

**Universidade Federal Fluminense
Instituto de Artes e Comunicação Social
Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual**

ARTUR DA ROCHA PINTO BRAVO

**VIDEOGAMES E A UNIÃO ENTRE FORMA E CONTEÚDO:
MANIFESTAÇÕES DAS REGRAS NA NARRATIVA E A
INFLUÊNCIA DE PERSONAGENS FICCIONAIS SOBRE O
FUNCIONAMENTO DO JOGO**

NITERÓI, 2017

ARTUR DA ROCHA PINTO BRAVO

**VIDEOGAMES E A UNIÃO ENTRE FORMA E CONTEÚDO:
MANIFESTAÇÕES DAS REGRAS NA NARRATIVA E A
INFLUÊNCIA DE PERSONAGENS FICCIONAIS SOBRE O
FUNCIONAMENTO DO JOGO**

Monografia apresentada à Universidade Federal
Fluminense como requisito parcial para obtenção do
grau de BACHAREL EM CINEMA E
AUDIOVISUAL

Orientação: Prof. Dr. Emmanoel Ferreira

Niterói, 2017

PARECER DE PROJETO EXPERIMENTAL

Aluno:	ARTUR DA ROCHA PINTO BRANCO		
Curso:	CINEMA E AUDIOVISUAL	Matrícula:	212057099
Título			
VIDEOGAMES E A UNIÃO ENTRE FORMA E CONTEÚDO: MANIFESTAÇÕES DAS REGRAS NA NARRATIVA E A INFLUÊNCIA DE PERSONAGENS FICIONAIS SOBRE O FUNCIONAMENTO			
Banca Examinadora			
Prof. Orientador	EMMANOEL FERREIRA		
	ANTÔNIO AMANCIO		
	JOSÉ MESSIAS		
Data de Apresentação			
Parecer			
A BANCA APONTA A QUALIDADE DO TEXTO, A AMPLITUDE DA PESQUISA E A PERTINENTE RELAÇÃO ENTRE GAMES E CINEMA, ASSIM COMO A NATUREZA INTERDEPARTAMENTAL DO PROJETO. DESTACA A ORIGINALIDADE DO TRABALHO E A POSSIBILIDADE DE DESDOBRAMENTO EM OUTROS NÍVEIS ACADÊMICOS			
Nota Final	10,0 (DEZ)		
Assinaturas da Banca			
Prof. Orientador	Emmanuel S.F. Ferreira		
	Antônio Amancio		
	José Messias		

RESUMO

Nem é necessário dizer que os videogames têm a capacidade e um grande potencial para a contação de histórias e a criação de complexos universos fantásticos. Muito já foi debatido sobre o assunto. Cada meio narrativo, no entanto, tem suas peculiaridades, que devem ser levadas em conta na construção da narrativa. Nos jogos eletrônicos não é diferente, e embora o funcionamento e a história do jogo possam ser observados ou desenvolvidos em separado, os casos mais ricos são justamente aqueles em que estes elementos trabalham conjuntamente na construção de significado e sentimento. O objetivo desta pesquisa é traçar uma reflexão sobre esta união entre forma e conteúdo nos videogames: como o funcionamento do jogo pode ser parte da narrativa e como certos eventos ficcionais podem alterar dramaticamente esse funcionamento. Para isto é feita uma análise de alguns aspectos de funcionamento comuns a vários jogos e a maneira como estão ligados à narrativa em cada um deles. Por fim, também é feita uma análise de alguns títulos específicos – a franquia *Metal Gear*, *Undertale*, *Thimbleweed Park* e *The Stanley Parable* – marcantes pelo fato de que suas personagens demonstram ter bastante entendimento e até mesmo certo poder sobre as regras e o funcionamento dos aparelhos que sustentam o jogo.

Palavras Chave: videogame, jogos, narrativa, dispositivo, realidade virtual, metalinguagem, Metal Gear, Undertale, Thimbleweed Park, The Stanley Parable

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	4
CAPÍTULO 1: NOÇÕES ANATÔMICAS	8
1.1 O JOGO E A VIRTUALIDADE.....	9
1.2 PLATAFORMA E INTERATIVIDADE	11
1.3 AÇÃO E NARRAÇÃO.....	13
1.4 ASSISTIR E REAGIR	16
1.5 ÀS MARGENS DO REAL.....	17
1.6 NOVOS HORIZONTES.....	21
CAPÍTULO 2: REGRA E NARRATIVA	25
2.1 INDICADORES DE INTERAÇÃO E INFORMAÇÃO.....	28
2.2 PONTOS DE VIDA	30
2.3 PAUSE.....	31
2.4 INVENTÁRIO E ITENS.....	33
2.5 SALVAR E CARREGAR.....	35
2.6 MORTE.....	36
2.7 MAPAS	39
2.8 IMAGEM E SOM	41
CAPÍTULO 3: AS PERSONAGENS QUE SABIAM DE MAIS	45
3.1 <i>METAL GEAR</i>	47
3.2 <i>THIMBLEWEED PARK</i>	55
3.3 <i>UNDERTALE</i>	59
3.4 <i>THE STANLEY PARABLE</i>	65
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	68
REFERÊNCIAS.....	72

INTRODUÇÃO

Os jogos vêm ganhando um espaço cada vez maior e firmando sua posição não só como meio de entretenimento, mas como formas de expressão artística e comunicação de massa. Sua diversidade é cada vez maior; existem games sobre quase todos os temas e para todos os gostos. O fato é que, em termos puramente financeiros, a indústria dos videogames já superou há alguns anos a grande indústria cinematográfica. Somente em seu dia de lançamento, em setembro de 2013, *Grand Theft Auto V* gerou uma receita de 800 milhões de dólares em vendas ao redor do mundo. Na época, o filme que ocupava o primeiro lugar nos rankings de bilheteria era *Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte 2*, que no dia de seu lançamento gerou o valor de US\$ 480 milhões. Quatro anos depois, no presente ano de 2017, o recorde estabelecido pelo último filme da saga *Harry Potter* já foi quebrado três vezes e atualmente é sustentado por *Velozes e Furiosos 8*, que em seu primeiro dia gerou uma receita de US\$ 540 milhões – encontrando-se ainda bem abaixo da marca estabelecida por *GTA V*.

Num primeiro momento os jogos eletrônicos se resumiam basicamente a recriações virtuais de esportes e jogos preexistentes e a pura experimentação do que era possível nessa nova tecnologia. Conforme variados jogos vão surgindo, começa a se delinear uma divisão entre duas vertentes de pensamento: uma a favor do jogo como forma de contar histórias e a outra defendendo uma experiência mais livre e de improviso. A verdade é que as duas coisas têm seu papel no jogo e é justamente a maneira como se relacionam que torna cada jogo particular – mas vale ressaltar que de fato é só recentemente que esse equilíbrio vem conseguindo ser mais bem trabalhado, já que o jogo eletrônico é sempre limitado pela tecnologia.

Atualmente é impossível pensar num computador e não o associar a imagens, mas durante muito tempo o que foi exibido nas telas dessas máquinas era somente texto; as próprias imagens eram formadas a partir da aglomeração de caracteres. Não há nada mais natural, portanto, do que a ideia dos jogos de aventura em texto, apropriando-se da linguagem e temas da literatura e a mecânica dos livro-jogos. Conforme a tecnologia avança e com a facilidade cada vez maior de se reproduzirem imagens e até mesmo vídeo digitalmente, a linguagem narrativa dos jogos pode também tornar-se mais sofisticada, e estes buscam referência nas mais diversas formas de contação de histórias. A maneira como se estruturam as fases em um *side-scrolling game*, por exemplo, pode ser comparada à tradição dos pergaminhos japoneses que contam histórias através de desenhos e textos e são lidos lateralmente, como algo que se desenrola diante dos olhos do leitor.

As imagens tornam-se cada vez mais realistas, o som igualmente mais sofisticado. Não é nenhuma surpresa que os jogos comecem a se apropriar de recursos da linguagem cinematográfica, tanto no que diz respeito à estética do jogo em si – o posicionamento da 'câmera', o ponto de vista sob o qual se vê o jogo, por exemplo – quanto na maneira de contar histórias. Os jogos passam inclusive a conter pequenos filmes dentro de si: as *cutscenes* – trechos em que o jogador não tem liberdade de interação, mas em que são ilustrados momentos de grande peso dramático na narrativa, incluindo certos acontecimentos ou feitos heroicos que seriam impossíveis de representar na lógica normal do jogo conforme este se desenrola. *Cutscenes* contribuem para o sentimento de imersão do jogador e o entendimento da história, além de funcionarem como uma espécie de recompensa para o jogador após partes especialmente intensas do jogo. Por outro lado, um uso excessivo de *cutscenes* pode significar muitas quebras no ritmo do jogo e torná-lo entediante, além de causar ao jogador a sensação de que seu esforço e participação não são importantes para a história, já que as partes jogáveis acabam tendo valor dramático reduzido.

Para além da linguagem, a comparação com o cinema nos permite compreender ainda uma outra característica fundamental dos videogames. Assim como a obra de arte cinematográfica, o jogo eletrônico depende de um aparelho – um dispositivo – para que possa ser reproduzido. Pinturas e esculturas trazem, em sua própria existência física, seu valor artístico: a obra de arte é o próprio objeto que se esculpe ou o quadro que se pinta. Já o filme e o jogo não refletem, em sua materialidade de objetos, o valor artístico da obra a que estão associados. Em outras palavras, o rolo de filme e o cartucho de videogame não são arte, e sim uma potência artística que só se desenvolve quando tais componentes são conectados à aparelhagem apropriada.

Com a vertiginosa difusão dos computadores e a crescente digitalização do próprio modo de vida ocidental, a falta de materialidade pode acabar lançando novas dúvidas sobre esta questão, mas basta observar que o arquivo de vídeo digital é também um suporte, tal qual a fita ou o rolo de película, e depende igualmente de ser associado a um dispositivo para que seja transformado em arte. Nesse caso, o programa reprodutor de vídeos é quem faz o papel do projetor, e o computador é como o próprio cinema, sendo sua tela a parede onde o filme é projetado. O meio digital se tornou tão incorporado e importante em nosso cotidiano que praticamente pode-se dizer que deixa de ser uma ferramenta para tornar um espaço: a virtualidade – por assim dizer – é onde vamos para assistir filmes, apreciar belas imagens e ouvir música; onde vamos às compras; onde resolvemos nossos problemas com o banco, exploramos paisagens distantes e até mesmo conhecemos novas pessoas.

Um dos pilares fundamentais desta pesquisa é justamente essa percepção de que o real e o virtual não são, de forma alguma, conceitos opostos, e nem sequer fazem parte de uma mesma escala. O que está oposto ao real é a ficção, enquanto o que se opõe ao virtual é a matéria.¹ O fato é que durante muito tempo os computadores realmente não ocupavam uma posição importante no cotidiano da sociedade e seu uso era mais voltado para certas funções específicas de trabalho e o puro entretenimento, e daí vem a ideia da 'vida virtual' oposta à 'vida real'. Atualmente, entretanto, é muito difícil – se não impossível – levar uma vida totalmente integrada à sociedade sem a utilização constante de aparelhos eletrônicos e a interação com o meio digital. É virtualmente que realizamos muitas ações de nosso cotidiano, e nem por isso elas são menos reais ou livres de consequência. Outro conceito de suma importância para este trabalho é aquele proposto por Jesper Juul e que dá nome ao seu livro publicado em 2005: *Half Real: Videogames Between Real Rules and Fiction Worlds*, em que defende que os jogos são simultaneamente reais – no que diz respeito às regras e à interação que o jogador de fato tem com a máquina – e ficcionais – em sua projeção de um universo particular.

O objetivo deste trabalho é explorar as diferentes maneiras como interagem esses dois aspectos: regra e ficção. Mais do que isso, observar os casos em que forma e conteúdo são trabalhados de maneira conjunta e estão aliados na transmissão de uma mesma mensagem ou sentimento. Mais do que agir como apenas um suporte – a linguagem de programação que permite a existência do jogo – as regras podem de fato ter um valor de expressão artística e até contribuir para a construção do universo ficcional. Este, por sua vez, também não precisa ser totalmente separado da realidade e encerrado pelos limites da diegese², e de fato não são poucos os casos em que personagens ou elementos da ficção fazem menção direta aos controles ou ao funcionamento do jogo, por exemplo. O que se defende aqui é que um *game design* que procure trabalhar ficção e regras de maneira coesa e operando conjuntamente na transmissão da mensagem ou sensação é o que demonstra um melhor entendimento dos jogos enquanto mídia, suas características e peculiaridades de funcionamento e sua maneira particular de construir narrativas. O processo se dá nos dois sentidos: o funcionamento do jogo e os aparelhos envolvidos muitas vezes se manifestam na ficção e esta, por sua vez, também pode influenciar o funcionamento das regras e se projetar para além daquele que seria o espaço convencional da diegese.

¹ Vale ressaltar que o termo 'virtual' é empregado neste trabalho não com a significação que geralmente recebe na filosofia, mas sim para referir-se ao meio eletrônico e impalpável: o espaço do *software* em oposição ao espaço do *hardware*.

² Diegese é um conceito que se refere à dimensão ficcional de uma narrativa. Denomina-se "diegético" tudo aquilo que faz parte do universo da ficção, em oposição ao "não-diegético". No cinema, por exemplo, é muito comum o uso de músicas não diegéticas, que enriquecem o sentimento do espectador, mas não existem de fato na ficção e, portanto, nem podem ser ouvidas pelos personagens.

O primeiro capítulo dá conta de explorar e explicar em termos básicos o dispositivo e seus componentes – materiais e virtuais, reais e ficcionais – buscando mapear o que é de fato necessário para o funcionamento de um videogame e observar a realidade da interação que o jogador estabelece com o dispositivo, assim como a maneira com que esta interação influencia sua percepção da ficção. O segundo capítulo está ligado ao conceito de 'mundos incoerentes' (Juul, 2005) e trata de como certas regras se manifestam e são incorporadas – ou não – pela narrativa, e por outro lado, como certos aspectos da ficção podem influenciar detalhes do funcionamento do jogo. Neste trecho é feita uma análise de certos funcionamentos de regras que são recorrentes em diversos jogos e as diferentes maneiras com que podem ser tratados no universo ficcional. O terceiro e último capítulo também pode ser relacionado a uma passagem do livro de Juul (2005), em que fala de personagens que conhecem e se referem ao jogador, quebrando a 'barreira de vidro', ou a tela, que equivaleria ao conceito da quarta parede teatral. O capítulo é dedicado aos raros momentos em que a ficção reconhece a existência do mundo real e, ao fazê-lo, se projeta sobre ele, estendendo-se para além do dispositivo que a sustenta. Tal fenômeno muitas vezes se manifesta através dos personagens do jogo, quando se referem a elementos que não fazem parte do universo ficcional em que vivem e não deveriam ser de seu conhecimento. É feita uma análise detalhada de alguns títulos escolhidos especialmente pelas maneiras particulares como brincam com essa questão, sendo eles *Thimbleweed Park* (Terrible Toybox, 2017), *Undertale* (Toby Fox, 2015), a saga *Metal Gear Solid* (Konami, 1987-2008) e *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013). Cada um à sua maneira, estes jogos misturam, de forma harmoniosa, ficção e regras e conseguem verdadeiramente surpreender o jogador.

Capítulo 1: Noções Anatômicas

A percepção que temos dos computadores, hoje, é totalmente diferente da que se tinha até alguns anos atrás. Os *smartphones*, mesmo em seu tamanho diminuto, dão conta de solucionar todas as necessidades de componentes de um computador, e conseguem ser ainda muito mais fáceis de transportar que os *notebooks*, os próprios computadores portáteis. Essa evolução se deve a dois aspectos: de um lado o avanço tecnológico, que torna possível a criação de processadores, memórias e unidades de armazenamento cada vez menores e nem por isso menos poderosas, e de outro a própria natureza da interação com o dispositivo – a introdução da tecnologia de toque na tela torna dispensável o uso do teclado e do mouse físicos, de forma que os aparelhos podem poupar o espaço que ocupariam esses periféricos e se reduzir a praticamente só o tamanho da tela.

Por mais avançados e perfeitos que se tornem, entretanto, os *smartphones* como conhecemos nunca ocuparão o espaço dos computadores de mesa e *notebooks*. Se a natureza da interação é diferente, é inevitável que a experiência resultante seja também diferente, e cada aparelho se sobressai na execução de certas tarefas. Os *smartphones* são ideais para consultas rápidas à internet, registros fotográficos, interação com as redes sociais e reprodução de música em qualquer lugar. Por outro lado, por mais habituado que seja o usuário, o teclado virtual – por exemplo – dificilmente possibilitará uma escrita tão precisa e ágil quanto um teclado físico. Muitas atividades realizadas em um computador de fato dependem do grande espaço de tela e da interação mais precisa e complexa possibilitada pelos periféricos, e certos programas (e jogos) contam inclusive com dispositivos próprios e especiais que possibilitam uma experiência ainda mais rica. No sentido oposto, muitas outras das tarefas executadas no computador causam uma certa sensação de que toda aquela aparelhagem é desnecessária e a experiência seria muito mais natural num *smartphone*.

A popularização dos *smartphones* – e sua definição não só como novo padrão de aparelho celular, mas também como um item de *status* e integração à sociedade contemporânea – promoveu conjuntamente uma popularização do acesso ao 'meio' digital e, por consequência, aos jogos eletrônicos. As pessoas passam a estar sempre com seus respectivos aparelhos à mão, um contexto muito propício para a ideia dos jogos ditos 'casuais': em que a atenção do jogador não é totalmente absorvida e se divide entre o jogo e o mundo real. Jogos casuais funcionam muito bem associados aos *smartphones* e são ideais para serem jogados naqueles momentos de tediosa espera ou durante atividades monótonas que não demandem muita atenção. O exemplo também nos ajuda a entender como existe uma forte relação entre o jogo, a experiência que o jogo se propõe a oferecer e o aparelho em que é jogado, que é discutida neste capítulo.

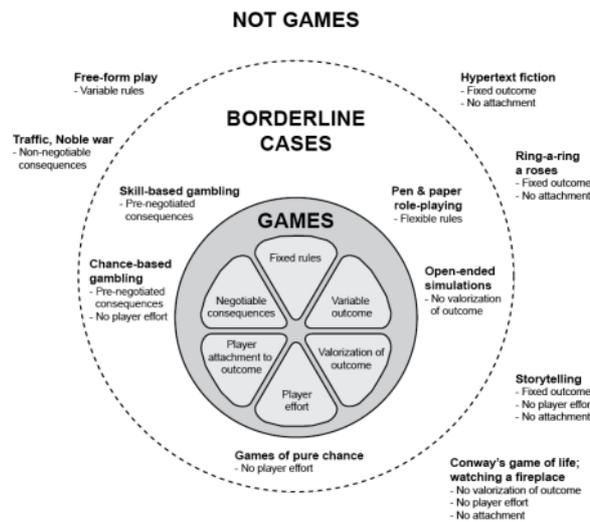
1.1 O Jogo e a Virtualidade

Mas o que é, de fato, um jogo? Esta é uma pergunta que não tem uma resposta simples nem direta, e vêm sendo tópicos das pesquisas de muitos estudiosos do campo ao longo dos anos. Uma discussão muito rica sobre o assunto é apresentada por Jesper Juul em seu livro "*half-real: Video Games between real rules and fictional worlds*", lançado em 2005. Tal publicação é uma das peças fundamentais na qual se apoia esta pesquisa, tanto pelo que o autor propõe de novo quanto pelo que retoma dos trabalhos de pesquisadores anteriores, de Johan Huizinga e Roger Callois a Katie Salen e Eric Zimmerman em busca de uma definição que dê conta de todas as particularidades dos jogos. Juul propõe um 'modelo clássico de jogo' (*Classical Game Model*) – no sentido de que se baseia na maneira como os jogos tipicamente se estabeleceram ao longo de toda a história – que estabelece seis critérios para a definição do jogo enquanto tal, sendo eles: a existência de regras; a existência de variados e quantificáveis resultados possíveis; a atribuição de um valor específico, positivo ou negativo para cada possível resultado; o esforço dos jogadores afim de influenciar o desfecho do jogo; o apego dos jogadores ao resultado do jogo, que os deixa felizes ou tristes e, por fim; consequências negociáveis – o que é dizer que o jogo pode ser jogado com ou sem consequências sobre a vida-real.

