



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

CENTRO DE ARTES

CINEMA DE ANIMAÇÃO

CINEMA NOS GAMES:

ORIGEM DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA E IMERSÃO:

METAL GEAR SOLID

OSCAR REYES RAMOS

PROF.^a GISSELE CARDOZO (ORIENTADORA)

PELOTAS, FEVEREIRO DE 2014

Cinema nos games: uma análise de elementos narrativos e, principalmente, imersivos presentes em *Metal Gear Solid*¹.

Oscar Reyes Ramos

RESUMO

O presente artigo visa efetuar uma análise do game *Metal Gear Solid*, considerando seus elementos imersivos que possuem a propriedade de ultrapassar a linha divisória entre realidade e ficção, ao mesmo tempo em que o game demonstra uma forte influência hollywoodiana em sua maneira de compor toda a estruturado enredo. Além de promover um forte peso dramático a seus personagens.

Palavras-chave: jogos, imersão, espionagem, cinema, narrativa

ABSTRACT

This article aims to make an analysis of the game *Metal Gear Solid*, taking into account their immersive elements that exceed the line between reality and fiction, while the game shows a strong influence of Hollywood movies on his way of composing entire plot structure. In addition to promoting a strong dramatic weight to his characters.

Palavras-chave: games, *immersion*, *stealf*, cinema, *narrative*

¹Trabalho acadêmico referido ao Curso de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas, Como requisito obrigatório à obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação. Banca avaliadora: Cintia Langie, Tobias Müllinge e Gissele Cardozo.

INTRODUÇÃO

Inicialmente, os videogames eram vistos por muitos como algo infantil e muito distinto do meio cinematográfico, seja em seu surgimento com o Atari em 1977 até mesmo em gerações posteriores. Mas esse fato se modificou no decorrer das décadas e à medida que a tecnologia foi evoluindo e proporcionando maior realismo aos jogos, a linha que separava os videogames do cinema foi ficando cada vez menos perceptível.

O surgimento dos games eletrônicos, por volta de 1950, teve como objetivo inicial a distração de recrutas em bases militares e estudantes de universidades como o Instituto de Tecnologia de Massachusetts. Como confere Novack em *Desenvolvimento de Games*:

Nas bases militares, games eletrônicos eram fornecidos aos recrutas para distraí-los dos rigores do treinamento básico. Enquanto isso, alguns estudantes, programadores, professores e pesquisadores de instituições acadêmicas e governamentais, insones e com excesso de trabalho, transformavam seus computadores *mainframe em máquinas de jogos como maneira de relaxar de suas tarefas, ...* (NOVAK, 2010, p. 04).

Posteriormente, aproximadamente 1970, os games vieram a se consolidar nos fliperamas, proporcionando o surgimento do primeiro game a alcançar destaque nas máquinas de fliperamas, o memorável *Pong* (1972), que tinha a proposta de apresentar uma partida de pingue-pongue. Em sequência vieram *Space Invaders* (1978) e *Asteroids* (1979). Embora ambos fossem parecidos na teoria, contendo naves espaciais com alienígenas, *Space Invaders* foi o primeiro game eletrônico a gravar as maiores pontuações dos jogadores, o que gerava uma maior competitividade entre os mesmos. Porém, *Asteroids* apresentava conteúdo visual mais dinâmico e nítido, ao invés de gráfico composto por pixels, os gráficos eram vetoriais monocromáticos e foi o primeiro game a permitir que jogadores inserissem suas iniciais na tabela de recordes. Até o surgimento do videogame *Famicom* (1983) no Japão, os games se resumiam em quebra de recordes, sem demonstrar enredo aparente.

Ao se observar os Jogos atuais considerados **Blockbusters**², como a franquia *Metal Gear Solid*, se percebe que eles já não são mais desenvolvidos com o objetivo apenas de diversão ou quebra de recordes, mas funcionam como uma experiência de imersão em uma história com enredo envolvente e profundo. Em alguns casos, mais como um espectador que jogador.

Além de apresentar um enredo que exigia alto nível de atenção do jogador, *Metal Gear Solid* também trazia personagens envolventes e com dublagem impecável, além da montagem de planos antes presenciados apenas na linguagem cinematográfica, linguagem esta que foi criada por David W. Griffith. Também apresenta trilha sonora marcante, além de elementos que de certa forma, ultrapassavam os limites entre ficção e realidade.

Tais elementos fizeram com que ele fosse considerado um divisor de águas dentre os games da década de 90: história, personagens e recursos imersivos até então, inéditos, mas hoje bastante comuns.

Além de observar elementos visuais cinematográficos hollywoodianos e características de filmes de espionagem como: *007 Contra GoldenEye (007 - GoldenEye)*, 1995, dirigido por Martin Campbell e *Missão Impossível (Mission: Impossible)*, 1996, dirigido por Brian de Palma, que se fazem presentes no game.

Este artigo se trata de uma análise dos elementos narrativos do game *Metal Gear Solid* desenvolvido para Playstation, 1998, promovendo maior ênfase aos personagens e a forma de imersão única proporcionada pelo game.

