

# O mundo fantástico dos Adventures

Fábio Cavalcanti da Cunha

Neste artigo vamos falar sobre aquele que talvez seja o mais fascinante jogo criado para computadores — o *Adventure*.

A grande maioria das pessoas que trabalham ou trabalharam com computadores de grande porte devem conhecer, ou pelo menos tentaram conhecer, os interiores da Caverna Colossal (*Colossal Cave*). Este foi o primeiro *Adventure* escrito - baseado na obra de J.R.R. Tolkien, "O Senhor dos Anéis", e no famoso jogo de mesa norte-americano *Dungeons and Dragons* (Masmorras e Dragões) -, onde o jogador se transforma num aventureiro conquistador que, possuindo armas e poderes mágicos, pas-

sa a explorar, em busca de tesouros, um mundo exótico e povoado de monstros, castelos abandonados, feiteiros etc. Este programa, originalmente escrito em FORTRAN por Willie Crowther e Don Woods num DEC PDP-10, ocupando cerca de 300 Kb, logo se espalhou pelo mundo inteiro, tornando o *Adventure* um jogo famoso, porém restrito ao pessoal que tinha acesso ao sistema.

Em 1978 um programador de sistemas chamado Scott Adams, que após uma semana de longas sessões noturnas com o *Adventure* se torna "Grande Mestre" (título que o programa dá àqueles que conseguem conquistar todos os tesouros em pouco tempo), ficou fas-

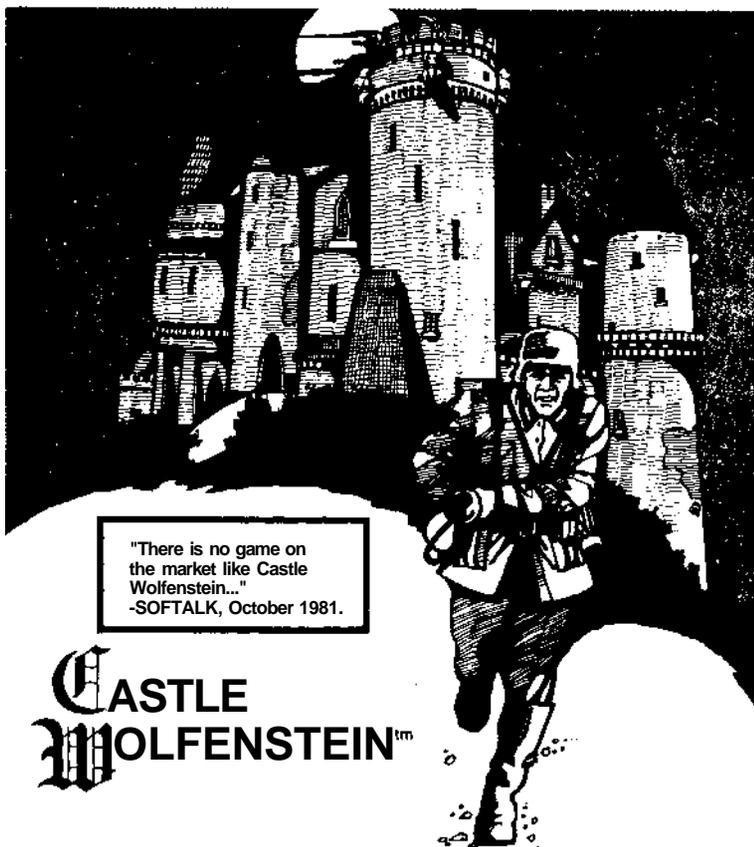
cinado com o jogo e suas possibilidades. Naquela época, quando os microcomputadores pessoais estavam em plena ascensão nos Estados Unidos devido ao recente lançamento do TRS-80 Modelo I e do Apple, Scott decide escrever o primeiro *Adventure* para micros - o *Adventureland* (Terra da Aventura), escrito em BASIC, o qual imediatamente se tornou um sucesso comercial.

A partir daí, Scott não parou mais de escrever *Adventures*, inclusive utilizando-se de linguagem de máquina para torná-los mais eficientes. Hoje Scott, além de possuir sua própria empresa de software, é conhecido como o padrinho dos *Adventures* para microcomputadores, tendo produzido cerca de 12 deles. Entre eles, podemos citar o *Pirate's Adventure* (Aventura do Pirata, considerado por muitos uma obra prima), o *Mission Impossible* (Missão Impossível), *The Count* (O Conde, onde você é prisioneiro no castelo do Conde Drácula) e *Vopdo Castle* (O Castelo Vudu, no qual existem feitiços de vudu e você tem que desfazê-lôs).