O modelo de Juul destaca, em primeiro lugar, a necessidade de que existam regras para que exista o jogo. A definição propositalmente deixa de fora atividades de caráter mais livre como brincadeiras de 'faz de conta' e contação de histórias. Essa questão pode assumir diferentes graus de complexidade dependendo simplesmente do idioma em que é tratada. Em seus textos '*Définition des Jeux*' e '*Classification des Jeux*' (1958), Roger Caillois propõe uma divisão dos jogos em quatro grandes categorias relacionadas ao estímulo primordial de cada jogo³, enquanto simultaneamente se posicionando numa escala que vai basicamente do caótico ao ordenado; daquilo que Caillois chama de *paidia* se referindo à espontaneidade e liberdade da criança – a improvisação e a alegria – ao que denomina *ludus*, a tendência de atribuir à atividade uma ordem, convenções, todo um funcionamento imperativo e sistemático. Enquanto no idioma francês essa diferenciação pode ser difícil e confusa, em português ela é bem evidente graças à própria distinção dos vocábulos: temos o jogo (que equivale ao *ludus*) e a brincadeira (equivalendo à *paidia*). Não faz sentido *brincar um jogo* nem *jogar uma*

³ As categorias propostas por Callois seriam *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, referindo-se respectivamente à competição, o acaso, a imitação e a vertigem. Vale ressaltar Callois não se refere exatamente aos jogos como os concebemos hoje e sim a algo mais no sentido do ato de jogar ou brincar.

brincadeira, e assim não é de surpreender que Juul tenha escolhido eliminar estas últimas de seu modelo.



O *ludus* proposto por Callois é, na verdade, um impulso muito primário e antigo entre os homens. Muito pouco é necessário para que se estabeleça um jogo: a simples instituição de critérios para a justa comparação das habilidades físicas de dois indivíduos em muitos casos é o bastante, como na queda-de-braço e tantos esportes nos quais o único instrumento dos competidores é o próprio corpo. Levando a coisa ainda adiante, não é difícil pensar em jogos que não dependam nem sequer da ação física dos jogadores, constituindo uma atividade exclusivamente mental e oral, como certas variantes do jogo de adedanha, ou o 'jogo do C, S e composto'⁴. Dito isto, não é de surpreender que os jogos tenham essa capacidade de surgir a partir de praticamente quaisquer atividades e objetos.

Quase qualquer coisa pode ser transformada em jogo, e não por acaso existem competições das mais diversas atividades, da ingestão de enormes quantidades de comida ou bebida no menor tempo possível aos modernos jogos eletrônicos competitivos – que inclusive foram reconhecidos como uma nova categoria esportiva e vêm ganhando cada vez mais espaço nos canais midiáticos ligados ao gênero. Isso não é dizer, entretanto, que todas as atividades e meios sejam igualmente suscetíveis ou apropriados para o surgimento de jogos. Tomando as artes como exemplo, na literatura temos a experiência do *livro-jogo* – um livro que deve ser lido seguindo certas regras e no qual o leitor tem relativa influência no desenrolar da história. Todavia, isso exige uma subversão na maneira de se apreciar (ou utilizar) o livro – já que ele é lido pulando-se e voltando páginas – o que só é possível porque essa apreciação é desde o

⁴ Neste jogo os jogadores sentam em círculo e cada um em sua vez deve dizer, sem hesitar, uma palavra que remeta à palavra dita pelo jogador anterior, mas que não seja iniciada pelas letras C ou S e nem um termo composto, sob pena de eliminação do jogo.

princípio regida por uma série de regras; a própria escrita por si só é naturalmente sistemática, convencional e exata. O mesmo não se pode dizer, por exemplo, de uma pintura, cuja apreciação – à exceção de uma análise mais técnica realizada por críticos e especialistas – se dá de forma muito mais subjetiva e livre de regras e convenções, e de fato não é tão fácil imaginar uma situação em que a apreciação de quadros se converta em um jogo ou que um indivíduo se sobressaia dentre os demais por ser um "melhor apreciador".

Além da instituição e aplicação das regras, um jogo exige a manutenção do chamado "estado do jogo" – isso é, a situação dos jogadores momento a momento: a pontuação de cada um; a posição das peças no tabuleiro; a ordem dos turnos; a quantidade de cartas na mão; enfim, todas as informações relevantes para o desenrolar do jogo. Em muitos casos essa função é desempenhada pela própria mente dos jogadores, em outros por uma pessoa designada especialmente para isso – o árbitro – e mais ainda, pelos próprios elementos componentes do jogo: a posição das peças no tabuleiro de xadrez, a distribuição das cartas no jogo de paciência, etc. Essa característica, em conjunção com a citada no parágrafo anterior, nos ajuda a entender a grande afinidade que existe entre jogos e computadores. Estes últimos são, em seu próprio funcionamento, totalmente sistemáticos, lógicos e precisos; códigos de programação nada mais são do que regras, o que em outras palavras é dizer que também as regras podem ser facilmente transformadas em código. Além disso, providos de memória, capacidade de armazenar dados e realizar rapidamente complexos cálculos, os computadores são ferramentas ideais para a manutenção do estado do jogo, sendo capazes de armazenar e exibir uma enorme quantidade de informações atualizadas em tempo real.

1.2 Plataforma e Interatividade

Como mencionado na introdução deste capítulo, para muitas tarefas realizadas no âmbito digital a maneira de interação é um fator determinante. Para os videogames, essa questão é fundamental. O jogo é naturalmente interação, e a maneira como esta se dá é o que fundamenta a experiência do jogador. É comum que um jogo eletrônico seja lançado para diferentes aparelhos, e mesmo que conte exatamente a mesma história e apresente os mesmos desafios, dificilmente a sensação de se jogar em cada um deles será a mesma. Qual seria, então, o melhor aparelho para a reprodução de jogos e o que é de fato necessário para tal?

A pergunta já carrega em si parte de sua resposta, já que o que é necessário, antes de mais nada é o aparelho que dá suporte ao jogo, a plataforma. Sobre ela, Ian Bogost e Nick Montfort dizem – em seu livro *Racing the Beam* – que

é, em sua forma mais pura, uma abstração: uma definição ou especificação mesmo antes que seja implementada. Para que seja usada pelas pessoas e se torne de fato parte da cultura a plataforma deve tomar corpo material, o que se dá através de *chips*, placas, periféricos, controles e demais componentes que constituem fisicamente o *hardware* de um computador.⁵ (BOGOST; MONTFORT, 2009, p. 2)

Em outras palavras, os componentes materiais são determinados pelas características desse próprio computador. No caso dos computadores de mesa, teclado, mouse, tela são indispensáveis. Nos *consoles* – que antigamente tinham como única função a reprodução de jogos – substitui-se o teclado e o mouse por um *joystick*, mais apropriado para a experiência, mas surgem outros componentes adicionais, como os *memory cards* para salvar o jogo, e de qualquer modo o aparelho depende de um televisor. Um *arcade* reúne todos esses elementos em uma única máquina, assim como o portátil *GameBoy* e os próprios *notebooks*. Vale ressaltar que no início de seu desenvolvimento, os computadores eram bem diferentes do que conhecemos hoje e não contavam com os modernos teclados, mouses, e nem sequer possuíam telas eletrônicas, e mesmo nesse período já se faziam experiências com jogos eletrônicos: o *Nimrod* foi um computador desenvolvido especialmente para a simulação do antigo jogo *Nim*, que nesse caso era representado em um painel luminoso. O que é necessário – sem entrar nos aspectos técnicos dos aparelhos – é que haja uma forma de se representar o estado do jogo, um dispositivo através do qual o jogador possa interagir, e a capacidade da máquina de computar a ação do jogador e atualizar o estado do jogo, além de calcular suas próprias jogadas se for esse o caso.

No que diz respeito à parte virtual da questão, os autores seguem dizendo que "em muitos casos a plataforma inclui um sistema operacional", e que

Frequentemente é útil imaginar uma linguagem de programação ou mesmo um 'ambiente' sobreposto a um sistema operacional também como uma plataforma. A plataforma é tudo aquilo que o programador toma como garantido quando está desenvolvendo, e por outro lado, tudo que o usuário deve por em funcionamento para usufruir de um determinado software. (BOGOST; MONTFORT, 2009, p.2).⁶

Em termos práticos, isso é dizer que, dentro de um mesmo computador, por exemplo, podemos considerar as linguagens de programação *Java* e *Flash* como diferentes plataformas com características distintas que devem ser levadas em conta no desenvolvimento de programas. É

⁵ Tradução livre a partir do inglês " The Atari Video Computer System (or VCS, a system also known by its product number, 2600) is a well-defined example of a platform. A platform in its purest form is an abstraction, a particular standard or specification before any particular implementation of it. To be used by people and to take part in our culture directly, a platform must take material form, as the Atari VCS certainly did. This can be done by means of the chips, boards, peripherals, controllers, and other components that make up the hardware of a physical computer system. The platforms that are most clearly encapsulated are those that are sold as a complete hardware system in a packaged form, ready to accept media such as cartridges. The Atari VCS is a very simple, elegant, and influential platform of this sort."

⁶ no original: "In other cases, a platform includes an operating system. It is often useful to think of a programming language or environment on top of an operating system as a platform, too. Whatever the programmer takes for granted when developing, and whatever, from another side, the user is required to have working in order to use particular software, is the platform."

a partir desse conceito de plataforma que as regras podem ser implementadas e o jogo começa a tomar forma, o que nos remete então à outra parte da pergunta, sobre qual seria a melhor das plataformas. Para respondê-la, novamente faço alusão às palavras de Bogost e Montfort.

Dito isto, qualquer obra desenvolvida para uma plataforma é suportada e restringida pelo que a plataforma escolhida é capaz de realizar. Às vezes a influência é óbvia: uma plataforma monocromática é incapaz de exibir cores, por exemplo, e um console de videogame que não possua teclado não pode permitir a digitação de texto. Mas há maneiras mais sutis através das quais as plataformas influenciam a produção criativa: pelos idiomas de programação que uma linguagem suporta ou por decisões a nível dos transistores nos hardwares de áudio e vídeo. Além de permitir certos desenvolvimentos em detrimento de outros, as plataformas, em seu próprio funcionamento, têm maneiras mais sutis de encorajar e desencorajar diferentes tipos de expressão computadorizada.⁷ (BOGOST; MONTFORT, 2009, p. 2)

O que podemos concluir é que a melhor plataforma para se jogar qualquer jogo – na maioria esmagadora dos casos – é exatamente aquela para qual o jogo foi desenvolvido. Além da maneira básica como se estrutura a programação e a linguagem do jogo, os *designers* sempre procuram ajustar e moldar o jogo baseados na experiência de jogá-lo na plataforma escolhida. Se um jogo é transportado para outra plataforma – com mais recursos, por exemplo – é possível até que surjam novas possibilidades de interação e maneiras de interferir sobre o jogo, mas que desvirtuam do conceito original proposto pelos desenvolvedores e em muitos casos podem prejudicar gravemente a experiência do jogo⁸.

1.3 Ação e Narração

Hoje temos a percepção de que as experiências mais ricas que os videogames podem oferecer resultam justamente de uma boa relação entre regras e ficção, mas isso nem sempre foi tão claro. Durante muito tempo a *emergência* (ligada às regras) e a *progressão* (associada à narrativa) eram consideradas excludentes e opostas, de forma que havia uma grande discussão sobre qual das duas era a melhor estrutura de jogo e que deveria ser adotada. Jesper Juul define esses dois conceitos da seguinte maneira:

Emergência é a estrutura de jogo primordial, em que um jogo é especificado como um pequeno conjunto de regras que se combinam e criam uma enorme quantidade de variações do jogo, levando os jogadores a criarem estratégias para lidar com cada situação. Isso pode ser observado em jogos de cartas e tabuleiro, em boa parte dos jogos de ação e todos os jogos de estratégia. Jogos de emergência tendem a ser repetíveis e motivar torneios e guias de estratégia. Progressão é a estrutura de jogo historicamente mais recente, que surge nos jogos de computador através dos jogos de aventura. Nos

⁷ Tradução livre de "That said, work that is built for a platform is supported and constrained by what the chosen platform can do. Sometimes the influence is obvious: a mono-chrome platform can't display color, for instance, and a videogame console without a keyboard can't accept typed input. But there are more subtle ways that platforms influence creative production, due to the idioms of programming that a language supports or due to transistor-level decisions made in video and audio hardware. In addition to allowing certain developments and precluding others, platforms also function in more subtle ways to encourage and discourage different sorts of computer expression."

⁸ Ao reproduzir *Pokémon Blue* (1996) – originalmente desenvolvido para *GameBoy* – em um emulador no computador ou celular, o jogador tem as possibilidades de acelerar drasticamente o jogo e salvar seu progresso a qualquer momento, inclusive durante o combate, podendo retornar imediatamente ao ponto salvo e alterar o desenrolar dos eventos. Estas possibilidades, embora possam ser de grande utilidade em certos casos, acabam por prejudicar a experiência do jogo, diminuindo a sensação de esforço e recompensa do jogador.

jogos de progressão, o jogador deve realizar uma sequência de ações pré-definidas para completar o jogo. Uma das características do jogo de progressão é que ele permite ao game designer um forte controle sobre o jogo: como o designer controla a sequência de eventos, é também nesses jogos que podemos observar ambições cinematográficas e de contação de histórias. Isso leva à infame experiência de jogar um jogo "sobre trilhos", por exemplo quando o esforço do jogador é simplesmente o de realizar a sequência correta de movimentos para avançar no jogo. Jogos de progressão tem guias que especificam todas as ações necessárias para se completar o jogo.⁹

Poderíamos citar, como exemplos de um extremo e de outro, o xadrez e os jogos de aventura em texto como *Colossal Cave Adventure* (1976). O primeiro é um exemplo clássico de jogo de emergência, que pode ser jogado quase infinitas vezes sem que as partidas se repitam, e para o qual existem variados e densos livros de estratégia, sendo que não há uma que se sobressaia sobre as demais. O jogo de xadrez chega a projetar uma ficção na medida em que suas peças representam figuras de um exército medieval, mas esta é muito superficial e após um contato inicial o jogador deixa-a de lado para focar-se somente nas regras e estratégia – a temática medieval poderia ser substituída por qualquer outra sem nenhum prejuízo do jogo. Já em *Colossal Cave Adventure*, a narrativa é riquíssima e o jogo projeta todo um universo ficcional complexo e detalhado, mas o jogador não tem muita liberdade de interação com este mundo. As ações que deve tomar para prosseguir são todas pré-determinadas e a solução completa do jogo caberia em uma página ou duas, cuja leitura estraga totalmente a experiência já que a narrativa é sempre idêntica e, portanto, não há muito interesse em se jogar o jogo sabendo de antemão as respostas.

Ainda que seja possível priorizar uma em detrimento da outra – eventualmente até uma necessidade, imposta por limitações técnicas – emergência e progressão não são necessariamente características excludentes. Na verdade, a grande maioria dos jogos como os conhecemos hoje procura exatamente atingir uma mistura ideal entre as duas. Na série *Grand Theft Auto*, por exemplo, o jogador controla um ladrão de carros em uma cidade fictícia, e a história do jogo vai sendo apresentada conforme o jogador realiza *missões*: pequenas unidades narrativas que se dão na forma de trabalhos que o protagonista realiza para outras personagens fictícias. Porém, o jogador pode optar por não engajar em missões e apenas interagir e explorar a ficção criada pelos desenvolvedores (embora isso implique em uma experiência limitada do

⁹ Tradução livre a partir do inglês. "Emergence is the primordial game structure, where a game is specified as a small number of rules that combine and yield large numbers of game variations, which the players then design strategies for dealing with. This is found in card and board games and in most action and all strategy games. Emergence games tend to be replayable and tend to foster tournaments and strategy guides. Progression is the historically newer structure that entered the computer game through the adventure genre. In progression games, the player has to perform a predefined set of actions in order to complete the game. One feature of the progression game is that it yields strong control to the game designer: Since the designer controls the sequence of events, this is also where we find the games with cinematic or storytelling ambitions. This leads to the infamous experience of playing a game "on a rail", i.e. where the work of the player is simply to perform the correct pre-defined moves in order to advance the game. Progression games have walkthroughs, specifying all the actions needed to complete the game." (Disponível em <https://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>)

jogo). Além disso, embora as missões tenham um objetivo claro e definido, a maneira como vai atingi-lo fica a cargo do jogador.

Mesmo quando optamos por seguir os conselhos dessa inteligência narrativa¹⁰, a maneira de levar a cabo as missões propostas é bastante aberta e requer interpretação acerca dos objetivos e modos de alcançá-los. Em outras palavras, tudo o que sabemos é que devemos ir para um determinado lugar ou conseguir um determinado objeto, mas a forma de consegui-lo deve ser construída pelo jogador. (GOMES, 2016, p. 107).

Dessa forma o jogo pode apresentar uma estrutura de progressão sem se reduzir a uma sequência pré-estabelecida de ações, embora a influência do jogador sobre a narrativa seja questionável. Suas ações geralmente não tem um impacto real sobre a história que se conta, mas ainda assim este tem a sensação de que sua participação é importante e livre a ponto de transparecer sua própria personalidade em sua maneira de jogar.

No sentido de buscar este equilíbrio entre emergência e progressão, entre contar uma história e garantir a interação, outro recurso comumente empregado pelos *game designers* são as *cutscenes*, que são pequenos filmes apresentados em determinados pontos da narrativa. Durante uma *cutscene*, o jogador geralmente não pode interagir, garantindo aos designers total controle dos eventos e possibilitando assim a construção de narrativas mais complexas e a representação de eventos que não seriam possíveis na lógica normal das regras e da própria programação do jogo. Na adaptação de *O senhor dos Anéis: O retorno do rei* para os videogames, por exemplo, cada fase é introduzida por um trecho do próprio filme, que situa o jogador na história e contextualiza a missão que jogará a seguir, orientando também quanto ao objetivo e eventuais detalhes importantes para a narrativa. A *cutscene* termina com a transformação da imagem "real" do filme na imagem tridimensional do jogo, e o jogador assume então o controle do protagonista. Assim como em muitos outros jogos, as *cutscenes* em *O senhor dos Anéis* podem ser puladas sem grande prejuízo da experiência do jogo caso o jogador já tenha conhecimento prévio da história ou seu interesse esteja mais na jogabilidade em si do que no enredo.

O uso de *cutscenes*, entretanto, é uma faca de dois gumes. Por um lado, é uma ferramenta que ajuda a contextualizar os eventos do jogo e contribui para o sentimento de imersão do jogador na história, podendo funcionar até mesmo como uma espécie de recompensa, mostrando de maneira magnífica ao jogador o resultado de seus esforços. Por outro lado, seu emprego excessivo ou descuidado pode acabar implicando muitas quebras no ritmo do jogo e torná-lo entediante, ou causar ao jogador a sensação de não ter nenhuma

¹⁰ *Inteligencia Narrativa Central* é o termo que Renata Gomes emprega em seu trabalho, buscando designar o mecanismo do jogo responsável por contribuir para o desenrolar da narrativa, seja direcionando o jogador no enredo principal do jogo seja apresentando eventos narrativos secundários e de caráter mais aleatório.

participação sobre os momentos dramáticos mais relevantes. O grande desafio para os jogos que se propõem a contar histórias é justamente encontrar esse ponto ideal em que os designers tenham controle sobre os eventos e o desenrolar da trama e ainda assim o jogador tenha liberdade suficiente para traçar sua própria narrativa. O bom emprego das *cutscenes* pode ser um fator fundamental para este equilíbrio, e cada vez mais os jogos buscam maneiras criativas de torná-las mais interessantes, coesas e integradas com o todo, afim de evitar que estas sejam apenas trechos filmicos em meio ao jogo e que se crie essa distinção entre os âmbitos da história e da jogabilidade.

