância: Visual: Quando o jogador desencadeia uma ação de pegar um objeto, uma animação do *avatar* pegando o objeto em questão é acionada. O objeto que estava no cenário desaparece da cena, evocando a idéia de que ele não está mais ali, e reaparece no corpo de itens que o jogador possui. Sonora: Sempre que uma ação é bem sucedida, ou seja, é válida dentro do sistema de regras e útil ao jogador de alguma maneira, um código sonoro é acionado, seja com ruídos, estilizados e criados por um processo de *sound design*; ou com vinhetas musicais.



4. A quem? (em que condições)

Esta etapa do ato comunicativo do modelo de Nixon é definida como a análise da audiência e estudos sobre o receptor e a recepção de mensagens, considerando-se as condições de recepção, admitindo que o receptor pode resistir à mensagem. “Os indivíduos têm a capacidade de afetar e serem afetados, interagir, mesmo que não haja identidade entre os contextos de produção e recepção da mensagem.” (RÜDIGER, 1998, p. 53)

Entendemos o receptor dos jogos digitais com um receptor diferente, pois ele estabelece uma relação de interação com o conteúdo da narrativa, que compõe a mensagem. Nesse caso, entende-se o receptor como um “interator”, pois não se trata de alguém que apenas seleciona e interpreta aspectos da mensagem, mas que atua diretamente sobre o discurso, afetando a apresentação dos acontecimentos do *game*.

“Quando falamos de jogos digitais, o processo iniciado no lugar das condições de construção não está acabado até que a vontade do *gamer* - seu destinatário ideal -, atue sobre o discurso não apenas cognitivamente (como o fazem também leitores de livros, hqs, telespectadores, etc), mas também fisicamente.” (BRANCO & PINHEIRO, 2008, p. 7)

Em *Maniac Mansion*, a mensagem proposta pelo emissor trata-se de uma narrativa pré-determinada, com diversas opções de desfecho, variáveis pelas decisões do jogador, que iniciam quando este escolhe os personagens que vai utilizar como *avatar*. Após, no desenvolver do jogo, o jogador irá tomar outras decisões com base nas informações recebidas pela interface e assim avançar dentro da narrativa proposta.

5. Efeitos

Em seu modelo original, Nixon considera esta etapa como uma análise dos efeitos das mensagens e da comunicação. Contudo, entendemos, nesta proposta de revisão do modelo, ao adaptá-lo para a realidade dos jogos digitais, que os efeitos são de instância de mercado, de acordo com os objetivos da empresa, sejam eles atendidos ou não.

“Em 1987, *Maniac Mansion* surgiu e mudou a direção da *LucasFilm* nos anos que viriam. O *game* seria adaptado para todas as plataformas disponíveis,



incluindo uma série de TV; nos próximos cinco anos, Ron Gilbert viria a supervisionar muita coisa das produções da *LucasFilm*; e, de uma forma ou outra, o sistema *SCUMM* se tornaria a espinha dorsal de uma era completa de desenvolvimento de *games*”(EDGE ONLINE, 2006)⁸

Maniac Mansion, sendo um game de considerável sucesso, foi adaptado posteriormente para diversas outras plataformas de computadores e *videogames*, como o *PC*, o *Amiga* e o *Nintendo Entertainment System*. A *engine Scumm* foi bem recebida pelos jogadores, sendo posteriormente redesenhada para abrigar títulos com demanda de gráficos e sons mais modernos, mas sem perder sua lógica de funcionamento de desenvolvimento da narrativa, e principalmente, sem a narrativa perder a linha de humor, que se tornou marca registrada dos produtos da *LucasFilm Games*, como *The Secret of Monkey Island* (1990), *Sam and Max: Hit the Road* (1993) e *Day of the Tentacle* (1993), cujo enredo é a continuação da história original de *Maniac Mansion*.