## MAS O QUE É O ADVENTURE?

Suponha que o computador se torne seus olhos e suas mãos e, a seguir, coloque-o num mundo imaginário. Estabelecido o objetivo do jogo, como por exemplo a conquista de tesouros ou a fuga de uma prisão, comece a explorar este mundo. Para isso, você terá que dizer ao computador o que fazer através de comandos do tipo **VÁ NORTE** ou **ABRA A PORTA**, sempre compostos de um verbo e de um objeto (alguns programas mais sofisticados conseguem distinguir artigos e preposições). O programa realizará tais comandos e descreverá o que ocorreu e o que ele está "vendo".

É sempre útil fazer um mapa do local para que você possa se orientar e se movimentar mais facilmente. A partir daí, o programa se torna uma espécie de quebra-cabeça, e sua tarefa será a de resol-



ver o problema, seja ele conquistar um tesouro ou escapar ao ataque de monstros.

Durante o jogo, existem as opções de armazená-lo para poder continuar mais tarde (imprescindível, pois é praticamente impossível resolver um *Adventure* numa única vez); de verificar o seu placar (quantos tesouros conseguiu); de verificar o que você está carregando (você faz um inventário de suas posses); e de abandonar o jogo.

Fundamentalmente, o jogo se divide em quatro partes: onde você está, o que você vê, para onde você pode ir, e principalmente o que você pode fazer. Para se obter sucesso é necessário ter muita imaginação. É importante que você se imagine naquele mundo exótico e pense quais são as possibilidades, quais seriam as prováveis saídas e é claro, explorar todas as hipóteses.

## OS TIPOS DE ADVENTURE

Scott Adams não foi o único a escrever estes programas para microcomputadores, apenas o primeiro. Após o lançamento do *Adventureland* uma febre tomou conta do mercado de software dos Estados Unidos. Dezenas de diferentes *Adventures* foram lançados, e foram criados vários clubes de *Adventure's* (pessoas cujo hobby é jogar *Adventu-*

*re*), fornecendo publicações com dicas e mapas sobre jogos. Algumas software-houses promoveram (e ainda promovem) torneios nacionais com prêmios para os melhores jogadores, e no Dia das Bruxas, uma empresa que presta serviços por telefone para usuários de microcomputadores chegou a realizar um torneio gigante ligando toda a sua rede, dando a todos a oportunidade de combaterem entre si.

Hoje existem centenas de tipos de *Adventure*. Podemos dividi-los segundo o enredo ou segundo características especiais, tais como gráficos, voz etc.

Enquadrados no primeiro tipo (segundo o enredo), estão, por exemplo, os que são orientados para a conquista de tesouros. Podemos citar o fascinante *Zork, the Underground Empire* (Zork, o Império Subterrâneo) o *Deadly Dungeon* (Masmorras Mortais) e o *Pyramid 2000* (A Pirâmide 2000). Outros enredos visam a realização de um objetivo: o resgate de uma princesa, como em *Revenge of Baqrog* (A Vingança de Balrog); a desativação de um reator nuclear prestes a explodir, como em *emMission Impossible* (Missão Impossível); ou ainda a construção de um monstro, como em *Frankenstein Adventure* (A Aventura de Frankenstein).

Entre os *Adventures* que possuem características especiais gráficas, estão o

fantástico *Wizards* (Magia), o *Asylum* (Asilo) e o *Microbe* (Micróbio). Neste último, você é comandante de um microscópio submarino que passa a explorar os interiores do corpo humano. Existem também aqueles que possuem voz, ou seja, o programa "fala" durante o jogo, como no *Forbidden Planet* (Planeta Proibido) ou no *Forbidden City* (Cidade Proibida).

Os *Adventures* são, enfim, os quebra-cabeças da era da informática. Para jogar, ao invés de papel e lápis, utilizamos o computador, num nível de imaginação e «concentração muito maior, tanto que noites de sono são facilmente perdidas apenas pela satisfação de ver o problema resolvido.

É pena que em nosso mercado ainda não exista similar nacional, pois muitos jogadores enfrentam dificuldades com relação aos tempos dos verbos e utilização de artigos, se bem que isso possa ser resolvido através da manipulação das seqüências alfanuméricas.

*Fábio Cavalcanti da Cunha é aluno do curso de Engenharia Eletrônica da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo. Esteve recentemente nos Estados Unidos, onde assistiu a cursos e exposições sobre microcomputadores.*