Tendo como base principal o livro *Desenvolvimento de Games* de Jeannie Novak 2010, que apresenta e faz relações entre os diversos elementos narrativos presentes nos jogos eletrônicos, como: interatividade, não linearidade, controle pelo jogador e a imersão, e em alguns momentos os relacionando ao cinema, o presente artigo visa analisar os elementos que proporcionaram tamanho nível de imersão a *Metal Gear Solid*, mencionando elementos cinematográficos como: planos, **cutscenes**³ e enredo,

²*Blockbuster*: (palavra inglesa). *Substantivo masculino*. Livro, filme, exposição ou outro objeto cultural que atinge grande popularidade ou sucesso. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/dlpo/blockbuster>>, acessado em: 13 Out. 2013

³Termo também muito conhecido no português e tem como significado cenas animadas. A ação do game é parada e um *cutscene* entra em ação para mostrar parte da história, iniciar um novo estágio ou finalizar o próprio game. Disponível em: <<http://www.gamerslive.com.br/live/dicionario.html?termo=Cutscene>>, acessado em: 12 Out. 2013.

proporcionando maior foco aos personagens que são o principal meio de conexão do jogador com a imersão única proporcionada pelo game. Imersão esta, que pode ser definida como algo que procura romper a fronteira entre o ambiente real e o virtual, como citou Emanuel Ferreira em seu artigo *GAMES E IMERSÃO*(2012): a realidade híbrida como meio de imanência virtual:

O cenário nos indica que os games começam a se utilizar de novos modelos imersivos, já bastante aplicados no contexto das artes-tecnológicas, no intuito de aproximar, cada vez mais, ficção e realidade, jogo e vida cotidiana, traduzindo assim o que Johan Huizinga (1990) afirmou décadas atrás, "o jogo é uma função da vida". (FERREIRA, 2012, p.11).

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O mercado de games é um campo que a cada ano ocupa um espaço mais significativo, inclusive no Brasil com eventos como a BGS (*Brasil Game Show*) a maior feira de games da América Latina. Cada vez é maior a preocupação das empresas com as novas experiências interativas e imersivas que irão proporcionar ao seu público. Exemplos disso são o *Wii motion* da *Nintendo*, *Kinect* da *Microsoft* e óculos *Rift* desenvolvido por Palmer Luckey.

Os games fazem uso dos mais variados modos de envolver quem está jogando com a história contada no game. Um dos exemplos mais antigos são os personagens. Em jogos do gênero RPG como *Final Fantasy VI*, SNES, 1994, quando o fator HD ou cenas cinematográficas estavam ausentes desse meio, o fator imersivo era proporcionado pelo enredo envolvente e principalmente pelo carisma dos personagens. A personalidade bem definida de cada um contribuía para uma experiência de autoidentificação com o jogador. Segundo Matheus Wagner em seu artigo sobre a trilogia "*Mass Effect*" (2013):

Em suma, pode-se dizer que a construção psicológica da personagem é o que leva o espectador a se projetar ou identificar com ela, justificando as ações tomadas dentro da narrativa em questão. Considerando esse parâmetro, possível supor que em um game existe a possibilidade da personagem poder contar com os traços psicológicos do jogador. O aprofundamento da relação do mesmo com o protagonista categoriza um processo de imersão que ocorre pela sensação de inclusão do interator no universo da narrativa. (Wagner, 2013, p.7).

Quando se fala em personagens de um game ou filme, subentende-se que haja um protagonista, alguém que conduza a trama, que tenha um diferencial quando comparado aos demais personagens. O livro *O Poder do Mito* de Campell (1988) analisa e explica características desse personagem:

O objetivo moral é o de salvar um povo, ou uma pessoa, ou defender uma ideia. O herói se sacrifica por algo, aí está a moralidade da coisa. Mas, de outro ponto de vista, é claro, você poderia dizer que a ideia pela qual ele se sacrificou não merecia tal gesto. É um julgamento baseado numa outra posição, mas que não anula o heroísmo intrínseco da proeza praticada. (CAMPBELL, 1988, p. 141).

Atores famosos bem como cenas cinematográficas que um dia se limitaram apenas as telonas, hoje fazem parte das mais variadas franquias de games digitais que acabam proporcionando um maior envolvimento do jogador com a história contada, mas de uma maneira não tão linear como no cinema, pois o jogador interfere diretamente no enredo com suas ações e escolhas. As *cutscenes*, assim como os ângulos e planos de câmera criados por David W. Griffith no meio cinematográfico, são elementos incorporados com naturalidade no desenvolvimento da trama dos games. Segundo Novak: “Cenas de corte (*cutscenes*) são minifilmes exibidos dentro do game. O objetivo de uma cena de corte é desenvolver os personagens, introduzir novos ambientes, avançar a trama ou definir metas para uma nova seção do game” (NOVAK, 2010, P. 146).

Um enredo elaborado e com capacidade de prender ao máximo a atenção do jogador é cada vez mais constante e exigido nos games atuais, o que conseqüentemente tornou-se um fator que interfere diretamente na repercussão que o game terá. A narrativa dos *live actions* nunca foi tão presente e de uma maneira tão visual nos games, graças a alta capacidade gráfica que imita com cada vez mais fidelidade a realidade presente nos consoles e PCs. Como menciona Novak: “(...) o enredo e o modo de jogar são interligados. A chave para tornar esses desafios e obstáculos interessantes para o jogador é associá-los à história por meio de diferentes efeitos narrativos que otimizam a tensão dramática” (NOVAK, 2010, P. 135).