1.4 Assistir e Reagir

God of War (2005) narra a história de *Kratos*, um semideus grego que parte numa jornada de vingança contra Ares, o deus da guerra, enfrentando dezenas de desafios, armadilhas e criaturas monstruosas. O jogo conta sim com algumas *cutscenes* tradicionais que apresentam e contextualizam a história, e onde o jogador não tem participação alguma (essas são, em sua maioria, representações de diálogos entre personagens). Mas também traz muitas que contam com os chamados *quicktime events*: exigem do jogador uma participação ativa na forma de botões que devem ser apertados em um momento preciso para dar continuidade à ação representada. Na lógica do desenrolar do jogo, isso se dá quando Kratos está enfrentando um inimigo especial (como um 'chefe de fase'), por exemplo. Em dado momento da luta – geralmente associado a uma certa quantidade de dano infligido ao monstro – um grande ícone¹¹ aparece sobre o inimigo indicando a existência de uma interação especial: uma *cutscene* que exibe um trecho especialmente intenso da luta e em que Kratos geralmente realiza uma série de ataques poderosos que não fazem parte de seu repertório normal disponível ao jogador. Ao longo desta, porém, vão aparecendo na tela ícones referentes a botões do controle que o jogador deve pressionar. A falha em pressionar os botões certos no tempo certo está diretamente associada à falha de Kratos em realizar sua sequência pré-definida de ações. Uma sequência de falhas implica o cancelamento da *cutscene* (ou, mais no fim do jogo, a própria morte do protagonista) e o reinício daquela etapa do combate – o monstro consegue se recuperar e o jogador deve novamente lhe infligir uma certa quantidade de dano afim de liberar a interação especial que inicia a 'sequência interativa'.

God of War é exemplo de um bom uso de *cutscenes* com *quicktime events*. As sequências são de muito interesse para o jogador, pois retratam momentos de forte emoção e

¹¹ Esse tipo de ícone e outros semelhantes serão discutidos mais a fundo no capítulo 2 deste trabalho.

dependem de sua atenção e ação diretas, fazendo com que se sinta no controle mesmo que as ações do personagem na sequência sejam pré-determinadas. Além disso a interação por si só é interessante e desafiadora, e os *quicktime events* vão aumentando em dificuldade conforme as sequências de botões se tornam mais rápidas e imprevisíveis. A dificuldade de realizar ações no controle é coerente com a dificuldade que o protagonista enfrenta na lógica ficcional. Já em *Call of Duty: Black Ops*, temos exemplos de cutscenes que também apresentam interatividade, mas de maneira bem menos sofisticada e pouco interessante. Isso porque a interação não é desafiadora: embora sejam representados momentos de grande tensão e peso dramático, a participação do jogador nesses eventos geralmente se resume a apertar repetidamente um único botão – mesmo para ações muito complexas – e além disso, em muitos casos a não realização dessa tarefa não implica na morte do personagem nem sequer em uma falha. Simplesmente nada acontece: o momento representado é alongado infinitamente até que o jogador aperte o botão solicitado. Não há desafio e nem muito interesse nesse tipo de interação, e a ideia de *quicktime event* poderia ser descartada sem prejudicar a *cutscene* e a própria experiência do jogo. O ponto central aqui é justamente essa relação que se estabelece entre a ação do personagem na ficção e a equivalente ação do jogador na realidade, e cabe aos desenvolvedores explorar as características e detalhes do dispositivo para que esta interação real e material com o objeto (controle) seja interessante.

1.5 Às margens do real

Já faz anos desde que surgiu no Japão o conceito de '*Escape Room*', inspirado em jogos eletrônicos e que vem continuamente crescendo em popularidade. Trata-se de um jogo de aventura a princípio não eletrônico e cooperativo: uma sala ou cenário preparado anteriormente em que os jogadores devem desvendar vários enigmas ou realizar desafios que envolvam a participação de todo o grupo afim de cumprir um objetivo maior, que muitas vezes é conseguir fugir da sala ou solucionar um mistério, tudo isso num certo limite de tempo. Não apenas divertido, o conceito se revelou também uma eficaz dinâmica de grupos, promovendo a integração e união dos indivíduos em prol da sobreposição do desafio. Não é de se espantar que algumas *escape-rooms* flertem com a ideia de realidade aumentada, fornecendo aos jogadores dispositivos como *tablets*, através dos quais é possível enxergar e interagir com objetos para além do que existe na materialidade da sala, e criando assim um novo universo de possibilidades de desafios e histórias. Isso nada mais é do que uma derivação do que Pereira (2008) denomina *ambientes midiáticos*.

Os ambientes midiáticos podem ser entendidos, inicialmente, através de dois tipos de espaços: o primeiro deles seria aquele constituído como um espaço híbrido, físico e tecno-digital, sensível às ações de pessoas e de sinais de diferentes mídias que cruzam o seu interior. Típicos de espaços de entretenimento como parques temáticos, ou espaços publicitários, como lojas e salas voltadas para branding experience (experiências de promoção de marcas ou produtos), tais espaços reagem e se comunicam com pessoas e mídias que se introduzem nos seus interiores, respondendo com mensagens físicas tais como mudanças de cores, temperatura, sons, estímulos físicos etc, ou ainda, enviando mensagens para o celular da pessoa, ou recebendo informações das mídias em movimento (mídias locativas, RFDIs, etc), por exemplo. Há todo um conjunto de propostas de arte digital interativa que se utiliza desta idéia de ambientes midiáticos, como o caso dos ambientes imersivos e das C.A.V.E.S, por exemplo (Domingues, 1997). (PEREIRA, 2008, p.7)

Há uma mistura entre digital e material, ficção e realidade, flertando também com o *paradigma da realidade mista* (Cf. HANSEN, 2006, p.2), mas se tipicamente os componentes materiais estão a serviço de projetar um mundo ficcional virtual, aqui a ficção é construída materialmente no jogo e os recursos digitais são mais uma ferramenta a serviço de seu enriquecimento. Na direção oposta, outro tipo de interação que mistura os espaços da ficção e da realidade é a proposta pelo console *Wii*, da *Nintendo*, revolucionário por apostar numa experiência mais da sensação física do que da riqueza de efeitos audiovisuais. Nas palavras de Emmanoel Ferreira (2008),

Além do Wii Remote, outros dispositivos que fazem parte do sistema Wii, como o acessório Nunchuck e o recém lançado Wii Fit, possibilitam ao jogador a transferência imediata e automática de seus movimentos para seu personagem mostrado na tela. E para que estes acessórios forneçam uma experiência imersiva satisfatória, faz-se necessário um mínimo de espaço físico ao redor do jogador, possibilitando-lhe uma maior liberdade de movimentos. Desse modo, além de uma participação mais ativa de todo o seu corpo no momento do jogo, os jogadores são ainda convidados a fazer uso do ambiente no qual estão inseridos, o qual funcionará como uma extensão do espaço virtual do jogo. (FERREIRA, 2008, p.2)

O autor, assim como Pereira (2008), exalta a plataforma da *Nintendo* por fazer com que o jogador se sinta imerso a partir de sua própria movimentação – que é simultaneamente real e ficcional, material e virtual – rompendo com a tradição estabelecida dos consoles apostarem principalmente na verossimilhança da representação audiovisual e se dedicarem a estimular somente visão e audição. No entanto, mesmo que a natureza da ação do jogador na realidade seja homóloga à da ação ficcional representada, os estímulos ainda são muito limitados, já que é impossível que os controles adaptem sua forma, peso e textura de maneira a apresentar coerência com os objetos virtuais e ficcionais que representam, por exemplo. Além disso não há maneira de dar ao jogador uma resposta sensorial física: a sensação do peso da bola ao se chocar com a raquete. O jogador não pode dizer sequer se atingiu ou não a bola a não ser pelo que lhe dizem as imagens e o som.

De maneira semelhante, os sistemas de realidade virtual da "primeira geração", como os classifica Mark Hansen (2006), são constituídos basicamente de dois dispositivos: os HMDs (*Head-Mounted Displays*) e as luvas de dados (*Data Gloves*), desenvolvidos para a imersão

visual e acústica do usuário em um mundo virtual que o cerca e a possibilidade de manipulação direta e tátil dos objetos desse mundo (FERREIRA, 2008). Por mais natural que seja a interação do jogador com a ficção e mesmo que este use as próprias mãos para interagir com objetos virtuais, tais objetos não têm como apresentar peso, textura, rigidez e tantas outras qualidades às quais nosso tato é sensível. Essas características, assim como estímulos ligados ao olfato e ao paladar, são até hoje totalmente impossíveis de serem transmitidas de maneira eletrônica ou convertidas em código. Outra questão nesses dispositivos é quanto ao movimento: é impossível prever em que espaço físico o jogador estará, então não se pode depender unicamente de seu deslocamento real para que se desloque na ficção, é preciso que haja outras maneiras de movimentar-se pelo cenário. Essa movimentação ainda é um grande problema a ser contornado no desenvolvimento dos jogos, tanto na naturalidade da interação com os controles quanto pela adequação e justificativa na lógica da ficção.

Embora tais dispositivos tenham adquirido certa popularidade somente na última década, as primeiras experiências com a simulação de realidades virtuais se deram provavelmente na década de 1960.

A realidade virtual surge do antigo desejo, já manifestado por artistas desde pelo menos a transição da idade média para o renascimento, de trazer o espectador para “dentro” da imagem, fornecendo-lhe ainda a possibilidade de por ela navegar. Antes mesmo do uso das imagens numéricas, sistemas de “realidade virtual” já vinham sendo desenvolvidos, como é o caso do Sensorama, dispositivo criado por Morton Heilig nos anos 1960, que permitia que seus usuários realizassem um passeio virtual motociclístico pelas ruas do Brooklyn, Nova York (Cf. PARENTE, 1999, p. 50). Além do uso de imagens estereoscópicas, o Sensorama ainda permitia que seus usuários experimentassem sensações sonoras, olfativas e de movimento. (FERREIRA, 2008, p.3)

Para transmitir aos usuários tais sensações (olfativas e de movimento), não há maneira a não ser emitir no ar substâncias com o odor desejado e efetivamente mover o assento e outras partes da máquina, oferecendo uma experiência que mescla o virtual e o material. Embora nesse momento a interação ainda não fosse de fato possível, a simulação oferecida pelo Sensorama já aponta na direção das *realidades mistas* de Mark Hansen (2006).

Este modelo, diferentemente do modelo da primeira geração da realidade virtual – centrado na visão e na audição – aponta para a idéia de uma imersão proporcionada não apenas por artifícios visuais e sonoros, mas a partir de uma participação efetiva do corpo humano em todo o processo interativo: nesse modelo, o foco está na “atividade motora”, ao invés da “verosimilhança representativa” (HANSEN, 2006, p. 2), buscada incessantemente pelo primeiro modelo. Além disso, nos sistemas de realidade híbrida, as fronteiras entre mundo real e virtual tendem a desaparecer, gerando-se assim uma sobreposição dessas duas “camadas”. (FERREIRA, 2008, p.7)

É exatamente sobre esse conceito que se constrói a experiência oferecida pela empresa *The Void*, que já conta com estabelecimentos em alguns países ao redor do globo. O jogo se dá num espaço físico projetado e equipado especialmente para isso e sobre o qual os *HMDs* usados pelos jogadores projetam uma rica caracterização audiovisual – que vai desde alterar a aparência das paredes e objetos que de fato existem na materialidade do espaço quanto projetar

elementos totalmente virtuais que compõem a ficção, incluindo personagens, por exemplo. A experiência é construída a partir de estímulos tanto virtuais quanto materiais e assim é possível estimular todos os sentidos.

Mais uma vez, o que se tem é a fusão dos espaços real e virtual numa obra interativa/imersiva, na qual a própria atividade motora do visitante é a responsável pelo funcionamento da obra. Como coloca Christiane Paul, a respeito desse tipo de obra: “Em algumas obras, as propriedades do mundo virtual são convertidas para o ambiente físico; em outras, o físico é projetado no virtual; em outras, os dois espaços se fundem” (PAUL, 2004, p. 72). Esta é, justamente, a base da realidade híbrida: a fusão desses dois espaços em um único, no qual acontecem todas as ações interativas e imersivas, através da participação ativa e corporificada do usuário. (FERREIRA, 2008, p.9)

Embora represente um salto enorme e muito significativo no que diz respeito à sensação de imersão do jogador, mesmo nesse caso a ilusão está sujeita a quebrar-se e não é perfeita, pois há o risco de haver discrepâncias entre o que o jogador vê e ouve e o que lhe dizem seus outros sentidos, por exemplo. Nem todos os objetos ficcionais de fato existem fisicamente e as texturas das coisas podem não ser para o tato como parecem para os olhos. Além disso ainda há a dependência a uma série de aparelhos presos ao corpo do jogador que, mesmo sendo disfarçados como parte da ficção, limitam a movimentação e são lembretes da existência do dispositivo. Por último, há o problema do espaço físico demandado pelo jogo, o que limita o tamanho do universo ficcional que se pode criar e também a variedade, já que é preciso construir o espaço adequado. Trocar a temática ou a aparência pode não ser um problema tão grande, mas alterar a posição das paredes, por exemplo, é um processo que exige ser feito também no espaço real em que se dá o jogo.

Como aponta Krueger, “Ao considerar como seria a máxima experiência [imersiva], eu decidi que ela deveria ser indiscernível da experiência real” (Apud FERREIRA, 2008, p. 9). Tal constatação nos remete à história do filme *Matrix*, em que os personagens são conectados a uma máquina e recebem digitalmente estímulos relativos a todos os sentidos. Não só isso, a própria simulação é planejada para que pareça totalmente real e nunca revele ser um mundo ficcional. O usuário deixa totalmente para trás a realidade e mergulha num novo universo, ao ponto de que suas ações na ficção não dependam de sua movimentação física nem da operação de controles, e sim puramente de seus impulsos cerebrais: a própria consciência do jogador deixa para trás o corpo físico e é implantada num corpo virtual. No filme – como um elemento de peso dramático adicional – a simulação é tão complexa que se manifesta no corpo real das personagens: é possível se alimentar dentro da simulação e viver nela para sempre, assim como a morte na ficção implica também a morte do corpo real do usuário. Tal nível de realismo ainda é impossível de se alcançar com a tecnologia que existe atualmente, mas há quem defenda a teoria da conspiração de que já estamos vivendo como personagens dentro de uma grande simulação muito bem-acabada.

1.6 Novos Horizontes

A transformação dos aparelhos celulares nos atuais *smartphones* marca uma verdadeira revolução na maneira com que as pessoas se relacionam com o meio digital e uma grande mudança no próprio comportamento da sociedade. Isso porque até a primeira década do século XXI a conexão com o mundo digital se dava de forma mais isolada e 'separada' do cotidiano. Não só os computadores portáteis (e *iPods*, tablets e semelhantes) eram bem mais raros, também não estavam associados a nenhum item do cotidiano da maioria das pessoas, apenas de quem trabalhava com informática ou era fã de tecnologia. No entanto, quando o celular – um aparelho já integrado ao cotidiano de boa parte da população – se torna um pequeno computador, as pessoas passam a estar o tempo todo em contato com o meio digital e numa escala ainda maior. Soma-se a isso o avanço da internet tanto em termos de conteúdo e estrutura (as redes sociais como as conhecemos hoje são um fenômeno bem recente) quanto de funcionamento, sendo cada vez mais fácil e rápido conectar-se com a rede mundial. Atualmente, vivemos o tempo todo conectados. Já se tornou praticamente impossível levar uma vida totalmente integrada à sociedade sem interagir com aparelhos eletrônicos e existir também digitalmente. As próprias relações interpessoais se dão cada vez mais num âmbito digital; nos tornamos dependentes da tecnologia.

Acompanhando a transformação dos costumes e dos aparelhos, os jogos também viram muitas novas mudanças em seu funcionamento. Essas mudanças estão em parte ligadas às novas características dos aparelhos; a tela com reconhecimento de toque, acelerômetro, todo um universo de novas possibilidades de jogabilidade a serem exploradas. No entanto, a própria mudança na relação das pessoas com o aparelho também possibilita uma grande alteração na forma como se estruturam alguns jogos. Como estão o tempo todo conectadas com seus *smartphones*, as pessoas podem estar literalmente o tempo todo jogando. Muitos jogos passam a confundir esse limite entre "estar jogando" e "não estar jogando"; o jogo se desenrola continuamente no plano de fundo e o jogador realiza suas ações nos intervalos de tempo livre que tem entre suas tarefas cotidianas. Em *Clash of Clans* – um jogo de estratégia para *smartphones* – por exemplo, o jogador planeja e constrói sua fortaleza e cria exércitos para invadir as bases de outros jogadores. A princípio, as construções são erguidas em segundos, e também os soldados concluem rapidamente o treinamento. O jogador é capaz de expandir suas forças sem demora nestes primeiros estágios do jogo, mas quanto mais avança, mais tempo levam as ações. Já bem adiante no jogo, qualquer construção leva várias horas – senão dias – assim como o treinamento de exércitos cada vez maiores e com unidades mais complexas.

Nesse estágio o jogador não gasta muito tempo em cada sessão de jogo, como no início: ele pode fazer ataques enquanto resistirem as unidades de seu exército, comandar o treinamento de novas unidades para este e decidir quais estruturas construir a seguir. O jogador sai do jogo e este fica desempenhando por conta própria os comandos atribuídos. Além disso, embora seja um jogo de confronto entre os jogadores, o combate não se dá de forma direta e com a participação dos dois envolvidos. Ao invés disso, só podem ser saqueadas as fortalezas cujos jogadores não estão *online* no momento, e é o computador quem opera as estruturas de defesa da base. Caso tenha sido atacado, o jogador é avisado quando entra no jogo e vê os detalhes do confronto e seus resultados, mas sua base não é de fato destruída e não há perda do progresso no jogo. Graças a todos esses aspectos, a partir do momento que ingressa pela primeira vez no jogo o jogador torna-se também parte dele: jogar *Clash of Clans* não é uma ação isolada no tempo – que tenha início e fim em um dia, digamos – e sim contínua, que perdura através dos dias, semanas e meses por qualquer período em que o jogador mantenha o hábito de conectar-se ao jogo, mesmo que com pouquíssima frequência.

Essa estrutura de jogo observada em *Clash of Clans* não é exclusividade de jogos de estratégia; há uma enorme quantidade e variedade de jogos desenvolvidos para *smartphone* que se baseiam nesse princípio de fazer com que muitas ações levem um longo tempo para serem realizadas. Sobre tal funcionamento podemos fazer algumas observações, começando pelo fato de que cumpre certo papel de não deixar que o jogo se esgote muito rapidamente, já que mesmo que o jogador possa investir muito tempo no jogo o ritmo de seu progresso será definido pelos tempos de espera, pelas regras. Disso também decorre um certo equilíbrio entre os jogadores que passam mais tempo no jogo e os que passam menos, não só porque o ritmo do progresso é limitado, mas também porque este progresso não depende de o jogador estar conectado o tempo todo. Outro aspecto ligado a esse funcionamento é uma mudança na lógica de mercado das produtoras; que ao invés de vender os jogos passam a liberá-los gratuitamente e oferecer aos jogadores a possibilidade de gastar dinheiro real para obter benefícios dentro do jogo: principalmente o encurtamento do tempo necessário para determinada ação, apelando assim para a impaciência dos usuários.

Os jogos que funcionam desta maneira fazem uma sobreposição do tempo ficcional ao tempo real, 'jogar', de certa forma, para além de ser uma atividade dividida em sessões, torna-se um estado contínuo. Tal afirmação não poderia deixar de ser relacionada às palavras de Huizinga (1938) quando diz que

O jogo distingue-se da vida "comum" tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É "jogado até ao fim" dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. (HUIZINGA, 1938, p.13)

Seria precipitado dizer que *Clash of Clans*, em seu funcionamento, supera a limitação temporal – até porque mesmo que se estenda por meses, a experiência tem obrigatoriamente um início e um fim – mas ao procurar se tornar parte da rotina dos jogadores e pela presença virtual destes mesmo quando estão desconectados do jogo, a obra expande seu limite temporal e aproxima os âmbitos do 'real' e do 'jogo'.