O sucesso de *Maniac Mansion* rendeu também a produção de uma série de televisão, com base no roteiro do *game* original, sendo transmitida no *The Family Chanel*, nos Estados Unidos, entre 1990 e 1993.

O retorno financeiro trazido pelas vendas de *Maniac Mansion* impulsionou a empresa não apenas como produtora, mas como distribuidora definitiva de seus próprios produtos de comunicação, estando no mercado até os dias atuais com títulos disponíveis para *videogames* ditos de última geração, como o *Wii*, da Nintendo, o *XBox 360*, da Microsoft e o *Playstation 3*, da Sony.

Contudo, pode se considerar que o maior mérito de *Maniac Mansion* é o fato de que este *game* passou a ser uma nova referência ao desenvolvimento de jogos digitais, influenciando novos títulos ao mostrar ser possível uma aproximação da indústria de *games* com a indústria do cinema, partindo da criação de uma narrativa envolvente e interativa, onde o jogador participa ativamente do desenvolvimento da história, tendo como objetivo atingir o seu desfecho, deixando de lado objetivos atrelados a gerações de *games* anteriores, como meramente quebrar recordes de pontuação.

⁸ Tradução do autor, do original em inglês: “In 1987, *Maniac Mansion* arrived and changed the direction of *Lucasfilm* for years to come. The game would come to be ported to every platform under the sun, including a TV sitcom; for the next five years, Ron Gilbert would come to oversee much of *Lucasfilm*'s output; and in one form or another, Gilbert's *SCUMM* system would become the backbone of a whole era of game development.”



Considerações Finais:

O exemplo de *game* aqui escolhido possui considerável relevância na história dos jogos digitais, tendo influenciado novos títulos e principalmente, novas narrativas para *games*, lançando raízes num mercado que atualmente está cada vez mais influenciado pela tradicional narrativa de cinema.

A proposta deste trabalho não é a de uma análise específica das relações estabelecidas entre o jogador e o mundo diegético do objeto *game*, que tratam principalmente de suas condições de interação, embora muito tenha sido discutido ao longo do texto. Procura-se aqui compreender o objeto como um produto de comunicação, com capacidade de provocar efeitos de mercado semelhantes a uma mídia de cinema, TV ou histórias em quadrinhos, justificando-se assim também a escolha do modelo funcionalista de comunicação de Raymond Nixon. Deixa-se em aberto aqui novas propostas de modelos de comunicação adequados ao estudo dos jogos digitais, de acordo com as suas finalidades específicas de pesquisa.



Referências:

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame**: conceitos e técnicas. São Paulo: Alameda, 2007.

BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Um mapa dos Jogos Digitais**. XXXI Encontro Brasileiro de Comunicação, Natal, RN: Setembro/2008

DARLEY, Andrew. **Visual Digital Culture**: surface play and spectacle in new media genres. Reino Unido: Routledge, 2002.

DEMARIA, Rusel; WILSON, Johnny L. **High Score**: The Illustrated History of Electronic Games. 2ª Edição. Estados Unidos: McGraw-Hill/Osborne, 2004.

JOLIVALT, Bernard. **Les Jeux Vidéo**. Paris: Presses Universitaires de France, 1994.

PEREIRA, José Haroldo. **Curso básico de teoria da comunicação**. Rio de Janeiro: Quartet : UniverCidade, 2001.

RÜDIGER, Francisco. **Introdução à teoria da comunicação: problemas, correntes e autores**. 1ª ed. São Paulo: Edicon, 1998.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SOUZA, Jorge Pedro. **Elementos da Teoria e Pesquisa da Comunicação e dos Media**. Porto: UFP, 2003.

SMITH, Rob. **Rogue Leaders**: The story of Lucasarts. Estados Unidos: Chronicle Books, 2008.

Referências eletrônicas:

Edge Online - Disponível em <http://www.edge-online.com/features/a-short-history-lucasarts/>. Acesso em 22 Jun. 2009