2. O INÍCIO

Em 1987 surgiu um jogo de história extremamente complexa, chegando até mesmo a ser criticado por isso, que ia além do que qualquer outra vista em um game. Era o primeiro *Metal Gear* desenvolvido para MSX (um videogame lançado apenas no oriente), que trazia um novo gênero aos games, o *stealth* (agir sem ser visto). Embora Hideo Kojima, o criador, não tenha se pronunciado sobre a origem do gênero *stealth*, em muitos debates e sites especializados como: Super Controle e Game Bang, discute-se que ele teria surgido devido a limitações do processamento do MSX, ele não tinha capacidade de processar muitas informações simultaneamente, nesse caso os disparos de armas. O que pode se tratar de uma verdade, pelo fato de naquela época muitos dos programadores foram forçados a mudar sua ideia inicial para adequá-la ao que o console, ou máquina, poderia suportar, e essa limitação acabava os obrigando a criar algo novo. Isso pode ser constatado por Yoshinori Kitase, diretor do game *Final Fantasy VI*, 1994, em uma afirmação a revista Edge:

Isto pode parecer estranho de dizer, mas eu sinto falta das limitações que tínhamos para criar os games naquela época. “O cartucho tinha uma capacidade tão pequena, que claro, os desafios se tornavam muito maiores. Mas hoje em dia você pode fazer praticamente tudo nos games. É um paradoxo, pois isto pode trazer mais limitações criativas do que quando tínhamos limitações técnicas para lidar. Existe uma certa liberdade em trabalhar dentro de certos limites técnicos, que fica muito evidente em *Final Fantasy VI*. – Yoshinori Kitase, diretor de *Final Fantasy VI*, 1994, **Square-Enix**⁴.

⁴Combo Infinito. Afirmação do diretor Yoshinori Kitase. Disponível em:<<http://www.comboinfinito.com.br/principal/square-revela-que-final-fantasy-vi-ficou-pronto-em-um-ano/>>, acessado em: 11 Dez. 2013.



Print screen da tela de gameplay de *Metal Gear*, Konami, 1987.

Antes de trabalhar na *Konami* com o desenvolvimento do primeiro *Metal Gear*, Hideo Kojima, desde criança era levado por seus pais ao cinema, algumas vezes contra sua vontade, porém, isto o influenciou para que estudasse Cinema futuramente. No seu tempo livre começou a jogar videogame, Famicom, e mesmo vendo que filmes e games se tratavam de duas coisas separadas, percebeu que poderia se fazer nos games coisas criativas que aconteciam nos filmes. Segundo ele mesmo, *Metal Gear Solid* do Playstation (videogame da Sony de 32 bits, 1994), foi onde conseguiu tornar possível suas ideias de maneira visível como queria desde o início, pois o MSX o limitou muito no primeiro e segundo título da série. Tais informações podem ser conferidas em uma entrevista feita pela G4 – Icons em 2012. Kojima transportava para *Metal Gear* conflitos militares existentes em determinada época seguidos de uma forte inspiração em filmes como: *Fuga de Nova York* (*Escape from New York*, 1981), onde o herói Plissken (Kurt Russel) proporcionou a inspiração para Kojima criar a aparência e personalidade de Big Boss:



A esquerda Plissken (*Escape from New York*, 1981),
a direita Big Boss (saga *Metal Gear*)

Em outro momento, Kojima fez uma menção ao filme *Exterminador do Futuro* (*The Terminator*, 1985), retratando na capa do primeiro jogo uma cena do filme:



A esquerda segue a capa de *Metal Gear*, 1987. A direita um
print screen de uma cena do filme *Exterminador do Futuro*, 1985.

Metal Gear Solid trazia uma série de inovações a franquia, sendo a parte visual a que alcançou maior destaque inicial, pois os gráficos 3D do Playstation, planos e *cutscenes* proporcionavam um novo estilo de jogo. Os títulos anteriores já apresentavam uma carga de complexidade relativamente grande no enredo, principalmente para os padrões da época, mas a **jogabilidade**⁵ e gráficos 3D do *Metal Gear* do Playstation que possibilitaram a

⁵A jogabilidade de um jogo diz respeito, por exemplo, à facilidade de jogar. O jogo deve ser fácil o bastante para ser acessível, mas deve também oferecer dificuldades e desafios. A jogabilidade é o que em inglês se chama *responsiveness* e que é a rapidez e a clareza da reação do jogo às ações do jogador.

consolidação do gênero *stealf* e espionagem de infiltração. Agora a câmera não fica localizada apenas por cima do personagem, mas muda sua angulação conforme Snake se esconde atrás de paredes e mira.

O game também apresenta um radar no topo da tela que possibilita visualizar a presença de inimigos, minas, câmeras de vigilância e outras possíveis ameaças. Quando Snake é visto, o radar passa a ser inútil e é necessário agir às cegas. O objetivo principal do game é agir sem ser notado, mas isso não impede que Snake tenha um forte arsenal de armas a sua disposição. Em alguns momentos do game e principalmente nas batalhas com os chefes, as armas são indispensáveis, pois eles normalmente fazem o uso de uma habilidade especial, armas, tanque de guerra, helicóptero, dentre outros.

Outro fator interessante eram as *cutscenes*, por elas utilizarem o gráfico do jogo, em alguns momentos o jogador poderia se confundir se ainda estava assistindo a uma cena ou se já estava jogando. O game vendeu mais de seis milhões de cópias, sendo muito bem aceito pela crítica e recebendo nota 94 de 100 no site de mediação de notas **Metacritic**⁶. O que posteriormente lhe garantiu uma versão para PC e Nintendo Game Cube.

3. O ENREDO

O game traz um enredo complexo e denso acompanhado de uma forte inspiração da narrativa clássica vinda de Aristóteles, posteriormente assumida por Hollywood, seja pela realista dublagem dos personagens e enquadramentos dos planos, ou por também apresentar personagem, objetivo, solução e um desfecho. Porém, não com a mesma linearidade presente no cinema, como enfatiza Novak: “A história do game pode mudar de acordo com quem está jogando. Nesse sentido, os jogadores podem ser narradores nos games, o que não é possível em livros e filmes”. (NOVAK, 2010, p. 141).