Se o tempo do jogo pode ser homólogo ao tempo real, por que não fazer o mesmo com o espaço? Utilizando a tecnologia de *GPS*, recurso básico dos modernos *smartphones* e os já existentes mapas virtuais dos países em que foi lançado, *Pokemon GO* projeta seu universo ficcional literalmente sobreposto à realidade. Locais icônicos das cidades se tornam '*pokestops*' na lógica ficcional: lugares onde os jogadores podem obter itens gratuitamente de tanto em tanto tempo, e que tendem a atrair mais *pokémons*. Para se deslocar no jogo é preciso nada mais nada menos do que se deslocar na realidade, já que o aplicativo determina a posição do jogador pelo *GPS* do celular. Ao encontrar um *pokémon* o jogador pode optar por ativar a câmera do aparelho e de fato visualizar o boneco em animação gráfica sobreposto à realidade na imagem da câmera. Em outras palavras, o jogo exige que o jogador esteja a todo momento interagindo tanto com o mundo real quanto o ficcional e faz com que esses se misturem de uma maneira tão intensa que, na época de lançamento aconteceram diversos casos de jogadores que se envolviam a ponto de esquecer a realidade e inadvertidamente colocarem a própria integridade física em risco. Outros, em busca de explorar lugares inusitados ou encontrar *pokemons* raros propositalmente se colocavam em situações de risco ou invadiam propriedades privadas. Assim que foi lançado o jogo se tornou uma verdadeira febre em muitos lugares e gerou repercussão pela maneira como fez se movimentarem pessoas das mais variadas idades e origens. De fato, durante alguns meses não era raro avistar grupos de jogadores passando correndo pelas ruas e gritando os locais onde havia sido avistado algum *pokémon* difícil de se encontrar. *Pokemon GO*, especialmente se usado no modo associado à câmera, opera no sentido da chamada 'realidade aumentada': o mundo real alterado por uma ficção sobreposta digitalmente. Assim como *Clash of Clans*, o jogo oferece uma interessante reflexão quando relacionado às palavras de Huizinga há quase oitenta anos:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 1938, p.13)

Pokemon GO definitivamente não se desenrola no mundo real – *pokemons* e *pokestops*, itens e ginásios são elementos puramente ficcionais – mas ao transformá-lo, (quase) exatamente como é de fato, em mundo ficcional, o jogo expande seu *círculo mágico* (SALEN, 2003, p. 95) a tal ponto que sugere o trocadilho de que o círculo passa a ser uma esfera e engloba nada menos que a própria Terra.

Capítulo 2: Regra e Narrativa

O capítulo anterior buscou traçar uma breve descrição e reflexão acerca de alguns dos componentes mais elementares do jogo e os sistemas envolvidos, tanto no que diz respeito ao próprio funcionamento eletrônico dos aparelhos quanto na maneira como se estrutura o jogo enquanto obra. Neste segundo capítulo o foco está na duplicidade virtual da questão, mais especificamente, em como se relacionam regras e ficção na construção do universo ficcional de cada jogo. Tal reflexão se apoia fortemente nas proposições de Juul que dão título ao seu livro de 2005:

No título, *Half Real* se refere ao fato de que os videogames são duas coisas ao mesmo tempo: videogames são *reais* na medida em que consistem de regras reais com as quais os jogadores de fato interagem, e em que ganhar ou perder um jogo é um evento real. No entanto, ao ganhar um jogo matando um dragão, o dragão não é um dragão real e sim ficcional. Jogar um videogame é, portanto, interagir com regras reais enquanto simultaneamente imaginando um mundo ficcional, e o videogame é tanto o conjunto de regras quanto o mundo ficcional.¹² (JUUL, 2005, p.1)

O autor segue exemplificando como em *Legend of Zelda: The Wind Waker*, para além de um mundo ficcional ricamente construído em termos de personagens e cenários, há uma variedade de *displays*¹³ na tela que comunicam informações importantes relativas às regras do jogo e além disso há uma curiosa seta sobre a cabeça de uma das personagens.

A seta indica que estamos jogando um jogo com regras e um objetivo a se alcançar. Ela nos diz que podemos interagir com a personagem, e que esta pode nos ajudar a progredir no jogo. A seta também evidencia que, embora os gráficos representem um mundo ficcional amplo e elaborado, apenas uma pequena parte deste mundo é de fato implementada nas regras do jogo, e sua função é justamente indicar quais partes da ficção estão previstas nestas regras. Assim, *Legend of Zelda: The Wind Waker* aponta um mundo ficcional e também às regras do jogo. Essas são as duas coisas das quais os videogames são feitos: regras reais e mundos ficcionais.¹⁴ (JUUL, 2005, p.1)

A experiência do jogador se constrói, portanto, a partir da interação com estes dois âmbitos do jogo, e também sua atenção se divide entre os dois, voltando mais ora para as regras – nos momentos de interação mais intensa e desafiadora – ora para a ficção – em momentos mais contemplativos e de exploração dos cenários.

Na obra de arte cinematográfica o que geralmente se busca é mergulhar o espectador na ficção a ponto de que este ignore o dispositivo e os aspectos técnicos que dão forma ao

¹² tradução livre de " in the title, *Half Real* refers to the fact that video games are two different things at the same time: video games are *real* in that they consist of real rules with which players actually interact, and in that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon but a fictional one. To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world." (JUUL, 2005, p.1)

¹³ também conhecidos como *HUDs*, são as interfaces gráficas que representam valores e informações importantes para o jogo, como a barra de vida, painel de habilidades, etc.

¹⁴ tradução livre. No original: The arrow indicates that we are playing a game with rules and a goal to work toward. It tells us that we can interact with the girl, and that she may help us progress in the game. It also illustrates that although the graphics depict an elaborate fictional world, only a small part of this world is actually implemented in the rules of the game; and the arrow indicates which part of the game fiction can also be found in these rules. Thereby *Legend of Zelda: The Wind Waker* points to a fictional world, and it points to the rules of the game. These are the two things that video games are made of: real rules and fictional worlds.

filme, assim como na literatura (salvo raras exceções como a poesia concreta, por exemplo) nossa atenção geralmente está no conteúdo do texto e não em sua forma.

Sven Birkerts descreve essa atitude da seguinte maneira: "Quando estamos lendo um romance, obviamente não guardamos na memória cada sentença e parágrafo. Na verdade, geralmente nem sequer nos lembramos da linguagem a não ser que se trate de um diálogo. Isso porque a leitura é uma conversão, a transformação de códigos em conteúdo." ¹⁵ (apud. Ryan, 2001, p.92).

Se nos videogames esse mergulho na ficção tem um potencial muito maior pela possibilidade de o jogador interagir com o mundo ficcional, é por este mesmo motivo (a interação) que o sentimento eventualmente é prejudicado, já que há a necessidade do sistema comunicar ao jogador informações importantes relativas às regras e ao seu desempenho no jogo. Nas palavras de Juul:

A importância da coerência no mundo ficcional de um jogo é uma discussão bem atual no campo do desenvolvimento de jogos. Um projeto iniciado por Noah Falstein e denominado *the 400 project* busca colecionar e reunir regras para a criação de bons jogos. Esta é a regra de número 7:

7. Manter a Suspensão da Descrença.

-Através da narrativa, manter o jogador na estória
-Não lembrar aos jogadores de que "isso é apenas um jogo"
-O domínio é o dos jogos com qualquer narrativa
(Barwood and Falstein 2002)

Como discutido anteriormente, não fica totalmente claro qual definição de narrativa esta sendo empregada, mas definitivamente *Grand Theft Auto III*, com suas numerosas *cutscenes* e estrutura geral bem linear, se qualifica na visão de Falstein. No entanto, o jogo também tem numerosas incoerências em seu tempo ficcional (capítulo 4), e como em *Legend of Zelda*, citado na introdução, também apresenta grandes setas que apontam para as regras do jogo. Embora a crítica de Jeff Gerstman (2001) descreva o jogo como um lugar que respira e é cheio de vida, ele não menciona que este também tem grandes setas azuis que indicam as regras.¹⁶

A este trecho, vale a pena relacionar as palavras de Marie-Laure Ryan (2001, p.96) quando diz que "para que o leitor seja capturado pela história, o mundo textual deve ser acessível através de uma concentração totalmente sem esforço" e que "os textos mais imersivos são muitas vezes, portanto, os mais familiares", se referindo por sua vez a Victor Nell (1988): "De fato, a riqueza do universo imaginário que o leitor lúdico constrói em sua mente pode ser

¹⁵ tradução livre de "Sven Birkerts describes this attitude as follows: "When we are reading a novel we don't, obviously, recall the preceding sentences and paragraphs. In fact we generally don't remember the language at all, unless it's dialogue. For reading is a conversion, a turning of codes into contents" (RYAN, 2001, p. 92)

¹⁶ tradução livre de "The importance of coherence in the fictional world of a game is an ongoing discussion in game development circles. Noah Falstein has initiated the *400 project*, a project of collecting rules for creating good games. This is rule #7:

7. *Maintain Suspension of Disbelief*

with narrative, keep player in story
don't remind them "it's only a game"
domain is games with any narrative
(Barwood and Falstein 2002)

As previously discussed, it is not entirely clear what definition of narrative is being used here, but surely *Grand Theft Auto III*, with its numerous *cutscenes* and linear overall structure, qualifies in Falstein's view. However, the game also has numerous incoherencies in its fictional time (chapter 4), and like the *Legend of Zelda* game of the introduction, this game also has large arrows that point to the rules of the game. Though Jeff Gerstman's review (2001) describes the game as a living, breathing place, he does not mention that the game also features large blue arrows that point to the game rules." (JUUL, 2005, p.190)

inversamente proporcional ao poder e originalidade literárias do texto em si."¹⁷ Em outras palavras, a sensação de estar imerso e absorto na ficção depende de uma certa naturalidade na interação do apreciador com o dispositivo que sustenta essa ficção. Ao se deparar com muitos verbetes desconhecidos, ou simplesmente um trecho que fuja ao padrão linguístico e de escrita do texto, por exemplo, o leitor sentirá um estranhamento e corre o risco de ser totalmente removido de seu estado de imersão. Semelhantemente, o cinema hegemônico procura sempre esconder todos os mecanismos e convenções sobre os quais se constrói, tanto pela ocultação absoluta no som e na imagem dos aparelhos, pessoas e processos envolvidos na produção do filme quanto na montagem, que busca justamente ser invisível, conduzir os espectadores de um plano a outro sem que isso os cause um estranhamento. Até mesmo em filmes de caráter documental é comum que haja esse disfarce dos processos envolvidos, em muitos casos ao ponto de ocultar inclusive a voz do entrevistador, que dialoga e conduz parcialmente os temas debatidos com os entrevistados.

É neste sentido que muitos jogos vêm buscando reduzir ou eliminar a quantidade de *displays* sobre a tela e procurando maneiras mais naturais de interação com os controles físicos. *Journey* (2012) não exibe nenhum tipo de informação sobre a tela (salvo em momentos pontuais) – ao invés disso, certos aspectos das regras são incorporados à lógica da ficção e representados na própria vestimenta do protagonista, de modo a manter a atenção do jogador no âmbito ficcional. O jogo também permite que o ângulo de visão seja controlado através da simples inclinação do controle (graças à tecnologia dos controles dos aparelhos *Playstation 3* e *4*, para os quais o jogo foi lançado). Estes recursos, somados à própria dinâmica do jogo – que tem um ritmo de certa forma lento e voltado para contemplação e exploração – fazem com que a experiência seja bastante imersiva e suspenda o jogador da realidade, mesmo que se desenrole em uma tela plana.

O tipo de funcionamento sobre o qual se constrói *Journey*, entretanto, é bem específico e literalmente impossível de ser colocado em prática em muitos casos, dado a complexidade das regras e da própria ficção. Idealmente procura-se fazer com que as regras deem conta de possibilitar e sustentar os eventos da ficção (influência da ficção sobre as regras) e que a ficção

¹⁷ o trecho completo em sua versão original: For a reader to be caught up in a story, the textual world must be accessible through effortless concentration: “In terms of attention theory . . . the ludic reader’s absorption may seem as an extreme case of subjectively effortless arousal which owes its *effortlessness* to the automatized nature of the skilled reader’s decoding activity” (Nell, *Lost in a Book*, 77–78). Immersion is hampered by difficult materials because “consciousness is a processing bottleneck, and it is the already comprehended messages . . . that fully engage the receiver’s conscious attention” (77). The most immersive texts are therefore often the most familiar ones: “Indeed, the richness of the structure the ludic reader creates in his head may be inversely proportional to the literary power and originality of the reading matter” (ibid.). (RYAN, 2001, p. 96)

incorpore e justifique certos funcionamentos das regras (influência das regras sobre a ficção), mas isso nem sempre é fácil ou possível, e o resultado é aquilo que Jesper Juul chama de *mundos incoerentes*: fatos observados na ficção que não podem ser explicados de outra maneira que não se referindo e assumindo a existência das regras. Em *Donkey Kong* (1981) não procuramos explicar porque Mario – o protagonista – tem três vidas na lógica da ficção, e ao invés disso simplesmente aceitamos que o jogador tem três vidas por uma convenção do jogo (JUUL, 2005, p.141). No entanto, tais incoerências não são necessariamente um problema para o sentimento de imersão, como o próprio Juul coloca mais adiante em seu livro, retomando os conceitos de Janet Murray (1997) e Katie Salen e Eric Zimmerman (2004):

De acordo com Murray, a imersão é comumente descrita como o sentimento de ser transportado para um mundo ficcional, mas como vimos na descrição da ficção nos jogos esta é uma visão enganosa do que está de fato acontecendo no jogo. O jogador pode estar totalmente absorto no jogo como *uma atividade do mundo real*, e pode – ao longo de toda a duração do jogo ou somente em dados momentos – também *imaginar* o mundo ficcional do jogo. Em *Rules of Play*, Katie Salen e Eric Zimmerman dão ao foco exagerado na imersão o nome de *the immersive fallacy* (2004, 466–471). Se focar exclusivamente em mundos coerentes e histórias bem formadas é um entendimento pobre daquilo que de fato se tratam os jogos. (JUUL, 2005, p.190)¹⁸

Em outras palavras – e como dito um pouco acima – a experiência do jogador é fruto da interação simultânea com o real e o imaginário; regras e ficção, e a maneira como estas estão relacionadas é o que torna única a experiência de cada jogo. Mais do que isso, dentro de um mesmo jogo, uma pequena alteração na maneira como funciona uma regra – muitas vezes ocasionada pela ficção – pode implicar uma grande transformação na maneira de se jogar e na experiência resultante.

Este capítulo tem como objetivo justamente listar alguns aspectos das regras ou conjuntos de regras bastante comuns entre jogos dos mais variados estilos, observar as diferentes maneiras como tais elementos são tratados no universo ficcional de cada jogo e as decorrentes implicações sobre a experiência que se constrói.

2.1 Indicadores de Interação e Informação

Assim como nos já citados *Legend of Zelda: Wind Waker* e *Grand Theft Auto III*, é extremamente comum que os jogos apresentem, em seu desenrolar, certos ícones que apontam para as regras. Desde setas indicando os objetivos a números e letras que descrevem o nível, pontos de vida e *status* de um personagem, por exemplo. Em *World of Warcraft*, uma

¹⁸ tradução livre. no original: "Following Murray, immersion has commonly been described as the feeling of being transported to a fictional world, but as we have seen in the description of fiction in games, this is a misleading account of what is going on in a video game. The player may be completely absorbed by the game *as a real-world activity*, and the player may for the duration of the game or in isolated parts of the game also strongly *imagine* the fictional game world. In *Rules of Play*, Katie Salen and Eric Zimmerman name the exaggerated focus on immersion *the immersive fallacy* (2004, 466–471). Focusing exclusively on coherent worlds and well formed storytelling is a misunderstanding of what games are about." (JUUL, 2005, p.190)

exclamação amarela sobre a cabeça de um *NPC*¹⁹ significa que ele tem uma *quest* para oferecer ao jogador, já uma interrogação quer dizer que a missão está cumprida e o jogador pode clamar sua recompensa. Para além disso, existem vários *displays* na tela que exibem as habilidades do personagem, seus pontos de vida, nível, um pequeno mapa da região e uma série de informações do jogo. Nos já citados *quicktime events* observados em *God of War* aparecem na tela símbolos referentes aos botões do controle que devem ser pressionados. Tais ícones, mesmo que de fato existam enquanto objetos tridimensionais (ou bidimensionais) e estejam integrados ao cenário, não fazem parte da ficção nem são elementos dos quais os personagens tenham consciência.

A maioria dos jogos não têm a preocupação de atribuir explicações para a presença desses elementos, e como observado por Murray, isto não é um problema para a imersão, mas alguns títulos procuram vincular a presença e a aparência dos *HUDs* a aspectos da narrativa. Em *Assassins Creed* o que vemos é uma narrativa dentro de outra: o jogo tem como protagonista *Desmond*, que vive numa espécie de distopia contemporânea, e que através de um aparelho chamado *Animus* revive a história de *Altair*, seu antepassado que teria vivido quase mil anos antes. De fato, nas partes do jogo em que controlamos *Desmond*, não há *HUDs* nem informações sobre a tela, e quando estes aparecem – no momento em que entramos no *Animus* e passamos a controlar *Altair* – seu design, que remete ao eletrônico e futurista, claramente não condiz com a realidade medieval retratada. Além disso, o termo usado para os pontos de vida de *Altair* são os "pontos de sincronia". A ideia aqui é de que tais *displays* e setas seriam ferramentas do *Animus* e não do jogo, trazendo o jogador para dentro da ficção na medida em que o aproxima do protagonista *Desmond*.

Outra maneira através das quais os jogos indicam aos jogadores quais são as interações possíveis é pelo destaque visual ou *highlight* das personagens e elementos do cenário que oferecem interações. Nos jogos de computador que apresentam um cursor do *mouse*, também é de se esperar que esse cursor assuma um formato diferente ao ser posicionado sobre um objeto com o qual se pode interagir. Em *Neverwinter Nights* (2002), por exemplo, além da mudança na forma do cursor, os objetos adquirem um brilho azul caso sejam ofereçam a possibilidade de interação. Para além disso, o jogo conta com um botão que faz brilharem simultaneamente todos os objetos que apresentam interação no campo de visão do jogador – o que é bastante útil já que os cenários são ricamente detalhados e em alguns casos pode ser difícil avistar os objetos – além de marcar em vermelho quaisquer personagens hostis ao

¹⁹ sigla para "Non-playable character"; um personagem do jogo que não é o personagem do jogador

protagonista. Em *Assassins Creed*, citado acima, há um mecanismo semelhante, novamente justificado pela máquina *Animus*, que atribui diferentes cores às personagens do jogo dependendo de sua relação com o protagonista. Já em *The Last of Us*, a possibilidade de o jogador enxergar zumbis e demais inimigos através de paredes e objetos é associada a uma capacidade auditiva quase sobrenatural por parte do protagonista. O interessante nesse caso é que este recurso é desabilitado nos modos mais difíceis do jogo, modificando drasticamente a experiência. Há ainda uma dificuldade em que todos os *displays* são também desabilitados e jogador não pode confiar se não na própria memória para saber seus pontos de vida, itens e quantidade de munição, resultando numa experiência verdadeiramente desafiadora e de sobrevivência.

2.2 Pontos de Vida

Um elemento bastante comum de se observar nos *HUDs*, principalmente em jogos mais voltados para a ação ou *RPG*, é a quantidade de pontos de vida do protagonista e personagens. Sendo as linguagens de programação totalmente lógicas e embasadas em códigos rígidos, tudo precisa ser quantificado: nesse caso, a quantidade de ferimentos que as personagens conseguem suportar. Um excesso de realismo nesse sentido poderia ser prejudicial para a experiência. *Counter Strike* provavelmente seria bem frustrante se, ao ser atingido por uma única bala, o personagem já se encontrasse morto ou gravemente ferido, e com sérias dificuldades de locomoção e ação – como provavelmente aconteceria no mundo real. Além disso, computar diferenciadamente cada tipo e gravidade de ferimentos e fazer com que as personagens reagissem de uma maneira de fato realista (ficando com sua mobilidade prejudicada por ser atingido na perna ou mesmo perdendo membros, por exemplo) exigiria tremendo esforço de computação, um desafio mesmo com a tecnologia atual. Todo ferimento é tratado igualmente e na forma de valores que se subtraem do total de pontos de vida do protagonista, ilustrado para o jogador na forma de barras, efeitos ou simplesmente numérica.