O jogo apresenta como protagonista Solid Snake fruto de um projeto que visava criar o soldado perfeito utilizando os genes do lendário soldado, Big Boss. Em *Metal Gear Solid* o herói é um ex-espião militar de uma organização

Disponível em: <<http://revistalingua.uol.com.br/textos/67/artigo249097-1.asp>>, acessado em: 12 Out. 2013.

⁶Nota de *Metal Gear Solid* pelo site *Metacritic*. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/playstation/metal-gear-solid>>, acessado em: 12 Dez. 2013.

secreta norte americana chamada FOX HOUND. Enquanto descansava em uma região do Alaska é raptado para uma última missão secreta, a mando de seu ex-comandante Roy Campbell. O objetivo era investigar e deter um estranho grupo terrorista que se alojou em uma base no Alaska com possível armamento nuclear, e resgatar dois membros importantes das organizações políticas americanas. Enredo similar ao de filmes de espionagem. Essa é a ideia apresentada ao jogador, porém os fatos que vão ocorrendo no decorrer da trajetória revelam que tudo é mais complexo, e nada é o que parece.

O enredo apresenta uma proposta bastante envolvente com elementos místicos, sendo repleto de pontos de virada que são oriundos do ramo cinematográfico estabelecido pelo renomado roteirista **Syd Field**⁷. Durante os acontecimentos é possível perceber que algo está errado, alguém está mentindo, mas não se tem provas concretas de quem. Assim, é preciso estar atento a cada detalhe a todo o tempo.

Próximo ao final do jogo ocorre um dos mais relevantes pontos de virada, quando se descobre que tudo passava de um plano do governo americano de “queima de arquivo”, seguido de roubo do armamento nuclear do grupo terrorista (que se tratava a Metal Gear Rex). Snake foi infectado com um vírus chamado *FoxDie*, e enviado com objetivo de disseminá-lo na base terrorista e assim matar a todos os infiltrados nela (até mesmo aqueles que deveriam ser resgatados). Mais tarde se descobre que um dos auxiliares de Snake, assim como Campbell, que lhe passava informações da missão via rádio codec (um micro rádio alojado no ouvido interno de Snake), é na verdade o líder da organização terrorista que matou e assumiu o lugar do verdadeiro informante de Snake, além de ser seu desconhecido irmão genético, Liquid Snake. O herói havia sido enganado e usado o tempo todo, até mesmo pelo seu inimigo e irmão.

Graças à forma como a trama é trabalhada, o jogador não consegue prever tais acontecimentos, sendo surpreendido a cada nova revelação, que parece ser sempre o momento certo. Segundo o cineasta e escritor David Brin: “o aspecto mais problemático no processo narrativo é a consistência: amarrar

⁷Os Fundamentos do Texto Cinematográfico de Syd Field. Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/livros/manualdoroteiro.htm>, acessado em: 22 Jan. 2014.

uma infinidade de pontas de modo que todas façam sentido, e fazer isso no momento certo”. (NOVAK, 2010, P. 144).

E apesar da temática pesada, abordando conflitos militares e políticos, Kojima conseguiu balancear isso no quesito jogabilidade, acrescentando pontos de exclamação sobre a cabeça dos soldados quando estes descobrem a presença de Snake (seguido de um som de alerta), além do fato de Snake poder entrar em uma caixa a qualquer momento para não ser visto.

4. PERSONAGENS

Levando em consideração a consistência da história com sua carga dramática conduzida por meio de seus personagens, como cita Tracy Fullerton: “Como um filme, um game é um meio dramático poderoso que exige ideias e visão para estimular emocional e intelectualmente a audiência, seja ela composta por jogadores ou espectadores”. (NOVAK, 2010, p. 148).

Metal Gear Solid é rico na sua diversidade de personagens e na carga psicológica atribuída a cada um deles. É importante ressaltar que a imersão proporcionada pelo game tem sua eficiência potencializada pelos personagens. Eles dialogam com o jogador ao mesmo tempo em que promovem uma experiência de auto identificação, pelo seu fator psicológico.

A profundidade que cada personagem traz consigo, seja pelo denso **background**⁸ bem explorado, como por suas ações inesperadas no decorrer do jogo, é algo que ultrapassava a expectativa de qualquer jogador daquela época, final da década de 90. Hoje essa fórmula é quase comum nos games do gênero, *The Last of Us*, 2013, desenvolvido pela *Naughty Dog*, é um dos últimos jogos lançados que ainda apresenta tal nível de background e envolvimento de personagens.

O protagonista e herói *Solid Snake*, foi construído já com a experiência e memória adquiridas nas outras duas aventuras dos jogos antecessores desenvolvidos para MSX (*Metal Gear* e *Metal Gear 2: Solid Snake*). Muitos dos fatos que ocorreram nesses dois games são mencionados, ou recordados pelo

⁸[Ingl.] Substantivo masculino. Aquilo que constitui o pano de fundo de uma cena (vozes, músicas, ruídos, lembranças, etc.). Repertório; cenário; contexto. Dicionário Informal. Disponível em: <<http://www.dicionarioinformal.com.br/background/>>, acessado em: 10 Out. 2013.

protagonista nessa nova missão do terceiro game da série (contribuindo para que o jogador compreenda melhor a personalidade do herói). Campbell menciona algo semelhante em *O Poder do Mito*:

A façanha convencional do herói começa com alguém a quem foi usurpada alguma coisa, ou que sente estar faltando algo entre as experiências normais franqueadas ou permitidas aos membros da sociedade. Essa pessoa então parte numa série de aventuras que ultrapassam o usual, quer para recuperar o que tinha sido perdido, quer para descobrir algum elixir doador da vida. Normalmente, perfaz se um círculo, com a partida e o retorno. (CAMPBELL, 1988, p. 138).

Snake tem as características de um herói e de um **anti-herói**⁹, aquele que interfere na trajetória do herói, simultaneamente. Assim como a maioria dos protagonistas espões do cinema, que embora façam teoricamente o bem, não se define concretamente até onde isso interfere em sua missão e se ele realmente deve fazê-lo, colocando em jogo uma relação entre dever, índole e caráter, assim como James Bond (*007 - GoldenEye*), e Ethan Hunt (*Mission: Impossible*).

É interessante observar como a personalidade de Snake foi trabalhada, ele pensa que tirou a vida de seu melhor amigo, Grey Fox, enquanto este era manipulado por seu pai “genético”, Big Boss, o qual Snake também acabou matando em uma luta de vida ou morte no jogo anterior da série (*Metal Gear 2: Solid Snake*). Por carregar fatos como estes consigo, ele demonstra ter uma personalidade fria e um ar misterioso, não permitindo ver que por traz disso, ele é alguém que se sente solitário e com necessidade de provar alguma espécie de amor (fato que mais tarde se concretiza com a personagem Meryl).

Em alguns momentos, o game mostra que Snake também apresenta algumas características levemente humorísticas. Um deles é quando um dos guardas se aproxima, Snake pode se esconder dentro de uma caixa para não ser notado antes que o guarda o veja, embora isso nem sempre funcione. Outro momento é quando ele fica olhando de maneira “cobiçosa” para as pernas de um dos guardas que apresenta um andar feminino. Mais tarde é revelado que o tal guarda era realmente uma mulher, Meryl a sobrinha do

⁹O anti- Herói é bem parecido com o Herói e com o Vilão ao mesmo tempo. Pois ele é como nós, não podem ser definidos como bons ou maus. Já que ficam no meio, tem dúvidas, são suscetíveis a erros. As vezes eles não são ruins, as vezes são só apenas direcionados para o lado errado. Filosofia do Herói. Disponível em: <<http://rickcesarjoker.wordpress.com/2010/09/28/definicao-anti-heroi/>>, acessado em: 12 Dez. 2013.

coronel Campbel, que após ter sido raptada e colocada em uma cela conseguiu escapar e roubou a roupa de um dos guardas, com objetivo de investigar o plano dos terroristas.

Ambos, Snake e Meryl, apresentam personalidades parecidas, escondendo segredos que os ferem até aquele momento. Meryl o trata com frieza e indiferença até o momento em que ele revela ser Solid Snake (conhecido como um dos melhores soldados de infiltração do governo Norte Americano), e amigo de Campbel, a partir desse momento ela demonstra um certo respeito para com Snake, mas nada além disso.

A forma que Kojima encontrou de despertar o princípio do amor entre ambos é algo no mínimo inusitado. Quando ambos entram na sala de Psycho Mantis, homem com habilidades telecinéticas que faz parte do grupo terrorista, Meryl começa a ter fortes dores de cabeça, estava começando a ser manipulada por Mantis. Ele a controla de maneira que ela faça revelações sobre seus sentimentos a Snake, enquanto aponta uma arma na direção dele, o herói após ouvir tais revelações, é forçado a ser frio e a bater em Meryl pra desmaiá-la e poder assim, ter sua batalha com Mantis consolidada.

Mantis, assim como os demais vilões, apresenta traumas e crises. Ele teve sua mãe morta no trabalho de parto e por consequência disso, adquiriu imenso ódio e desprezo por parte de seu pai, e após ler a mente dele e descobrir todo esse ódio, descarrega grande energia que acaba matando parte das pessoas de sua vila na Rússia e também o deixa com graves queimaduras. Por consequência de suas habilidades sobre-humanas, acabou se tornando fruto de uma série de experiências que estimularam sua habilidade psíquica, com objetivo de ser usado para ler as mentes de criminosos e assassinos para compreender melhor suas ações. Mantis acabou tendo grande envolvimento com isso, o que gerou desequilíbrio em sua consciência. Ele demonstra ter vergonha de sua aparência, se escondendo atrás de uma máscara que também o ajuda a controlar sua mente, age de maneira sádica enquanto faz uso de suas habilidades controlando pessoas como marionetes. No momento em que Mantis jaz em agonia após a luta com Snake, ele revela a Snake as angústias de seu passado que o atormentavam até aquele momento, e pede para o herói colocar a máscara de volta em seu rosto deformado. Como um último ato de

generosidade, ele abre uma passagem secreta para que Snake e Meryl possam seguir sua jornada.

Sniper Wolf é uma personagem marcante da série, que alcança grande destaque devido a seu carisma, personalidade e background profundo. Trata-se de uma mulher que nasceu em um país dividido pela guerra e que presenciou a morte de seus pais por soldados iraquianos em uma guerra entre Irão e Iraque. Foi criada em orfanato e posteriormente sofreu lavagem cerebral para servir ao exército iraquiano. Devido a sua participação na guerra do Golfo, ela encontrou Big Boss, pai genético de Snake, que viu seu potencial com snipers e a recrutou, além de promover diversas terapias para recuperar a consciência de Wolf, fazendo com que ela desenvolvesse uma notável admiração por Big Boss, vendo-o como uma espécie de salvador. Uma das razões para Wolf entrar para o grupo de Liquid foi a vingança da morte de seu salvador. Outra revelação é feita por ela em seu leito de morte após um duelo de snipers com o herói: "Eu finalmente entendi. Que eu não estava esperando para matar pessoas... Eu estava esperando para alguém me matar. Um homem como você... Você é um herói. Por favor... me liberte."