Em muitos jogos de tiro em primeira pessoa (os populares *FPS*) o que observamos nesse sentido é um sistema em que a própria tela fica vermelha, simulando estar suja de sangue, de maneira a representar realisticamente a visão turva do personagem ferido. Quanto mais grave o estado do personagem, mais vermelha e suja fica a tela até a eventual morte e falha na missão. Caso o jogador consiga se proteger e evitar de ser atingido durante algum tempo, por outro lado, a tela começa a clarear até voltar a seu estado original, e também o personagem já está livre de seus ferimentos. Essa é uma forma de representar a situação de saúde do protagonista de maneira mais elegante e integrada com o universo ficcional, mas não deixa de

ser uma manifestação das regras e nos remete ao fato de que a vida ali é quantificável e medida em pontos. Além disso cria uma série de incoerências, sendo a maior delas o fato de que os ferimentos se curam de maneira automática e muito rápida. Além deste, outro problema é que a representação da visão turva de sangue só faz sentido para alguns tipos de ferimentos e não para outros, como uma queda, por exemplo. Ainda assim, ao despencar de um lugar alto, o jogador verá a tela ficar subitamente muito vermelha e clarear-se a seguir.

Já em *Fallout 3*, a vida do protagonista é representada na forma de uma barra, e tampouco faz-se distinção quanto ao tipo de ferimento sofrido. Entretanto, além da barra de vida, *Fallout 3* possui um sistema de membros aleijados. Ao ser atingido por uma explosão, por exemplo, além de perder pontos de vida o personagem corre o risco de ter partes específicas do corpo gravemente feridas, debilitando suas capacidades físicas. No entanto, a real perda de um membro nunca acontece, e a cura para membros aleijados é muito fácil de se obter. Já os inimigos são tratados com uma rigidez bem diferente: um único tiro bem posicionado é capaz de lhes arrancar uma perna, e a perda de um membro implica a morte imediata. Esses eventos revelam uma incoerência na lógica da ficção e ressaltam o tratamento diferenciado dado ao protagonista.

Super Mario 64 apresenta uma incoerência quanto aos pontos de vida por outro motivo. Estes são representados por um indicador que só aparece quando o protagonista está ferido, e os pontos de vida podem ser recuperados coletando moedas que existem espalhadas pelo cenário. O problema, entretanto, é que o mesmo indicador de vida é usado também para indicar o fôlego do personagem quando submerso: portanto se o protagonista ferido mergulha na água e retorna à superfície ele recupera todo o seu fôlego, que na verdade são seus pontos de vida. Embora totalmente incoerente na lógica do universo ficcional, esta sequência de acontecimentos acaba se revelando um aspecto bem importante do conjunto de regras, pois este recurso é de imensa utilidade para o jogador na medida em que permite que recupere seus pontos de vida facilmente. Sendo assim, a presença ou ausência de pequenos poços de água em cada fase do jogo pode estar ligada a uma tentativa de torná-la mais ou menos hostil.

2.3 Pause

É difícil precisar exatamente em que momento este recurso surgiu nos jogos, mas a possibilidade de pausar o jogo é uma característica bem antiga e extremamente comum no meio. Em muitos casos, principalmente jogos mais simples como *Super Mario Bros* ou *Prince of Persia*, a pausa não é nada além disso; o simples congelamento temporal da ficção até que o jogador decida retomá-la. Em jogos um pouco mais complexos podemos observar a

existência de um *menu de pausa*, que além de congelar o tempo do jogo traz uma série de opções de ajustes ou informações relativas às regras, mesmo que seja a simples possibilidade de salvar o progresso e retornar ao menu principal. Já em *Legend of Zelda: A Link to the Past*, por exemplo, as coisas começam a ficar mais interessantes. Existem duas maneiras de se pausar o jogo: uma dá acesso a um menu relacionado às regras e oferece a escolha entre continuar ou salvar o progresso e sair, enquanto a outra exhibe os itens coletados pelo protagonista e permite que o jogador escolha qual associar a determinados botões do controle. O que se observa, nesse caso, é que existe um menu diegético e um não-diegético. Um está relacionado a elementos da regra e do funcionamento do jogo, enquanto o outro dá conta de elementos e ajustes que são parte do universo ficcional, da narrativa. Esse segundo, justamente por estar ligado à ficção, cria uma série de incoerências, especialmente porque sua própria existência não é justificada. Somente os itens existem de fato no universo ficcional, e mesmo assim só até certo ponto, já que também não há uma explicação para a maneira como o protagonista os guarda e carrega: este não possui nem sequer uma mochila. Os itens de certa forma deixam de existir assim que são desequipados e guardados no inventário.

No já citado *Fallout 3*, semelhantemente ao exemplo anterior, existem dois *menus de pausa*: um relativo às regras e o outro a elementos da diegese. Nesse caso, porém, a existência desse segundo menu é sim justificada no universo ficcional. Trata-se do *Pip-boy*, um pequeno computador na forma de um imenso relógio de pulso, aparelho bastante comum no mundo ficcional de *Fallout*. O acesso ao *pip-boy* pausa o jogo e disponibiliza para o jogador uma série de informações relacionadas à ficção: os itens coletados e quais estão equipados, mapas, o diário de objetivos do protagonista, seu estado de saúde, etc. No entanto, mesmo que sua existência faça total sentido na lógica ficcional, é muito incoerente que o acesso ao *pip-boy* interrompa o fluxo temporal do jogo: mesmo durante um intenso combate o jogador pode entrar no menu e calmamente trocar suas armaduras e armas, recuperar os pontos de vida e então retornar ao combate com nova vantagem.

O funcionamento dos menus em *Borderlands 2* é praticamente idêntico ao de *Fallout 3*, mas este game traz a possibilidade de ser jogado online com vários jogadores e, nesse caso, o acesso ao *menu diegético* não implica uma pausa. Isso não só possibilita que o jogo seja jogado por múltiplos jogadores sem constantes interrupções, como faz com que a experiência seja mais desafiadora e coerente, já que em meio a um combate os jogadores precisam buscar proteção para vasculharem os conteúdos de suas mochilas e devem fazê-lo da forma mais veloz possível para retornarem à ação. Já em *Neverwinter Nights*, o tempo do jogo pode ser pausado e despausado a qualquer momento, e o acesso aos *menus diegéticos* (como inventário, diário

de missões, lista de magias, ficha²⁰ do personagem, etc) é totalmente independente disso (há apenas um menu com opções de regras cujo acesso pausa obrigatoriamente o jogo).

Como em muitos jogos de RPG mais voltados para a ação, o combate em *Neverwinter Nights* não é em turnos, e ao invés disso se desenrola de maneira contínua e semiautomática: o jogador determina as ações e o protagonista as realiza por conta própria. Nessa lógica é interessante que o jogador possa a qualquer momento congelar o tempo, a fim de analisar a situação e dar os comandos apropriados ao personagem. As ações, no entanto, só se desenrolam quando a pausa é suspensa. Dessa forma é impossível, por exemplo, recuperar os pontos de vida com o jogo pausado: o jogador pode comandar que o personagem beba uma poção curativa, mas nada acontecerá até que o tempo seja descongelado, e é possível que o herói seja morto ainda antes de se conseguir curar. Enquanto isso, *Darksouls 2*, outro RPG com foco numa ação ainda mais intensa, leva a questão ao extremo oposto: o tempo ficcional não pode ser pausado de forma alguma. Um único menu permite o acesso tanto ao inventário e a ficha do personagem quanto a ajustes técnicos do funcionamento do jogo, e nenhuma dessas opções implica uma pausa do jogo. Mesmo enquanto ajusta as propriedades gráficas e os controles o jogador está sujeito a ser atacado e ter seu personagem morto, e isso se aplica tanto se estiver jogando em *multiplayer* quanto sozinho.

2.4 Inventário e Itens

É muito comum entre os jogos, principalmente os que flertam com os estilos de aventura e RPG, a existência de itens coletáveis que podem ou devem ser utilizados posteriormente. Ao ser coletado o item vai para o inventário, isto é, a representação da mochila, bolsos, mala, enfim, o conjunto de tudo que o protagonista possui e carrega consigo. Essa representação também pode se estruturar de várias maneiras, e frequentemente cria incoerências ficcionais. Uma delas, como discutido acima, se dá pelo fato de que em muitos casos, quando o inventário é acessado, o fluxo temporal da ficção é interrompido, permitindo que o jogador analise calmamente seus pertences e use itens e recupere pontos de vida mesmo durante um intenso combate.

Outros problemas estão ligados à forma como o inventário é representado, à limitação deste (geralmente a falta de limitação na verdade) e à representação dos itens. *Full Throttle* é um jogo de aventura que narra um período da vida de Ben, líder de uma gangue de motoqueiros. Sempre que coleta um item, Ben o coloca num bolso na parte de dentro de sua jaqueta. Seja

²⁰ a ficha de personagem é um elemento oriundo dos RPGs de mesa: uma folha que contém todas as informações de um personagem, tanto aquelas ligadas às regras quanto as relacionadas à ficção.

uma pilha, um retrato, uma ferramenta, um pé de cabra ou uma enorme peça de motor de carro, o item será guardado no bolso da jaqueta. Não apenas o bolso comporta objetos de todos os tamanhos, ele é também infinito. Conforme novos itens são adquiridos, o inventário vai se dividindo em novas páginas para acomodar qualquer quantidade. Essa dinâmica é muito comum num modelo tradicional de jogo de aventura, até porque muito desse modelo se baseia na obtenção de certos itens chave que, usados em lugares específicos, permitem o avançar da história, e nessa lógica um limite da quantidade de itens poderia ser muito prejudicial. Além disso, a grande profusão de itens que muitas vezes nem sequer são importantes para a história contribui para um certo clima e a dificuldade do jogo, fazendo com que o jogador fique confuso quanto a como deve proceder.

Fallout 3 também apresenta um inventário ilimitado e que comporta itens de quaisquer tamanhos, no entanto, limita o peso que o protagonista é capaz de carregar e associa um valor de peso específico para cada item de acordo com a sua natureza. As armaduras e armas equipadas também influenciam no cálculo da carga levada pelo personagem, mas o estoque de munição não (em algumas situações o jogador acumula uma enorme quantidade de balas, e se cada uma delas tivesse peso, por menor que fosse, o total resultaria numa grande carga, o que prejudicaria muito a experiência). Ainda assim, a quantidade de peso que um personagem de *Fallout 3* consegue carregar sem que isso atrapalhe sua movimentação e agilidade é completamente absurda, se exigirmos esse grau de verossimilhança do jogo. Em *Minecraft*, não há uma limitação de peso, e sim de quantidade. O inventário comporta uma quantidade fixa de itens, independente do tamanho e peso destes. Já *Diablo 2* não limita os itens pela quantidade, e sim pelo espaço total que ocupam. O inventário é representado na forma de um espaço quadriculado, cada item tem um tamanho particular e pode ser colocado em qualquer lugar deste espaço: uma poção ocupa um único quadrado, já uma armadura ocupa um espaço equivalente a 6 quadrados. Conforme adquire itens, o jogador precisa organizá-los no inventário a fim de abrir espaço para todos.

Tibia atinge uma relativa coerência usando mais de uma limitação: cada mochila comporta uma quantidade fixa de itens (independente de seu tamanho) e há um limite de peso máximo que o personagem pode carregar. No entanto, o limite de peso aumenta conforme o nível do personagem, e o limite de espaços na mochila pode ser contornado colocando-se uma mochila dentro da outra: a mochila, como qualquer outro item, ocupa um único espaço do inventário e – contrariando as leis da física – pode guardar uma nova quantidade de itens em seu interior, inclusive outras mochilas. Esse processo pode ser repetido uma grande quantidade de vezes, fazendo com que os inventários dos personagens muitas vezes se tornem verdadeiras

bonecas russas em formas de mochilas. Todos os casos têm seus pontos positivos e seus problemas, e o interessante é que levam a maneiras totalmente diferentes dos jogadores se relacionarem com seus itens e estabelecem diferentes critérios para a difícil decisão entre o que levar consigo e o que deixar para trás.

2.5 Salvar e Carregar

Qualquer jogo que proponha uma experiência um pouco mais longa oferece, desde que isso se tornou possível, a possibilidade de se salvar o estado do jogo para futuramente retomá-lo a partir daquele mesmo ponto. Tal evento também pode se dar de variadas maneiras e pode, inclusive, ser justificado no universo ficcional. A maneira mais simples através da qual esse recurso se apresenta é associado a determinados estágios do jogo que, quando atingidos, oferecem a possibilidade de salvamento do progresso. Em boa parte dos jogos divididos em fases, como *Super Meat Boy* (2010), o progresso é salvo automaticamente após a conclusão de cada fase, mas caso o jogador abandone o jogo no meio de uma fase, ao retornar terá que jogá-la desde o princípio novamente. *Super Mario Bros 3*, por sua vez, é dividido em cenários que são compostos por um determinado número de fases e uma fase final mais desafiadora que libera o acesso ao cenário seguinte. O salvamento do jogo, embora possa ser feito a qualquer momento (exceto durante uma fase), não registra quais fases foram completas, somente o cenário em que se encontra o jogador. Caso salve o jogo antes da última fase do terceiro cenário e desligue o aparelho, ao retornar o jogador se verá de volta à primeira fase deste mesmo cenário.

God of War não é explicitamente dividido em fases separadas, mas a trajetória do protagonista pelo cenário é linear, e a ordem dos desafios, pré-determinada, assim como a presença de feixes de luz que permitem o salvamento do progresso em lugares específicos. Mesmo que a narrativa se desenrole continuamente e não haja interrupções no fluxo do jogo (como acontece no entre fases de *Super Mario Bros 3*), o jogo é, de certa forma, dividido em estágios, demarcados justamente pelos *Save Points*, de forma semelhante à qual a história contida em um livro se divide em capítulos. Já em *Grand Theft Auto 3*, por exemplo, o jogador tem muito mais liberdade para explorar o mundo ficcional e pode escolher até certo ponto em que ordem realizar as missões que lhe são atribuídas. Se adaptando a essa lógica, o salvamento do jogo se dá nas chamadas *Safe Houses*: lugares fixos e pré-determinados que são abrigos para o protagonista, onde este vai para descansar e se recompor. Ao entrar num desses abrigos – o que só não é permitido durante uma missão – o jogador pode optar por salvar seu progresso, e além disso tem seus pontos de vida recuperados e passam-se instantaneamente seis horas no

tempo ficcional. Este é um dos casos em que o processo de salvar o jogo (um aspecto do funcionamento das regras) é justificado na lógica ficcional.

Fallout 3 oferece ao jogador ainda mais liberdade para explorar o cenário e realizar as missões na ordem que quiser, e não há uma distinção entre uma "situação normal de jogo" e uma "situação de missão": os objetivos do protagonista vão se acumulando em uma lista que detalha todas as missões em andamento, que podem ser cumpridas no desenrolar normal do jogo e de maneira livremente intercalada, mesmo que cada uma, individualmente, conte uma história basicamente linear e pré-definida. Igualmente livre é a maneira como se salva o jogo, o que pode ser feito literalmente a qualquer momento, além do salvamento automático em certas circunstâncias e da existência de um sistema adicional de *quicksave* e *quickload* que permitem que o jogador salve um estado do jogo e retorne a este estado quase imediatamente. Este funcionamento, embora dê uma forte sensação de liberdade e segurança para o jogador, peca pelo excesso e muitas vezes resulta numa experiência bastante problemática. Isso porque muitos jogadores acabam literalmente viciados em salvar o jogo ao menor sinal de perigo, e obcecados com o desenrolar perfeito dos eventos. Quando o menor dos detalhes sai de seu controle é possível simplesmente voltar alguns segundos no tempo – carregando o *quicksave* realizado momentos antes – e tentar novamente. Dessa forma, mesmo as ações mais difíceis e improváveis do jogo podem ser realizadas pela simples e paciente insistência. Além disso, nesse caso o recurso de salvar o jogo é uma manifestação totalmente do âmbito das regras e não está associada a nenhum elemento do universo ficcional.

Em *Darksouls 2*, o salvamento do jogo também não tem nenhuma representação na ficção, mas também não manifesta a existência da regra. Isso porque o jogo, mesmo que jogado *offline* e solitariamente, funciona como os jogos feitos para vários jogadores: o que está feito, está feito. Tudo que acontece é automaticamente registrado e salvo; é completamente impossível voltar no tempo e refazer as ações de forma a corrigir os erros do passado. Isso só é possível porque *Darksouls 2* é engenhosamente programado para não ter "becos sem saída": nenhuma trajetória leva o jogo a um fim precoce (embora algumas situações sejam bastante insustentáveis), nem sequer a morte do protagonista – que será discutida a seguir – faz com que se carregue um estado anterior deste.

2.6 Morte

A morte é um elemento tão presente nos videogames justamente porque é um dos mecanismos mais óbvios de "falha", de não cumprimento do objetivo. Em *Pac-Man* o jogador é subjugado por fantasmas que o perseguem e em *Space-Invaders* tem sua nave destruída por

armas alienígenas. Está exposto a uma série de armadilhas e golpes baixos dos inimigos em *Prince of Persia*, e sujeito a ver perecerem seus entes queridos em *The Sims* e suas preciosas unidades em *Warcraft 3*. A morte está por toda parte, mas mesmo entre esses poucos exemplos já é possível observar grandes diferenças na maneira como é representada e seus efeitos no jogo.

É natural que um bom jogo seja desafiador, e é desejável que o jogador não consiga alcançar todos os seus objetivos sem falhar algumas vezes, portanto é obviamente necessário que ele possa também tentar várias vezes. Em um jogo como *Zork*, isso se dá da maneira mais simples possível: diante da morte do protagonista o jogo recomeça desde o início. *Zork* pode funcionar dessa forma porque é um jogo relativamente curto, além de que sua solução é sempre a mesma, de forma que o jogador – que já sabe as respostas – progredirá rapidamente até o ponto em que morreu e não cometerá o mesmo erro novamente.

Se a morte em *Super Mario Bros 3* também implicasse o reinício o jogo, este seria extremamente frustrante e quase impossível de se completar. Não só por se tratar de um jogo muito maior, dividido em cenários que por sua vez se dividem em fases gradativamente mais desafiadoras, mas também por conter elementos de emergência em seu funcionamento, de forma que não há uma "resposta certa" para cada fase, e a morte do protagonista algumas vezes é fruto de infelizes coincidências e independe da habilidade do jogador. Sendo assim, o jogo oferece uma certa quantidade de chances, de vidas do protagonista. Cada vez que morre, o jogador perde uma vida e deve refazer a fase desde o início. Caso esgotem-se as vidas e o personagem volte a morrer, surge a famigerada tela do *Game Over* e o jogo recomeça do último ponto em que foi salvo: nesse caso, o início do cenário em que se encontra o jogador. Esse tipo de representação é incoerente pois não há uma explicação no universo ficcional para o fato de que o protagonista tem várias vidas. Em *God of War*, por sua vez, há uma série de *checkpoints*¹¹ invisíveis, geralmente logo antes das partes mais desafiadoras. Sempre que o protagonista morre, o jogo recomeça a partir do último *checkpoint*, e nesse caso não há um limite de vidas: o jogador pode tentar repetidamente quantas vezes forem necessárias.

Quando o protagonista morre, em *Fallout 3*, o jogo obrigatoriamente carrega o último estado salvo. A morte é como um beco sem saída que implica o final definitivo do jogo e é preciso retroceder e retomar a narrativa a partir de um ponto anterior no tempo. É por isso também que o jogo dá tanta liberdade para o jogador salvar seu progresso a qualquer momento e, inclusive, o faz automaticamente em dadas circunstâncias. Entretanto, ainda assim um jogador que não adquira o costume de salvar frequentemente corre o risco de morrer e retroceder muito no jogo, deparando-se com a frustrante sensação de ter que refazer boa parte

de seu progresso recente. Isso acaba levando ao efeito oposto e, como já mencionado, os jogadores acabam viciados em salvar o progresso a todo momento, o que por sua vez resulta no comprometimento da experiência do jogo.