É possível perceber que Wolf viu em Snake características de Big Boss, e a manifestação de um segundo "salvador".

Ela também disse que presenciou toda a perversidade do homem pela lente de seu rifle. Ser uma atiradora de sniper era uma maneira de ela estar em combate, mas se manter distante dos homens. Sniper Wolf viu o pior lado do ser humano e adquiriu total desprezo por ele. Ela adotou lobos como amigos e companheiros. Quando ela está em agonia pede para morrer abraçada com seu rifle, Otacon que surgiu em meio ao conflito entrega a ela, e depois pede a Snake para desferir o último tiro. A cena consegue o maior nível de dramaticidade presente em todo o game, além das revelações em si, também é mostrado Otacon implorando para Snake não matá-la, pois a amava em segredo, escuta-se uma melodia bastante triste seguida do uivo dos lobos. A cena completa dura mais de sete minutos, assemelhando-se mais com um filme do que um jogo, mas mantendo a atenção do jogador constante. Snake atende a última súplica de Wolf extremamente contrariado, a mesma sensação é sentida pelo jogador. Isso pode ser fortalecido pelo livro *Poética* de Aristóteles:

Daqui se segue que, na tragédia, não agem as personagens para imitar caracteres, mas assumem caracteres para efetuar certas ações; por isso as ações e o mito constituem a finalidade da tragédia, e a finalidade é de tudo o que mais importa. (ARISTÓTELES, 1991, p.252).

É interessante ressaltar a forma como Wolf surge no decisivo duelo, enquanto Snake e Meryl seguem seu trajeto, Meryl é atingida por um disparo de rifle, Snake esconde-se e em uma parede e fica em um certo dilema de como tentar salvar Meryl sem ser atingido. E conforme Meryl se mexe e diz para ele fugir, vai recebendo mais tiros em seus braços e pernas aumentando ainda mais a tensão. Tal atitude de Wolf é referente a uma estratégia de guerra real, onde se fere um dos integrantes da equipe militar adversária para fazê-lo de isca, com intenção de atrair os demais integrantes e matá-los.

Não só no universo de *Metal Gear*, mas na realidade há pessoas que sofreram algum trauma, decepção ou algo similar com alguma pessoa, e acabam perdendo a fé no ser humano. Sniper Wolf é uma personagem que procura refletir essa analogia psicológica. No universo do jogo são encontrados diversos personagens que apresentam inúmeros conflitos que aumentam o nível de imersão quando há a autoidentificação do jogador.

O clássico *nerd*, extremamente inteligente e que possui sentimentos amorosos não correspondidos, também está presente no game, se trata do cientista Otacon. O cenário de sua sala, assim como todos os cenários do jogo, são altamente detalhados e mostram muito de sua personalidade: as paredes com vários pôsteres de animes, há papéis por toda a parte e em meio aos computadores tem um videogame, o mesmo para o qual o jogo foi desenvolvido, Playstation.

Houve não só um cuidado psicológico com cada personagem, mas também físico. Todos apresentam seja roupas, penteado, tatuagem, ou algum acessório que remeta de alguma maneira a sua personalidade, gostos, ou caráter.

Vulcan Raven é outro personagem que com suas revelações, contribui para uma maior desfragmentação do passado de Snake e enredo, além de ter grande peso na atribuição de elementos místicos ao game. Além de ser

portador de grande inteligência e condicionamento físico notável, ele tinha a tatuagem de um corvo que era um animal idolatrado por sua tribo. Raven era seguido por inúmeros corvos, que acabaram por devorá-lo após ter sido morto por Snake.

Cada um dos personagens citados apresenta alguma peculiaridade com a qual quem está jogando poderá se identificar. O jogador também irá sofrer, se emocionar, ou torcer para que o rumo que a história tomar seja a favor desse personagem. Normalmente se tem uma primeira impressão equivocada a respeito dos “inimigos”, para depois poder compreendê-los, descobrindo que cada um deles está ali por um motivo próprio, seja por ganância, crença, autodescobrimento ou algo semelhante, de maneira que eles acabam contribuindo para um amadurecimento na personalidade Snake.

O protagonista sofre transformações e faz com que transformações aconteçam em sua jornada, o que o torna diferente do herói tradicional, de certa forma. Ele causa mudanças naqueles que cruzam seu caminho, assim como se deixa transformar por eles, e isso também reflete em uma transformação na maneira de pensar do jogador. Campbell fala sobre esse ponto em *O Poder do Mito*:

Quando deixamos de pensar prioritariamente em nós mesmos e em nossa autopreservação, passamos por uma transformação de consciência verdadeiramente heroica. E todos os mitos lidam justamente com a transformação da consciência, de um tipo ou de outro. Você vinha pensando de um certo modo, agora tem de pensar de um modo diferente. (CAMPBELL, 1988, p. 140).