Nos exemplos citados no último parágrafo, a morte causa uma interrupção no fluxo temporal do jogo para então retomá-lo a partir de um ponto anterior. Num jogo projetado para muitos jogadores, por exemplo, isso não é possível, já que o tempo transcorre igualmente para todos os jogadores e seu fluxo não pode ser interrompido. O que acontece então é o *respawn*: o reaparecimento do personagem, geralmente num lugar específico, com ou sem penalidades para o jogador. A morte do personagem sempre faz parte do universo ficcional, é claro, mas seu renascimento nem sempre é explicado e muitas vezes apenas uma manifestação das regras. Em muitos casos, porém, os desenvolvedores buscam justificar dentro da ficção o constante ressurgimento do protagonista. No RPG online *World of Warcraft* o espírito do personagem morto é separado do corpo e deve caminhar novamente até este afim de reencarnar. Já em *Borderlands 2* o corpo do protagonista é simplesmente reconstruído em uma máquina própria para isso e que todas as vezes lhe cobra uma pequena taxa, nada surpreendente para a tecnologia existente no universo ficcional. Nessa dinâmica não há a suspensão do tempo ficcional, ele é contínuo. Tudo que o protagonista realizou antes de morrer continuará já tendo sido feito: inimigos derrotados, itens coletados, mapa explorado – o progresso do jogador não se perde mesmo na situação de morte. *Darksouls 2* opera de maneira muito semelhante, justificando o retorno do personagem através de uma maldição que o impede de morrer definitivamente, e impõe alguns desafios adicionais. Quando o personagem morre e retorna, todos os inimigos derrotados também reaparecem, com exceção dos chefões e alguns inimigos especiais. Além disso, todo o "dinheiro" que o protagonista carregava fica caído no lugar em que este morreu, e caso morra novamente antes que consiga recuperá-lo, o terá perdido para sempre.

Alguns jogos vão ainda mais longe e não apenas criam uma justificativa para as constantes mortes e retornos do personagem, mas sim fazem com que essa dinâmica seja uma parte fundamental da própria construção da narrativa. *Middle Earth: Shadow of Mordor* é um jogo ambientado no universo de O Senhor dos Anéis em que o jogador controla um herói amaldiçoado, meio homem meio espírito, que para libertar-se de sua maldição deve derrotar os generais de mais alto escalão do temível exército de guarda de *Sauron*. Para isso, começa abrindo caminho entre oficiais mais baixos, e conforme os derrota vai avançando na hierarquia. Toda vez que o protagonista morre, entretanto, as coisas desandam um pouco. Não só o jogador perde o progresso do objetivo em que estava engajado, como também os *orcs* (os inimigos) envolvidos na morte do herói literalmente ganham experiência e avançam de nível, tornando-

se mais ainda fortes e desafiadores. Além disso todo o exército se reestrutura: os buracos que o protagonista abriu na hierarquia de comando vão sendo preenchidos pela ascensão dos *orcs* de categorias mais baixas. Ao longo do jogo, o protagonista vai se tornando cada vez mais forte e adquirindo novas habilidades, mas a cada falha, também seus inimigos se fortalecem e atrapalham ainda mais seu avanço. Esse funcionamento contribui para que o jogo permaneça sempre interessante e desafiador, e além disso garante que a morte seja altamente indesejável e deva ser evitada a qualquer custo (fato que não se observa em *Fallout 3*, por exemplo, já que o sistema de *quicksave* e *quickload* faz com que a morte do protagonista seja muitas vezes irrelevante, e muitas vezes o jogador a causa intencionalmente afim de testar alguma possibilidade de ação).

Rogue Legacy também utiliza a morte em seu funcionamento de maneira muito criativa e interessante. O jogo mistura emergência e progressão: conta a história de um príncipe que adentra um castelo amaldiçoado em busca da cura para seu pai, o rei, que se encontra doente. O castelo é, obviamente, habitado por inimigos tenazes que não tardarão em abater o herói. Nesse momento, ao invés do simples renascimento do herói ou da opção de se carregar um estado anterior, o jogo volta à tela de abertura. Ao iniciá-lo novamente, porém, o jogador tem uma surpresa: se depara com uma tela que exhibe um retrato do protagonista com sua data de nascimento e de morte e, ao lado, três outros retratos dispostos em linha vertical que permitem ao jogador escolher qual dos descendentes do falecido dará continuidade à sua busca, tornando-se o novo protagonista. O castelo agora também será totalmente outro: as salas do castelo são geradas de maneira aleatória – assim como os monstros que as habitam – embora sempre seguindo determinado padrão. A cada morte, o processo se repete: o jogador escolhe um novo protagonista e coloca um novo quadro na parede de retratos da família. *Rogue Legacy*, de uma maneira genial, se livra do problema do protagonista que constantemente volta dos mortos e, não só permite que cada herói tenha características e um estilo de combate próprio, obriga o jogador a testar várias combinações, já que estas são oferecidas de forma basicamente aleatória.

2.7 Mapas

Sendo uma das maneiras mais básicas de orientação no espaço, não é de se estranhar a existência de mapas em uma enorme variedade de jogos, e associados a diferentes funções e representações. Uma das representações mais simples e coerente possível é como a que observamos em *Pokemon Blue*: o mapa é um item que pode ser obtido no começo do jogo e quando usado exhibe uma representação simplificada do mundo do jogo que revela a posição e nomes das cidades e que direção tomar para ir de uma a outra. Em *Thimbleweed Park* o mapa

também é um item obtido, mas nesse caso tem uma importante função adicional: habilita a função de *Quick Travel*, o rápido deslocamento da personagem entre lugares já visitados. Além disso há outro fato interessante e muito coerente relacionado ao mapa em *Thimbleweed Park*. O jogador controla vários personagens que, embora envolvidos na mesma trama principal, possuem seus próprios objetivos e itens, e o mapa, como é também um item, deve ser obtido individualmente com cada um dos protagonistas e somente aqueles que já o possuem podem realizar um *quick travel* entre partes distantes do mundo ficcional.

Minecraft também lida com a existência de mapas de maneira bem interessante. O mapa é um item que pode ser fabricado (a lógica do jogo é uma de fabricar itens), mas nesse caso não vem previamente preenchido – ora, o próprio mundo ficcional de *Minecraft* não é pré-estabelecido e sim gerado de forma procedural quando o jogador inicia um novo jogo. Fica assim a critério do jogador explorar a geografia afim de preencher o mapa, que além disso é finito: exhibe somente uma determinada porção do mundo, definida pela posição em que foi usado pela primeira vez. Para dar conta de áreas distintas, o jogador deve fazer vários mapas diferentes. Também existem em *Minecraft* verdadeiros mapas do tesouro: mapas especiais que podem ser obtidos através da negociação com certos *NPCs* – e esses, sim, já vêm preenchidos – revelando a posição geográfica de certos lugares especiais e raros no mundo proceduralmente gerado.

Já em *Grand Theft Auto V*, vemos uma representação do mapa bem menos coerente. Isso porque, em primeiro lugar, o acesso ao mapa se dá através do âmbito das regras, isso é, pelo *menu de pausa*. Em segundo lugar, há a presença de um mini-mapa: um *HUD* na forma de um pequeno radar que exhibe o mapa das imediações do protagonista. Além disso, tanto o mapa quanto o radar exibem muitas informações detalhadas que não são do conhecimento do protagonista e sim um auxílio para o jogador. Se o protagonista está sendo procurado pela polícia, por exemplo, o radar exhibe não só a posição geográfica das viaturas como também o ângulo de visão destas, de forma que escapar se torna uma tarefa geralmente bem simples. Em dados momentos o jogador tem inclusive a sensação de estar prestando mais atenção no mapa e nas informações que ele contém do que de fato nos cenários e gráficos do jogo.

Metal Gear Solid não provê ao jogador um mapa completo (mesmo porque não conta com um mundo aberto), mas há um radar que funciona de forma semelhante ao de *GTA*, exibindo a posição dos inimigos e a linha de visão destes e facilitando muito a vida do jogador. Nesse caso, porém, há um forte empenho do jogo em justificar a existência desse radar – como um dos aparelhos de ultima tecnologia que o protagonista tem à sua disposição para auxiliá-lo em sua missão – e explicar seu funcionamento. Há uma grande coerência nesse sentido,

inclusive já que o radar não funciona sob certas circunstâncias, como em ambientes fechados ou com muita interferência. Por outro lado, mesmo que seja justificado na lógica ficcional, o radar não deixa de ser uma manifestação da regra e um fator de muita influência sobre a jogabilidade – a experiência que se tem do jogo – tanto que se este for configurado para os modos difícil ou extremo o radar será permanentemente desabilitado, resultando numa experiência mais desafiadora.

Outro tipo de representação de mapa bastante interessante é a que observamos na maioria jogos de estratégia em tempo real, como o já citado *Warcraft 3*. Esses jogos geralmente se dão em partidas que acontecem em cenários pré-definidos e projetados para o jogo. A visão do jogador é de cima para baixo e a câmera pode ser movida de forma livre e independente das unidades (como as peças do xadrez, os personagens em *Warcraft 3* são unidades de um exército), mas ainda assim é bastante coerente. Isso porque o cenário, a princípio, é totalmente negro, e somente vai se revelando conforme o jogador o explora com seu exército. Além disso, mesmo que já tenha explorado todo o cenário, o jogador só pode realmente ver o que está acontecendo nas áreas que estão no campo de visão de suas unidades. Áreas distantes ficam sombreadas e não revelam a presença de monstros, inimigos ou *NPCs* (o que obriga os jogadores a espalharem sentinelas pelo mapa a fim de monitorar seus inimigos). O mapa – ou radar – de *Warcraft 3* funciona exatamente da mesma forma: é como a visualização de toda a extensão do cenário de forma comprimida. As partes negras são regiões não exploradas, as áreas sombreadas são conhecidas, porém distantes (das quais não se tem visão), e as partes claras são o campo de visão das unidades do jogador. Estas, por sua vez, são representadas por pequenos quadrados brancos, enquanto os inimigos são quadrados vermelhos ou da respectiva cor de seus times. Enquanto a câmera do jogo só permite a visualização de uma pequena área por vez, o mapa funciona como um grande panorama que permite ao jogador visualizar tudo que acontece no cenário e, inclusive, deslocar rapidamente a câmera simplesmente clicando na região que se deseja ver. Além disso, conta com alguns recursos adicionais, úteis especialmente para jogos com vários jogadores, como a possibilidade de se enviar um sinal chamando a atenção dos aliados para um lugar específico. Mais do que uma ferramenta a serviço de contextualizar e orientar o jogador, o mapa torna-se parte fundamental do funcionamento do jogo e cuja operação é uma habilidade que deve ser desenvolvida para um melhor desempenho.

2.8 Imagem e Som

No universo do cinema uma das grandes questões que se pode e deve propor a qualquer filme é sobre o posicionamento da câmera, em outras palavras, sob que ponto de vista o

espectador assiste aos eventos. Em dados momentos a resposta é clara, o chamado plano ponto de vista, ou plano subjetivo, é um mecanismo clássico do cinema e que geralmente se estrutura de maneira a evidenciar não só o objeto do olhar, mas também quem está olhando. Em alguns casos, porém, esse sujeito observador não é revelado, deixado no ar a apreensão e o mistério, como no filme *Tubarão*, famoso justamente pelo emprego de tal recurso. Enquanto isso, a maioria dos planos de filmes não busca representar a visão de nenhuma personagem. Ao contrário disso, nesses planos a câmera é uma entidade invisível que retrata a ficção, mas sem nunca fazer parte desta. Também há os casos em que a própria câmera se manifesta na ficção – de certa forma quase como uma personagem – como em *A Bruxa de Blair* ou *Atividade Paranormal*, ambos filmes que simulam ser amadores e de caráter documental, campo em que não há tanta preocupação em se suprimir a existência da câmera e de todo o dispositivo cinematográfico. Nos games também é possível observar relações semelhantes. Há o caso óbvio dos *FPS*, que são caracterizados justamente por assumir a visão do protagonista em primeira pessoa. Em *Metal Gear Solid* vemos o protagonista a partir de um ângulo quase zenital que não é explicado na ficção, mas ao pressionar um botão do controle é ativado o modo em primeira pessoa que permite ao jogador olhar ao redor e compreender melhor a tridimensionalidade do cenário. Em *Super Mário 64* geralmente vemos o personagem em terceira pessoa, a partir de uma câmera que o acompanha. Literalmente. O jogo é visto através das lentes dos "Irmãos Lakitu", dupla de cinegrafistas jornalísticos que se apresentam logo no início e transmitem ao vivo a jornada do herói. Tal aparição não é meramente um recurso ilustrativo que impressiona o jogador e depois é ignorado: os Irmãos Lakitu são entidades tanto da ficção quanto da regra – a câmera e o homem por trás dela – e sobre quem o jogador também tem (algum) controle, podendo ajustar o ângulo de visão do jogo. No decorrer do jogo é natural que o jogador acabe esquecendo desse detalhe, já que embora interessante, a justificativa ficcional da câmera não altera em nada o seu funcionamento e esta é tratada simplesmente como um aspecto das regras. Num certo lugar do mundo do jogo, porém, há um grande espelho e este, claro, reflete o cinegrafista que segue o herói, e somos lembrados que vemos tudo através de suas lentes.

O som nos jogos funciona da mesma forma que nos filmes: qualquer som pode ser, basicamente, diegético ou não. Falas, ruídos, chuva: tudo que pode ser ouvido pelas personagens fictícias é o que chamamos de diegético. Os sons não diegéticos mais comuns são músicas (a trilha sonora) e avisos sonoros e ruídos ligados à algum aspecto das regras, como por exemplo uma buzina de alerta ao tentar atirar sem possuir balas ou um barulho de sirene

quando uma personagem está com os pontos de vida muito baixos. Isso não é dizer, entretanto, que os sons e músicas não possam ser usados de maneira criativa e menos óbvia.

A franquia *Metal Gear Solid* (abreviada como *MGS*, que será discutida mais a fundo no capítulo 3) traz interessantes exemplos. Em *Metal Gear Solid 4* o jogador pode coletar, ao longo de sua trajetória, alguns itens escondidos que são faixas em de áudio em mp3 extraídas das trilhas sonoras dos títulos anteriores da série, e embora o jogo apresente música não diegética em muitas situações, a qualquer momento é possível ativar o *iPod* do protagonista e ouvir as faixas coletadas, que nesse caso são inegavelmente parte da ficção. Já em *Metal Gear Solid 5*, observamos algo parecido, mas de certa forma oposto. Conforme se explora o cenário, às vezes é possível ouvir uma música distante e, ao se aproximar da origem dessa música, o jogador verá que está sendo reproduzida por um rádio toca-fitas (o jogo se passa em 1984) e que, inclusive, é possível coletar a fita em questão (trata-se de um item colecionável como os mp3 de *MGS 4*). Ao fazê-lo, a música é obviamente interrompida, o que por sua vez também chama atenção de quaisquer inimigos próximos. Esta é uma maneira bastante criativa de fazer com que a música faça parte do universo ficcional, de mesclar a trilha sonora na diegese, além de que, por se tratar de um item colecionável, há um incentivo para que o jogador explore o mundo não apenas com os olhos, mas também com os ouvidos.

A partir da análise dessa lista de elementos fundamentais das regras – comuns a muitos jogos – e a maneira como são representados e se relacionam com a ficção, fica claro como cada detalhe, tanto do funcionamento do jogo quanto da lógica do universo ficcional, é importante e contribui para uma experiência de jogo única. As regras influenciam o universo ficcional, até porque este se molda para incorporar e justificar o funcionamento das regras. Simultaneamente, as regras igualmente são ajustadas e programadas para darem suporte e complementarem a ficção. Numa pequena escala, observamos como a alteração de um simples aspecto das regras pode ter um grande impacto sobre a jogabilidade: a ausência do radar em *Metal Gear Solid* faz com que o jogo se torne muito mais desafiador. Por outro lado, em *Super Mario 64*, o incoerente fato de vida e fôlego serem representados pelo mesmo medidor acaba sendo de grande utilidade para o jogador. Esse funcionamento não é um mero detalhe que passou despercebido aos designers; é uma incoerência proposital que ajuda a balancear a dificuldade do jogo para que esteja dentro do que esperado.

A experiência do jogo é produto da relação entre todos os aspectos da regra e da ficção e nesse sentido, cada jogo aplica suas regras e se apropria de mecanismos canônicos no funcionamento dos games, adaptando e recriando esses elementos para que a experiência seja

como se espera. *Darksouls 2*, por exemplo, se propõe a ser um jogo extremamente punitivo e com de grande dificuldade. Para isso, boa parte dos aspectos das regras funcionam de forma a complicar a vida do jogador: a morte faz com que perca seu dinheiro e reapareçam seus inimigos; o jogo é automaticamente salvo o tempo todo e não há nenhuma possibilidade de se carregar um estado anterior nem de se alterar nada que já tenha acontecido (nem sequer desligando o videogame abruptamente é possível voltar atrás na linha de eventos de *Darksouls 2*); o peso carregado afeta diretamente a agilidade do protagonista; é fácil comprar itens mas extremamente difícil vendê-los em busca de dinheiro; alguns baús de tesouro são na verdade monstros; enfim, tudo é pensado de maneira a proporcionar uma experiência desafiadora e causar repetidamente a morte do protagonista.

O funcionamento desses elementos, no entanto, só é viável e faz sentido dentro da lógica do próprio jogo. *Darksouls 2*, embora não totalmente, é de certa forma linear: mesmo que nem sempre precise ser seguida à risca, há uma certa ordem em que os inimigos e os temíveis chefões devem ser derrotados. Se o funcionamento de *Darksouls 2* fosse aplicado a *Fallout 3*, por exemplo, a experiência de jogo seria muito provavelmente bem defeituosa. Isso porque a proposta de *Fallout 3* está muito mais centrada na liberdade do jogador do que na dificuldade do jogo. Justamente porque há muito conteúdo a ser explorado, não é interessante que o jogo seja tão difícil, até porque não se deseja que o jogador tenha que investir demasiado tempo em nenhum desafio único. O jogo deve, sim, apresentar desafios, mas a morte do protagonista não é desejável, já que obriga o jogador a refazer uma parte de suas ações e consome tempo que seria mais proveitosamente usado na exploração do conteúdo ainda não visto. Os demais aspectos das regras do jogo também operam nessa lógica: o jogo pode ser pausado; é possível utilizar itens curativos durante a pausa; o progresso é salvo automaticamente em certas circunstâncias, o que também pode ser feito manualmente a qualquer momento; tudo contribui para que o jogador seja livre para explorar a ficção e não precise ficar constantemente repetindo seus passos nem realizar centenas de tentativas antes que consiga derrotar um mesmo inimigo. Embora muitos elementos e mecanismos se repitam comumente, todo jogo tem sua maneira particular de tecer as complexas relações entre as regras e a ficção e é essa complexa teia que, quando bem estruturada, resulta numa experiência de jogo única e marcante, que seja intuitiva e, ainda assim, surpreendente.