5. *Cutscenes* e Planos

O game apresenta diversas e longas *cutscenes* que usavam a **engine**¹⁰ 3D do game. Além de conversações via **rádio-codec**¹¹, que

¹⁰Uma *engine* gráfica (*game engine*, no original) é uma biblioteca, um pacote de funcionalidades que são disponibilizadas para facilitar o desenvolvimento de um jogo e impedir que sua criação tenha que ser feita do zero. Também chamado de motor gráfico ou motor de jogo, o pacote é normalmente utilizado na modelagem de imagens 2D e 3D, além de trazer animações e sons padronizados. Disponível em <<http://www.tecmundo.com.br/video-game/9263-o-que-e-engine-ou-motor-grafico-.htm>>, acessado em: 08Nov. 2013.

¹¹Codec é o acrônimo de Codificador/Decodificador, ou seja, um dispositivo que pode ser tanto de hardware quanto de software que codifica/decodifica sinais, no caso da telefonia IP essa codificação é realizada no áudio da conversa entre as partes. Disponível em: <<http://www.develsistemas.com.br/component/content/article/44-noticias/119-entenda-o-que-sao-os-codecs.html>>, acessado em: 14 Out. 2013.

contribuem fortemente para o andamento da trama e desenvolvimento dos personagens, e conseqüentemente, para o envolvimento do jogador na trama.



Print screen da tela de conversação via rádio codec
Metal Gear Solid, 1998.

As *cutscenes* fazem uso de diversos planos, principalmente contra plano devido aos inúmeros diálogos presentes na trama. A variação de planos também acontece durante o **gameplay**¹², mas de uma maneira mais dinâmica que remete a filmes de espionagem. Em situações nas quais há inimigos ou câmeras de vigilância, é possível esconder-se e dependendo do local, a câmera do jogo, que normalmente se posiciona sobre o personagem, faz uso de ângulos que se adaptam à situação favorecendo a visão do jogador, como a imagem a baixo demonstra (Snake escondendo-se da câmera de vigilância):



¹²*Gameplay* ao pé da letra significa Jogando o Jogo. Em vídeos do *Youtube* é possível saber como é o jogo digitando *gameplay* seguido do nome do Game. *Gameplay* também pode significar o Modo de como o jogo é jogado. Disponível em: <<http://answers.yahoo.com/question/index?qid=20110217122201AA3MRsC>>, acessado em: 08 Nov. 2013.

Visão adaptada de câmera de
Metal Gear Solid, 1998.

Visão normal de câmera de
Metal Gear Solid, 1998.

Snake é quem orienta o enredo do jogo, e é sob seus passos que se tem conhecimento das características ideológicas do universo do jogo. Novak fala a respeito disso:

Na maioria dos games, a narrativa é conduzida pelo personagem, e a história gira em torno de suas ações. Isso acontece porque os jogadores geralmente “habitam” os personagens do game e são as decisões que tomam por meio desses personagens que lhes permitem jogar. (NOVAK, 2010, p. 144).

5. REALIDADE/FICÇÃO

Em vários momentos de diálogo há confusão em compreender se determinado personagem está se referindo a Snake ou ao jogador que o está controlando. Em determinado momento o comandante Campbell pede a Snake que localize o número da frequência de rádio codec de Meryl, Campbell apenas diz que o número da está na caixa do disco. Quem está jogando pode perder muito tempo procurando a tal caixa do disco no jogo, quando Campbell na verdade, estava se referindo a caixa do disco real (na capa traseira do jogo há uma imagem que mostra a frequência de Meryl). Isso pode ser conferido na imagem abaixo:



Capa traseira do jogo *Metal Gear Solid*, PSX, 1998.

O principal deles ocorre na batalha contra Psycho Mantis, quando ele diz que vai fazer uma demonstração de seu poder, ele começa a citar os jogos que já foram jogados pela pessoa que controla Snake, isso é algo que assusta. O fato era que o jogo conseguia ler o cartão de memória plugado no videogame, onde se encontravam salvos os progressos de cada jogo (apenas jogos da *Konami*). Depois ele pede para Snake colocar o controle no chão, para ele mostrar seu poder mais uma vez (o controle se refere ao joystick nas mãos do jogador), após o jogador colocar o controle no chão ele se move de acordo com o movimento das mãos de Mantis mostrado na TV. Isso ocorre devido ao sensor vibratório **Dual shock**¹³ presente no controle do Playstation. Em determinado momento durante a luta, a tela fica preta com o nome “Hideo” no canto superior direito (como se tivesse desligado o videogame). Isso foi uma espécie de brincadeira que Kojima fez com seu primeiro nome e a palavra “vídeo” que aparecia quando a TV estava sintonizada nesse canal. Conforme a imagem seguinte:



Print screen da tela que surge em meio a luta contra Mantis em Metal Gear Solid, PSX, 1998.

Na primeira luta com Liquid Snake o jogo faz uso do recurso estéreo da TV (caso ela o tenha) para indicar a direção que Liquid está vindo com o

¹³Este termo surgiu em 1997 com o lançamento de uma linha de controles com opções de vibração. Estes controles lançados pela Sony, vieram na época do *PlayStation* e alcançaram sucesso absoluto entre a crítica. Ele possui dois analógicos a mais, bastante utilizados em games criados depois de seu lançamento, contando ainda com dois motores internos que são os responsáveis pela vibração do controle. Um deles faz um efeito leve de tremor e o outro bem mais intenso. Disponível em: <<http://www.palpitedigital.com.br/wp/2013/01/06/o-que-e-dual-shock/>>, acessado em: 09 Nov. 2013.

helicóptero por meio do som da hélice, assim é possível prever seus movimentos e atacá-lo.