Capítulo 3: As Personagens que Sabiam Demais

Mesmo que muitos momentos o jogo aponte para a existência das regras, que certos eventos sejam impossíveis de ser explicados dentro da lógica puramente ficcional, que a imersão do jogador possa se dar no jogo enquanto atividade real e não somente no âmbito da ficção, é de se esperar que a ficção seja de certa forma separada do âmbito do real e, mesmo com suas incoerências, "autossuficiente" enquanto realidade ficcional. No entanto, isso nem sempre acontece, e há casos de personagens fictícios que sabem perfeitamente que o são, e que fazem parte de um jogo. Nas palavras de Juul (2005), "Se entendermos que o universo ficcional do jogo é um 'mundo', faria sentido assumir que as personagens desse mundo geralmente não têm consciência de sua própria condição enquanto personagens fictícias e nem de serem parte de um jogo em primeiro lugar." O autor prossegue exemplificando como em *Super Mario Sunshine* (Nintendo, 2002), para GameCube, há uma série de dicas contextuais do jogo e ícones relativos a botões do controle (como aqueles analisados no capítulo 2), mas que há uma surpreendente reviravolta quando o FLUDD – um objeto que faz parte da ficção – é quem fala sobre o *layout* do controle do videogame. "Há um embaralhamento dos níveis da ficção quando um objeto do mundo ficcional tem conhecimento de coisas do mundo real e sabe que é parte de um jogo de GameCube." Juul cita ainda outro exemplo:

Em outro jogo de GameCube, *Pikmin* (Nintendo, 2001), o protagonista é um cientista ilhado em um planeta desconhecido. Conforme o jogo progride, o cientista toma notas num diário que é mostrado na tela, incluindo anotações sobre o controle do jogo. Em *Pikmin*, a mistura de níveis da ficção tem uma reviravolta a mais, já que é o protagonista, e por extensão o jogador, que está fazendo as anotações no diário. Sob essa perspectiva, tomar notas sobre o controle do jogo faz todo o sentido, já que é exatamente esse tipo de coisa que escreveríamos se fossemos fazer anotações sobre nossa experiência ao jogar o jogo. (JUUL, 2005, p. 183)²¹

Em ambos os casos o que acontece é uma aproximação entre realidade e ficção: certos elementos reais (no caso, os controles) são incorporados à ficção, fortalecendo a sensação de unidade entre jogador e protagonista. Mais do que uma maneira sofisticada de apresentar as instruções ao jogador sem interromper o fluxo temporal do jogo com uma tela repleta de texto,

²¹ tradução livre. O trecho completo no original: "If we assume that the fictional world of the game is a *world*, it would make sense to assume that the characters in that world are therefore generally unaware of their being fictional characters or being part of a game at all. In *Super Mario Sunshine*, many contextual clues are provided to the player. In the following figure, the circled B signals that the player should press the B button on the GameCube controller in order to engage in conversation (figure 5.13). The B is a contextual clue from the game interface, even if it is also a pseudo-three-dimensional object *in* the game world. In a surprising twist, an in-game object called the FLUDD talks about the layout of the GameCube controller (figures 5.14-5.15). It is a mixing of fictional levels when an object in the fictional world knows about things in the real world and knows it is part of a GameCube game.

In another GameCube game, *Pikmin* (Nintendo, 2001), the protagonist is a scientist stranded on an unknown planet. As the game progresses, the scientist takes notes in a diary that is displayed on the screen, including notes about the game controller (figure 5.16). In *Pikmin*, the mixing of levels has an extra twist in that it is the protagonist, and by extension the player, that is taking notes in a diary. From that perspective, taking notes on the game controller makes sense, since this is exactly the kind of thing we would write down if we were to take notes about our playing of the game."

quando o *FLUDD* explica seu funcionamento para *Mario* ou quando o cientista de *Pikmin* faz anotações sobre os controles do jogo, é como se esses protagonistas estivessem, eles mesmos, operando também controles de *GameCube*.

Algo de muito semelhante pode ser observado em variados títulos da franquia de jogos *Metal Gear* (Kojima Productions, 1987-2008), em que além da explicação dos controles, vários aspectos do console de videogame e aparelhos envolvidos são mencionados pelos personagens, e explorados de maneira a dar origem inclusive a novas possibilidades de interação com a ficção. Este capítulo é dedicado justamente à análise destes momentos em que as personagens da ficção se referem diretamente ao jogador ou aos componentes e regras do jogo, demonstrando total consciência de serem parte de um mundo ficcional e de um jogo em primeiro lugar. A série de jogos de ação e espionagem dirigida por Hideo Kojima tem, entre suas características, uma pegada autorreferenciativa que em dados momentos surpreende e confunde o jogador, cria comicidade e até mesmo está relacionada a certos desafios do jogo.

Outro caso a ser analisado é o recém lançado *Thimbleweed Park* (Terrible Toybox, 2017), dos mesmos produtores de *The Secret of the Monkey Island* (1990), e que traz de volta esse modelo clássico dos jogos de aventura *point and click*, turbinado graças ao imenso avanço da tecnologia nesses quase trinta anos de diferença. O jogo tem constantes intervenções metalinguísticas, e a autorreferência é uma peça fundamental na própria construção da narrativa. Já em *Undertale* (Toby Fox, 2015), um RPG em estilo pixelado cuja premissa é a de que o jogador não precisa derrotar seus inimigos, há entidades ficcionais tão poderosas que põem em risco o próprio funcionamento do jogo.

Os três jogos citados acima serão analisados de maneira mais alongada, mas há um quarto título merecedor de uma breve reflexão. *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) é um jogo cuja única interação do jogador é basicamente a de fazer escolhas, geralmente na forma de ir por um ou outro caminho, enquanto orientado por um narrador que dita suas ações e mais do que isso, dialoga, questiona e se irrita com o jogador. Também é válido esclarecer que no caso da série *Metal Gear* serão analisados especificamente os jogos *Metal Gear* (Konami, 1987), *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001) e *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Konami, 2008), e que justamente por conta dessa multiplicidade de títulos é de se esperar que esta seção da análise se revele um pouco mais extensa que as demais.

Os exemplos escolhidos ilustram uma grande variedade de maneiras através das quais a ficção se comunica diretamente com o jogador e com aspectos do mundo real, quebrando a quarta parede – ou a barreira de vidro, como Juul (2005) se refere – e assumindo direta ou

indiretamente seu caráter ficcional. Isso não é dizer, entretanto, que essa comunicação não possa se dar ainda de muitas outras formas, e há inúmeros jogos que poderiam ser citados e por certo renderiam boas reflexões, mas esta primeira análise já nos permite entender algumas maneiras como se dá esse fenômeno e seus possíveis efeitos sobre a experiência do jogador.

3.1 *Metal Gear*

A série de jogos se passa num universo que de certa forma flerta com o realismo fantástico: uma realidade paralela na qual certos eventos históricos tiveram um desfecho diferente, a tecnologia é mais avançada e existem certos elementos que beiram o sobrenatural, como um personagem capaz de ler pensamentos e flutuar no ar. A jogabilidade é um misto de ação e espionagem: o jogador controla um soldado americano em uma missão solitária de infiltração e investigação, em que o ideal é sempre passar despercebido mas também há momentos de combate direto e uma boa variedade de armas à disposição. Em todos os jogos da série o herói tem contato via *codec* – um aparelho de comunicação pessoal – com seu comandante e uma equipe de apoio, aspecto fundamental na construção da narrativa e orientação do jogador. Em *Metal Gear* – o primeiro da série, lançado em 1987 para MSX – conduzimos o protagonista Solid Snake na infiltração de *Outer Haven*, uma fortaleza controlada por um exército privado, com objetivo de resgatar um outro espião desaparecido durante uma missão no local. Quando encontra o colega, Snake é informado que no local está sendo desenvolvida uma super arma: Metal Gear, que dá nome ao jogo e é basicamente uma espécie de robô-tanque enorme e com uma infinidade de armas incluindo a possibilidade de lançar bombas nucleares. Snake vai então em busca do engenheiro responsável pelo projeto para descobrir como destruir Metal Gear. Ao longo de toda a operação, Snake é orientado, via *codec*, por Big Boss, comandante do esquadrão. Conforme o herói progride e obtém cada vez mais sucesso em sua missão, se aproximando da poderosa arma para destruí-la, entretanto, Big Boss começa a se comportar de forma cada vez mais estranha nas comunicações até que, em dado momento, fala a seguinte frase: "Solid Snake! Missão encerrada, retorne imediatamente. ISSO É UMA ORDEM!! DESLIGUE O MSX!!", fazendo referência à própria plataforma para a qual o jogo foi lançado. Esse é um dos casos que provoca surpresa no jogador e o lembra de que o jogo é toda uma estrutura da qual ele é também parte, não só na pele do protagonista mas também como uma entidade própria. Big Boss, como depois se revela, é na verdade o grande vilão por trás de Outer Haven e tinha enviado Snake na missão apenas para que este registrasse dados falsos, sem acreditar que seria capaz de arruinar toda a operação. No nível ficcional, Big Boss é o adversário de Snake, enquanto no nível das regras esse conflito é entre a máquina e o

jogador. Quando Big Boss diz para o Snake desligar o MSX é como se a própria máquina estivesse tão desesperada com o implacável progresso do jogador que está disposta a se utilizar de qualquer recurso para impedi-lo de descobrir a terrível verdade que carrega.

Onze anos depois em *Metal Gear Solid* acompanhamos Snake em uma nova missão, num jogo muito parecido com os anteriores em termos de funcionamento, porém bastante aperfeiçoado pelo avanço da tecnologia. Curiosamente, a trama do jogo também é de certa forma semelhante: Snake se infiltra em uma base de pesquisas tomada por terroristas que ameaçam lançar um ataque nuclear; eventualmente descobre que o objetivo da base sempre foi na verdade o desenvolvimento de um novo tipo de Metal Gear, que agora está nas mãos dos terroristas e portanto, precisa ser destruído. O herói conta, como sempre, com uma equipe de apoio que se comunica via *codec* e o orienta ao longo da missão. Essa orientação cobre, inclusive, certos aspectos do funcionamento do jogo e do controle. Num certo sentido, o jogo é bem mais didático que seus predecessores já que a equipe de apoio ajuda não só o protagonista, com informações relativas à missão, mas também o jogador, com detalhes do funcionamento do próprio jogo.

A verdade é que boa parte das personagens da série parece ter bastante clareza quanto à existência dos controles, dispositivos e regras, e isso é parte fundamental da narrativa em *Metal Gear Solid 1. Psycho Mantis*, um dos líderes do grupo terrorista, por exemplo, é um poderoso psíquico que lê e controla mentes, e ao enfrentar Snake nos dá uma prova de seu poder antes mesmo do início do combate, dizendo ao protagonista que coloque o controle do videogame no chão e então fazendo com que o controle se mova sozinho graças ao recurso de vibração. O psíquico também comenta – a partir da análise do *memory card*²² do videogame – o comportamento e desempenho de Snake (e portanto também do jogador) ao longo da missão, e vai ao ponto de observar e mencionar quais outros jogos desenvolvidos pela *Konami* o jogador também jogou (novamente pela análise dos dados armazenados no *memory card*). Quando a luta começa de fato, mais surpresas: a própria tela do jogo fica preta, como se o cabo do videogame tivesse sido desconectado. No canto, ao invés da palavra "video" (característica bem marcante dos aparelhos de televisão, especialmente os mais antigos, quando ligados no canal relacionado à entrada de sinal de vídeo), vemos HIDEO, uma piada com o nome do criador da série. A tela volta ao normal após alguns segundos, mas como se tudo isso não

²²*memory card* era um componente adicional nos consoles *Playstation* e *Playstation 2* da Sony cuja função era a de permitir o que o jogador salvasse seu progresso nos jogos, com a vantagem de que estes arquivos salvos ficam armazenados portanto num dispositivo portátil e não estão vinculados nem àquele console em particular nem à própria cópia do jogo.

bastasse, ainda é praticamente impossível atingir o inimigo já que este prevê e desvia de todos os ataques do protagonista.

Após sucessivas falhas, o coronel responsável pela missão entra em contato com Snake pelo *codec* e dá uma pista, dizendo que o que *Mantis* faz é ler os movimentos do controle do jogador e que deve haver uma maneira de impedir isso. Diante de novas tentativas frustradas o coronel volta a entrar em contato e nos dá a resposta: a única maneira de combater os poderes psíquicos do inimigo é conectar o controle na entrada secundária ao invés da principal. Assumindo a posição de *Player 2* o jogador se vê fora do alcance dos poderes de *Mantis* e o pode fuzilar sem grandes problemas. Esse é um caso muito rico e interessante, porque não apenas as personagens demonstram ter conhecimento do funcionamento estrutural do jogo e do mundo real, a própria solução para o desafio do jogo está na verdade fora dele. Como pode ser que, em um jogo eletrônico – e, portanto, virtual – o progresso exija do jogador uma ação absolutamente física, material e executada no âmbito do real? Ora, no momento que o jogo traz para dentro da ficção aspectos das regras e de seu funcionamento, está simultaneamente elevando a ficção ao nível das regras. É uma operação que flui nos dois sentidos: a existência do real é percebida e assumida pela ficção enquanto a própria ficção se projeta e passa a existir para além da virtualidade. O ato de plugar o controle na porta do controle secundário é simultaneamente uma ação real e uma ação na narrativa ficcional. Há ainda mais observações que podemos tirar desse caso; ele também deixa bem claro como as regras podem ser explicitamente alteradas para se adequarem à ficção, já que a luta é o único momento do jogo em que o protagonista pode ser controlado por um controle conectado à porta 2, para surpresa do jogador e de *Mantis*, que nunca havia considerado a possibilidade. Por que isso é possível e somente nesse momento, entretanto, é um fato que não tem explicação na lógica ficcional.

Um pouco depois de derrotar o poderoso psíquico, Solid Snake cai nas mãos de Revolver Ocelot, um temido pistoleiro e torturador a serviço do inimigo, que lhe propõe o seguinte jogo: se a dor se tornar insuportável o herói pode se render, mas isso implicará a morte de Meryl, uma importante personagem na trama. Imediatamente antes do início da sessão de tortura, entretanto, Ocelot dá um recado que parece ser mais para o jogador do que o protagonista: "Aperte o botão O repetidamente para recobrar suas energias. Quanto tiver tido o bastante, aperte o botão Select para se render. Quando sua vida chegar a zero é o fim do jogo. Não existe a opção de continuar, meu amigo. Nem pense em usar *auto-fire* ou eu saberei." Não apenas Ocelot orienta o jogador sobre os botões que deve utilizar, também o alerta para o fato de que este é um trecho especial do jogo em que não há a opção de se tentar novamente diante da morte: se morrer, o jogador terá que retomar o jogo desde o ponto em que salvou pela última

vez. Além disso, o comentário sobre *auto-fire* faz menção a um certo tipo de controle, usado principalmente em jogos de tiro, que pode ser programado para enviar ao sistema um sinal como se o jogador estivesse apertando o botão repetidamente e muito rápido. Essa função seria ideal para a situação, mas como Ocelot nos alerta, não funciona – o jogo é capaz de reconhecer o recurso de *auto-fire* ou *rapid-fire*, pelo menos dos controles da época de seu lançamento.

Ocelot está mesmo se dirigindo ao jogador. A intenção nesse trecho é justamente que o jogador se veja na pele do personagem e sinta-se também torturado, inclusive fisicamente, já que o jogo demanda que o botão O seja apertado repetidamente numa velocidade extremamente alta durante intervalos de tempo cada vez maiores e quase sem pausas para descanso. Sem a opção de se continuar o jogo diante da morte, a escolha do protagonista também ganha um enorme peso para o jogador: se render e entregar a vida de Meryl ou enfrentar terríveis sessões de tortura física, correndo o risco de não resistir e perder seu progresso. Num momento de descanso entre sessões de tortura, há mais uma passagem que realça a sensação de que o jogador está na pele do protagonista: Snake se comunica via *codec* com sua equipe de apoio e diz a Naomi, a responsável médica do time, que sente dores no braço. Quem tem razões para ter dores no braço, na verdade, é o jogador, e a resposta de Naomi é condizente com isso, já que ela o orienta a encostar o controle contra a região dolorida e ativa a função de vibração, simulando uma massagem (que explica dizendo ter ativado as 'nanomáquinas' dentro do corpo de Snake para relaxar a musculatura, diferente do poder psíquico de Mantis).

O conhecimento dos personagens sobre os dispositivos não para por aí. Em dado momento, ainda em *Metal Gear Solid*, nosso herói se encontra no alto de uma torre sendo atacado por um helicóptero militar. Numa comunicação de *codec*, a equipe de apoio diz a Snake que se oriente a partir de sua audição e, literalmente, use o sistema de som estéreo de seu aparelho televisor para saber a posição do helicóptero. Caso o jogo esteja configurado para o modo monofônico, as personagens ficam francamente surpresas que Snake não possua uma TV com som estéreo e se conformam que não podem fazer nada a respeito, mas incentivam o protagonista (ou o jogador?) dizendo que ser uma boa pessoa está para além de ter uma TV moderna, e que ele é capaz de superar o desafio do jeito que é. O jogo cria uma mecânica baseada num certo aspecto da tecnologia não do videogame em si, mas do aparelho televisor, e atenta para o fato de que nem todos os jogadores tem TVs com as mesmas características. O jogo é capaz de perceber as condições em que está sendo executado, oferecendo então as respostas que se adequam à situação e contribuindo para que o jogador sinta que é percebido e que também faz parte daquele universo.

Outro momento de quebra da quarta parede que também é muito interessante, ainda em *Metal Gear Solid*, se dá ainda no início do jogo. Ao ser salvo pelo protagonista, o presidente de uma das empresas envolvidas no projeto lhe dá um CD que diz ser a última cópia de todos os dados da operação Metal Gear, e diz que no verso da caixa está anotado o número do *codec* de Meryl. No entanto, o jogo não oferece a possibilidade de se analisar os itens carregados e o CD recém adquirido também não parece ter nenhuma função. Após se comunicar com todos seus contatos até então e fazer toda uma série de tentativas inúteis, o jogador acabará por analisar com mais atenção o que o presidente lhe disse. O disco com todos os dados da operação Metal Gear é metaforicamente o próprio CD do jogo. E de fato, no verso da caixa dos CDs há uma imagem que revela a frequência do *codec* de Meryl. Esse caso, como o de Psycho Mantis, põe a resposta para um enigma fora do próprio jogo, fazendo com que se projete sobre a realidade, e aqui esse sentimento é ainda mais intenso, já que a existência real do CD de dados do projeto na forma do CD do jogo sugere a teoria da conspiração de que seja tudo verdade e o jogador tenha tido acesso a um disco com informações ultrassecretas do governo.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty flerta com a metalinguagem na própria estrutura da narrativa. O jogo acompanha um novo protagonista, de codinome Raiden, numa missão – ao já habitual estilo de infiltração silenciosa, resgate dos reféns e investigação – em uma plataforma de descontaminação nas águas de Manhattan que foi tomada por terroristas. Toda a missão, no entanto, é na verdade uma grande simulação com vários objetivos, sendo um deles o de treinar um soldado nos moldes do lendário Solid Snake, reproduzindo as condições do incidente ocorrido quatro anos antes na cronologia ficcional. Essa concepção é de certa maneira uma quebra da quarta parede pois a simulação é como o próprio jogo; os eventos já estão programados e pré-definidos, o protagonista – assim como o jogador – tem um papel a ser cumprido, uma sequência pré-determinada de ações que deve realizar para prosseguir e cujo desenlace já está previsto e pouco depende de suas escolhas, mesmo que acredite no contrário. Todos os envolvidos na simulação que é *Metal Gear Solid 2* estão cumprindo seu papel tanto a nível da ficção quanto a nível das regras.

O protagonista – tal qual o jogador – obviamente não sabe de nada e é orientado pelo mesmo coronel que aparece em *Metal Gear Solid*, mas aqui este é na verdade uma inteligência artificial que faz parte da simulação e se passa pelo coronel verdadeiro. A própria simulação prevê a instalação de um vírus em *GW* o grande sistema digital que controla a I.A., e a partir desse ponto o coronel começa a se comportar de forma bizarra. Numa conversa em particular, Raiden menciona Solid Snake – que aparece no jogo como um coadjuvante, tendo se infiltrado por conta própria para investigar os acontecimentos na plataforma – e o coronel diz claramente

que "A presença de Snake nunca esteve prevista na simulação, deixe-o fora disto." e prossegue dizendo que o papel de Raiden é infiltrar a estrutura e desarmar os terroristas. Raiden questiona o motivo do coronel constantemente se referir ao seu "papel", ao que este lhe responde: "Por que não? Este é um tipo de jogo de interpretação (role-playing game). O ponto é que você desempenha a sua parte – e eu espero que você realize uma performance perfeita!". Pouco adiante o coronel volta a ligar e faz como Big Boss no primeiro *Metal Gear*, dizendo: "Raiden, desligue o console de videogame agora mesmo!". Diante da surpresa de Raiden, ele prossegue: "A missão foi um fracasso, corte a energia agora mesmo." e "Não se preocupe, é um jogo. É só um jogo como sempre", ao que então outra personagem do time de apoio assume a conversa e avisa "Vai arruinar seus olhos jogando assim tão perto da TV!". O jogo não apenas se dirige diretamente ao jogador, mas também cria a sugestão metalinguística de que seu próprio funcionamento foi afetado pelo vírus implantando pelo protagonista.