Outro momento em que o recuso do *dual shock* também ocorre, é quando após a parte da tortura, onde Snake é capturado e o jogador precisa pressionar o botão xis rapidamente para que Snake resista a tortura por descarga elétrica e não confesse os planos de sua missão aos terroristas. Isso promove certo desconforto ao braço do jogador. Após Snake estar na prisão, Dr. Naomi entra em contato e pede para Snake, jogador, posicionar o controle sobre o braço, o controle então começa a vibrar massageando o braço do jogador.

Além disso, o jogo faz uma mistura em suas *cutscenes* entre o uso do gráfico do jogo, procurando deixar o jogador mais próximo da cena, *live actions* ficcionais que mostravam pesquisas com genes, e vídeos reais que retratavam guerras militares de décadas passadas:



Print screen de uma das cutscenes que fazem uso de vídeos reais, Metal Gear Solid, 1998.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao se analisar e jogar *Metal Gear Solid* é possível constatar que Hideo Kojima conseguiu trazer ao universo do jogo elementos nunca presenciados em um game antes. Muitos deles ligados a narrativa clássica do cinema hollywoodiano, mas ele não apenas se apropriou dessa narrativa como a

adaptou ao universo de um jogo, algo até então inédito e arriscado, podendo comprometer a experiência simples de se jogar. Porém, o game transcende a experiência de se assistir, assim como a de simplesmente apertar botões. *Metal Gear Solid* conseguiu apresentar elementos cinemáticos em uma quantia que não comprometia o ato de jogar, que proporcionavam mais profundidade e consistência à atmosfera do jogo e aumentavam o envolvimento do jogador, consequentemente o nível de imersão.

Os personagens, as reviravoltas da trama, estratégias necessárias para vencer certos obstáculos, por exemplo, demonstram ter sido muito bem planejados não apenas para ser assistido, ou jogado, mas interpretado. O game faz relações e proporciona reflexões a respeito da sociedade, assim como: guerras e conflitos entre países, pesquisas genéticas, costumes, dentre outros fatos que estão, ou estiveram presentes no mundo real.

Nota-se que a principal razão de *Metal Gear Solid* ter alcançado reconhecimento pela crítica, foi por ter sido o primeiro jogo a trazer uma série de elementos antes presenciados apenas no cinema que foram corretamente incorporados a um jogo, além de recursos que faziam com que o jogador interagisse de maneira real com a história fictícia do jogo.

Imersão é a palavra que melhor define *Metal Gear Solid*, pois ele consegue manifestar tal fato do início ao final de sua história, fazendo o uso de um enredo consistente, planos cinematográficos e personagens profundos que conseguem surpreender a cada nova revelação e desafio que surgia no caminho de Solid Snake, e consequentemente do jogador. Por essas razões ele pode ser considerado um divisor de águas no meio dos games, além de provar que no momento em que a linguagem cinematográfica é bem aplicada ao universo de um game, isso pode proporcionar uma experiência completamente nova e profunda ao jogador.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Poética**. Seleção de textos de José Américo Motta Pessanha. — 4. ed. — São Paulo: Nova Cultural, 1991. — (Os pensadores; v. 2). Trad.: comentários e índices analítico e onomástico de Eudoro de Souza. Disponível em

<http://www.deboraludwig.com.br/arquivos/aristoteles_colecao_os_pensadores.pdf> Acessado em: 15 jun. 2013.

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill; SUE FLOWERS, Betty (org.). **O Poder do Mito**. Trad.: Carlos Felipe Moisés. — São Paulo: Palas Athena, 1990.

Disponível em

<http://gepai.yolasite.com/resources/joseph_campbell_%20o_poder_do_mito.pdf> Acessado em: 01 jul. 2013.

FERREIRA, Emanuel; **GAMES E IMERSÃO: a realidade híbrida como meio de imanência virtual**. Disponível em:

<http://www.academia.edu/529960/Games_e_imersao_a_realidade_hibrida_como_meio_de_imanencia_virtual> Este> Acessado em: 02 Ago. 2013.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. Trad.: Pedro Cesar de Conti, Rev.: Paulo Marcos Figueiredo de Andrade. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

WAGNER, Matheus. **ASSUMA O CONTROLE: Uma análise dos elementos narrativos nos jogos da trilogia "Mass Effect"**. Pelotas, UFPEL, 2013.

Sites:

Informações a respeito dos personagens. Disponível em: <<http://metalgearpt.awardspace.com/personagens.html>> Acessado em: 10 Out. 2013.

Vídeo da entrevista de Kojima para a G4 – Icons. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GfNze7fR0ek>>, acessado em: 11 Out. 2013.

KOJIMA, Hideo. **World exclusive: CVG interviews Hideo Kojima at E3:** <<http://www.computerandvideogames.com/352681/interviews/world-exclusive-cvg-interviews-hideo-kojima-at-e3>> Acessado em: 04 Ago. 2013.

Jogos Citados:

Metal Gear, desenvolvido e publicado pela *Konami*, 1987.

Metal Gear 2 Solid: Snake, desenvolvido e publicado pela *Konami*, 1990.

Metal Gear Solid, desenvolvido pela *Konami*, publicado pela *Sony Computer Entertainment*, 1998.

The Last of Us, desenvolvido pela *Naughty Dog*, publicado pela *Sony Computer Entertainment*, 2013.

Filmes Citados:

007 - GoldenEye, dirigido por Martin Campbell, 1995.

Escape from New York, dirigido por John Carpenter, 1981.

Mission: Impossible, dirigido por Brian de Palma, 1996.

The Terminator, dirigido por James Cameron, 1985.