A sensação se intensifica quando num momento seguinte, durante uma luta, é exibida subitamente a característica tela de falha na missão. Passado o susto, o jogador logo verá que as letras estão embaralhadas e a mensagem é falsa. O próprio título diz "*Fission Mailed*" ao invés de "*Mission Failed*", e numa pequena janela no canto da tela é possível ver a cena da luta em tempo real, que continua se desenrolando. Após alguns segundos a tela do jogo volta ao normal, mas ao longo de todo o trecho o coronel ainda insiste em fazer ligações de teor cada vez mais bizarro, que incluem até mesmo a reprodução de falas de outros personagens e de jogos anteriores da série. Isso é de certa forma semelhante ao que acontece no primeiro *Metal Gear*, como se o "computador" estivesse tão desesperado para derrotar o jogador que se utiliza de todos seus recursos, mas aqui há também a ideia de que o funcionamento do próprio jogo está associado a um aspecto da ficção.

Metal Gear Solid 2 é uma simulação dentro de uma simulação (já que qualquer jogo pode ser visto como uma simulação) e o resultado de tudo isso é a sensação de união entre jogador e protagonista. Já não é fácil distinguir a simulação e os eventos reais na lógica ficcional, e a inclusão de elementos exteriores ao próprio universo do jogo (como quando o coronel assume que é só um video game) leva a novos níveis de ficção e tudo fica ainda mais complexo. A inteligência artificial que se passa pelo coronel se dirige, na verdade, simultaneamente a jogador e personagem como se fossem um só, ambos sendo manipulados e desempenhando seu papel dentro de uma simulação. Essa união das duas entidades se assume e se encerra no fim do jogo, quando Raiden finalmente tira e joga fora suas *dog tags* (chapas de identificação comumente usadas por soldados), nas quais aparece escrita a informação pessoal que o jogador inseriu no início do jogo. Solid Snake ainda pergunta se o protagonista

conhece esta pessoa, ao que este lhe responde que não, nunca tinha ouvido o nome antes. Essa cena é vista como uma metáfora da libertação de Raiden e de sua intenção de passar a tomar as próprias decisões e não ser mais manipulado por outros – incluindo o jogador.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots é de certa forma uma grande homenagem aos jogos anteriores da série dialogando especialmente com *Metal Gear Solid*. O jogo, que é o último na cronologia ficcional, volta a apresentar Solid Snake como protagonista – agora velho, graças a um processo de envelhecimento precoce de causas desconhecidas – e traz de volta muitos personagens da série, incluindo alguns que acreditava-se estarem mortos, como o lendário Big Boss. Muitos dos momentos de quebra da quarta parede e autorreferência em *Metal Gear Solid 4* estão ligados justamente aos outros jogos da série. Durante as muitas cutscenes do jogo, por exemplo, toda vez que é mencionado um personagem ou um fato que tenha acontecido em um dos jogos anteriores, o jogador tem a possibilidade de apertar X e ver flashes da memória de Snake relativa a esses eventos. O interessante aqui é que esses flashes são literalmente imagens extraídas dos outros jogos: as memórias de Snake assumem e transparecem a evolução dos gráficos ao longo da série – Snake se lembra dos fatos tal qual eles foram representados, o mesmo ponto de vista do jogador.

As referências não param por aí. Os próprios vilões são inspirados nos vilões de *Metal Gear Solid* – incluindo uma espécie de reencarnação de *Psycho Mantis* que recria muitos aspectos da luta – e também liderados por Liquid, irmão gêmeo e arquirrival de Solid Snake (Liquid morre no fim de *Metal Gear Solid*, mas sua personalidade é absorvida e assumida por Revolver Ocelot, que passa a se chamar então Liquid Ocelot). Há até mesmo um trecho do jogo que se passa justamente na agora abandonada base onde se desenrolaram os eventos de *Metal Gear Solid*, e é um dos momentos de maior carga emocional tanto para o protagonista quanto para o jogador. A nostalgia é tanta que logo antes de chegar à antiga base, Snake sonha com o passado, como se tivesse voltado no tempo e fosse enfrentar tudo de novo, e esse sonho é justamente uma das primeiras fases do jogo de 1998, exatamente com os gráficos e características da época, e que pode ser jogada, num momento de forte emoção não só para Snake mas também para os jogadores que acompanharam a série desde o início.

Ao longo desse trecho do jogo Snake é assombrado por memórias, lembranças do que viveu ali no passado, e há um momento de especial interesse metalinguístico. Uma característica bem comum entre os jogos da época em que foi lançado *Metal Gear Solid* é que eles muitas vezes eram grandes demais para serem contidos em um único CD, e num certo momento era necessário trocar o disco para dar continuidade ao jogo. Em *Metal Gear Solid*, isso acontecia quando o protagonista chegava em um lugar específico – uma determinada

escadaria que descende para uma espécie de 'casa das máquinas' das instalações na ilha – e em *Metal Gear Solid 4* exatamente quando se aproxima deste mesmo lugar o protagonista recebe uma ligação no *codec*. Trata-se de Otacon (um personagem apresentado em *MGS* e que passa a orientar Snake em suas missões), que diz a inesperada frase: "Ei Snake, hora de trocar os discos. Eu sei, eu sei, é chato, mas você precisa trocar o disco 1 pelo disco 2. Está vendo o disco com um número 2?" A pergunta causa ao jogador um certo pânico, já que na caixa do jogo não há um segundo disco, mas esse é o ponto central da piada, já que Snake responde negativamente e então Otacon se dá conta da realidade: "Huh? Ah, espere aí! Estamos no sistema *Playstation 3*! É um disco *Blu-ray* de duas camadas! Não é preciso trocá-lo". Nesse momento o jogo brinca com a memória não só do protagonista, mas sim do próprio jogador, e além disso se projeta sobre a realidade – incluindo na ficção os elementos que a suportam – ao mesmo tempo que brinca com a "humanidade" das personagens que também têm certa dificuldade em lidar com os avanços tecnológicos. A homenagem que *Metal Gear Solid 4* faz aos jogos da série culmina na luta final, bem característica da franquia – um mano a mano sem uso de armas entre o protagonista e seu arquirrival *Liquid* – que aqui literalmente se divide em estágios, cada um fazendo referência a um dos jogos anteriores. O que muda não é apenas o estilo das barras de vida e nome dos personagens, mas também a própria maneira como eles lutam, os golpes que são capazes de realizar. O funcionamento das regras é alterado para se assemelhar à maneira como era nos jogos anteriores.

Toda a série *Metal Gear* inclui em seu mundo ficcional a existência das regras e dos aparelhos: o próprio videogame e todo o conjunto necessário para reprodução do jogo. Em *Metal Gear Solid 4*, Snake é acompanhado por *Mk II*, um pequeno robô capaz de realizar diversas tarefas, e que o protagonista controla usando exatamente um controle de *Playstation 3*. Quando *Mk II* é ativado, portanto, a situação que se dá é que o jogador está usando o controle do *PS3* para comandar Snake, que por sua vez está também usando um controle de *PS3* para comandar o pequeno robô. Por outro lado, mesmo que esses elementos materiais estejam integrados ao universo ficcional do jogo, isso não é dizer que ele não mantenha um grau de coerência. Quando Snake se depara com Vamp – personagem que acreditava-se ter morrido em *MGS2* – por exemplo, Otacon lhe pergunta se Vamp poderia ser imortal, ao que Snake lhe responde: "Claro que não. Isto é o mundo real e não um jogo de fantasia". Em outras palavras, *Metal Gear* pode ser um jogo, mas é um jogo do mundo real. A lógica ficcional assume a existência dos controles e de tudo que existe e suporta o jogo porque aspira justamente se misturar a esta realidade, e não há espaço para eventos mágicos e sem explicação – como a absoluta imortalidade. Tudo é possível de ser estudado e explicado pela ciência ficcional. Nem

sequer os poderes psíquicos de Psycho Mantis têm algo de sobrenatural: o que ele faz é ler o *memory card* e o controle do videogame – elementos que de fato existem no universo ficcional de *Metal Gear*. Os jogos da série são, em sua própria existência, parte do universo ficcional que projetam.

3.2 *Thimbleweed Park*

O jogo de aventura *point and click* é do mesmo criador de *The Secret of Monkey Island* e é basicamente idêntico a este em seu funcionamento: a tela exibe cenários desenhados pelos quais o protagonista se desloca e interage com objetos. Na parte de baixo, uma faixa exibe de um lado os itens coletados e do outro as opções de interação possível – como 'andar', 'abrir', 'fechar', 'pegar', etc. O jogador deve selecionar qual ação deseja realizar e clicar no objeto do cenário com que deseja interagir. Quando se inicia um diálogo, a parte de baixo da tela é substituída pela lista de falas possíveis. Porém ao contrário de seu antepassado, em *Thimbleweed Park* não há um único protagonista, e sim vários personagens que podem ser controlados pelo jogador, cada um com seus próprios objetivos, itens e personalidade.

Thimbleweed Park se passa em 1987 e se trata – a princípio – da investigação de um crime ocorrido na pequena cidade de Thimbleweed, que acaba revelando muito mais do que a identidade do assassino. Ao contrário do que se vê em *Metal Gear*, as quebras de quarta parede, nesse caso, não estão tão ligadas à assunção dos aparelhos e componentes eletrônicos ligados à reprodução do jogo – como os controles e a própria tela – mesmo porque enquanto muitos jogos da saga de espionagem foram desenvolvidos exclusivamente para os consoles *Playstation* (e por isso pode fazer piadas com o uso de discos Blu-ray, por exemplo), *Thimbleweed Park* foi projetado para ser executado em diferentes tipos de plataformas: computadores, consoles de videogame e até smartphones e como cada aparelho tem seu funcionamento específico, é difícil prever em que circunstâncias o jogo será executado. O que se observa em *Thimbleweed Park* são algumas brincadeiras com a maneira com que o jogo funciona e, mais interessante de tudo, toda a narrativa, conforme se revela, está diretamente ligada ao fato de que é tudo um jogo eletrônico.

Assim que se inicia o jogo, uma cutscene exibe um estranho objeto que se assemelha a uma espécie de farol ou transmissor e pisca uma luz vermelha três vezes. Também é exibida uma grade com cadeado e a seguir a placa de limites da cidade, que informa a quantidade de habitantes: 81. Há então um barulho de tiro e surge um furo na placa, e o número de habitantes diminui para 80. A seguir há uma espécie de tutorial, um brevíssimo trecho em que o jogador controla um personagem que é também assassinado, vítima de um golpe na cabeça. Uma cartela

então exibe os seguintes dizeres: "Nenhum de nós estava preparado para o que descobriríamos naquela noite. Ou o quanto isso nos mudaria a todos.". Antes mesmo de serem apresentados os personagens, esta cartela – que é uma fala dirigida ao jogador – dá a ideia de que eles próprios são os narradores da história.

O jogo então começa de fato e são apresentadas as duas primeiras personagens: os agentes Ray e Reyes. Ambos se apresentam como investigadores do *FBI* enviados à cidade de Thimbleweed para solucionar o caso de um corpo encontrado nas margens do rio, mas na verdade ambos estão ali por seus próprios motivos ocultos e não contavam com a presença um do outro. Já nesses primeiros momentos do jogo há uma série de passagens muito interessantes por suas referências metalinguísticas. A primeira ação dos investigadores deve ser fotografar o corpo, até porque este, nas palavras dos próprios protagonistas, já está começando a "pixelar"²³ por estar na água – já aqui vemos a assunção na ficção do fato de que todo o jogo é, na verdade, composto por pixels e também uma ironia, já que a estética do game vai exatamente na linha da *pixel-art*, e portanto, tudo é pixelado. A seguir, ao analisar o cadáver, o protagonista selecionado faz a seguinte observação: "A vítima apresenta um pequeno buraco na parte de trás da cabeça, de origem desconhecida. O ferimento não parece ter sido causado por um tiro e sim uma perfuração feita com um objeto pontiagudo; o que é muito estranho, já que a sequência de abertura exibiu claramente um disparo de arma de fogo acompanhado por efeito sonoro correspondente.". As personagens não apenas demonstram ter conhecimento das cutscenes – um aspecto da estrutura do jogo que ajuda a sustentar a narrativa, mas também se colocam numa posição semelhante à do jogador, de quem se surpreende e busca interpretar os eventos dramáticos exibidos na tal cutscene.

Na mesma sequência, um outro fato curioso se dá em relação à fotografia que os investigadores tiram do cadáver: os protagonistas fotografam o corpo da posição em que estão, ao lado deste, mas quando o retrato aparece ele exibe o corpo a partir do mesmo ponto de vista que o jogo é exibido e portanto, do jogador e não o das personagens. Ao analisar o retrato, a Agente Ray diz gostar da maneira com que a câmera de última tecnologia é capaz de alterar o ângulo da fotografia depois que foi tirada (a câmera é uma Polaroid²⁴). Logo a seguir na história nos deparamos com uma dupla de personagens que nos esclarecem mais um aspecto do funcionamento do jogo. Trata-se de duas irmãs que trajam fantasias de pombos e realizam serviços de reparos de todo tipo em nome da companhia "*The Pigeon Brothers*" – fundada pelo

²³ uma referência aos *pixels* que compõem a imagem digital.

²⁴ o comentário sobre o ângulo da foto também poderia ser visto como uma ironia ligada ao chamado 'erro de paralaxe', característico de câmeras em que o visor não reflete com precisão a imagem que será registrada no negativo.

pai das duas, que esperava ter filhos do sexo masculino. Ao se iniciar o diálogo, as duas falam insistentemente sobre certos sinais misteriosos, que dizem estar muito fortes. Diante de tamanha bizarrice, uma das opções entre as falas do protagonista é a pergunta: "Isso é estranho. Eu deveria salvar o jogo?", que é respondida de forma ainda mais franca; "Eu não me preocuparia com isso. O jogo foi engenhosamente projetado para não ter mortes ou becos sem saída e ainda assim ser assustador e ter momentos de tensão. Você pode se sentir seguro explorando o que quiser."

Nem é preciso dizer que os diálogos são uma parte fundamental do jogo e estrutura de suma importância para a construção da narrativa. Cada um dos protagonistas – que no total são cinco – além de ter sua própria história e objetivos, tem uma personalidade diferente. Visualmente o que muda é apenas a cor de todo texto escrito que aparece no jogo, de modo que cada protagonista está associado a uma cor. Quanto ao conteúdo, porém, não apenas o protagonista selecionado faz seus próprios comentários sobre os objetos com que interage (uma boa parte da informação no jogo é passada ao jogador pelas falas dos protagonistas: ao comandar que o personagem observe um item, por exemplo, o que este faz é descrever o objeto, muitas vezes exprimindo também opiniões pessoais.), como também as opções de falas nos diálogos com um mesmo *NPC* são muitas vezes diferentes para cada um dos protagonistas.

É justamente nos diálogos que observamos muitas brincadeiras com o próprio funcionamento do jogo. Bem no início, ainda no primeiro encontro com as estranhas irmãs fantasiadas de pombas, se depois da conversa o jogador inicia um novo diálogo com as duas, as opções de fala do protagonista são: "Vocês...", "Duas...", "São...", "Doidas..." e "Okay, eu preciso mesmo ir solucionar o crime". As quatro primeiras opções, se postas juntas, formam uma frase, mas só quem percebe esse sentido é o jogador; a frase só se forma no âmbito das regras e nunca na ficção, já que os protagonistas (quase) sempre dizem exatamente o que prevê o texto – embora seja comum que as falas se estendam para além do que está escrito – e assim cada uma das opções leva a uma fala completamente diferente, e nenhuma tem relação com o sentido que se cria interpretando-as unidas na frase "vocês duas são doidas".

Também existem no jogo momentos em que os protagonistas quebram a expectativa ao simplesmente não falar o texto selecionado pelo jogador. Delores, uma das personagens, sonha em trabalhar como *game designer*, mas seu tio deseja que a menina assuma a direção da fábrica pertencente à família. Num certo diálogo entre os dois, três das cinco opções de fala expressam o desejo de Delores de trabalhar com games ou o de não assumir a direção da fábrica. No entanto, caso o jogador selecione qualquer uma dessas opções, o que Delores diz é "Só queria dizer o quanto eu te amo, tio Chuck". A menina não tem coragem de dizer a verdade para o tio

pois sabe que ele ficará frustrado. A personalidade da personagem se coloca acima das regras: ela se recusa a dizer o texto previsto no jogo e selecionado pelo jogador. De forma semelhante, a solução de um determinado enigma¹⁵ do jogo envolve uma subida até o topo de uma antena de rádio, e todos os protagonistas literalmente se recusam a fazê-lo, dizendo terem medo de altura, à exceção de um, que é palhaço no circo.

Ransome é um palhaço extremamente mal humorado que atende pela alcunha de "O Palhaço dos Insultos", já que seu espetáculo consistia basicamente em fazer piadas grosseiras e ofensivas para o próprio público. Um aspecto interessante de Ransome é que ele é o único personagem do jogo que fala palavrões, ou melhor, cujas falas tem várias palavras censuradas por um bip sonoro e a própria substituição da palavra escrita pela onomatopeia " *beep* ". Nenhuma outra personagem do jogo usa palavras de baixo calão ou sofre censura, e há inclusive um momento que um *NPC* se refere ao modo de falar de Ransome, chamando-o de " *beephole* clown". Apesar de o texto aparecer entre asteriscos como as falas censuradas de Ransome, ele é dito normalmente e sem interferência sonora: "beephole" é uma palavra e não uma censura sobre outra. De volta ao momento da torre de rádio, Ransome realiza a longa subida reclamando sem parar, e o que é interessante é que se refere à maneira como o jogo é estruturado quando diz frases como "Oh, vamos colocar o *beep* do palhaço para subir a escada!", se referindo à escolha dos designers de fazer com que ele fosse o único apto a realizar tal tarefa, e "Toda essa subida só pra solucionar um *beep* quebra-cabeças", que é o real motivo de sua subida, mesmo porque na lógica ficcional o palhaço teria poucos motivos para ter se envolvido no episódio da torre de rádio, já que este não estava diretamente ligado aos seus interesses. Já na lógica do funcionamento do jogo, como é típico do gênero de aventura, a progressão como um todo depende da solução de variados enigmas que muitas vezes não tem relação direta entre si, mas levam a novas possibilidades de interação que muitas vezes são a solução para outros problemas. Além disso, como nesse caso o jogo conta com vários personagens, é interessante que esse seja um aspecto explorado na solução dos quebra-cabeças, obrigando o jogador a alternar constantemente entre os protagonistas.

O que há de mais incrível em *Thimbleweed Park*, no entanto, é o final do jogo, em que os próprios personagens se dão conta de que são de fato personagens em um videogame. A descoberta foi feita por Chuck enquanto jogava '*Colossal Dungeons Cave Quest II*' – um jogo de aventura dentro do jogo – e se deu conta de que seu próprio mundo é também uma simulação cheia de incoerências. Chuck foi obrigado a se fundir com a inteligência artificial do computador do jogo, e somente no final pôde revelar a verdade para os protagonistas. Ele diz que o jogo precisa ser desligado antes que os desenvolvedores o consigam reiniciar, e que esta

é a única maneira de se verem livres do controle do 'mundo superior', como se refere ao 'mundo real' – e sendo o jogo o 'mundo superior' de '*Colossal Dungeons Cave Quest II*', o personagem sugere que todos os mundos têm um 'mundo superior' ainda mais sofisticado que percebe tudo como um videogame. Chuck então dá a cada um dos protagonistas um item que o levará ao encerramento de sua história, e um destes é o que permite que o jogo seja desligado, porém o item é um balão inflável e não parece fazer sentido com o objetivo. Chuck diz ainda que a máquina apagou de sua memória a resposta para o enigma, mas que a solução pode ser encontrada no trailer do jogo, lançado para a campanha do *Kickstarter*²⁵. Esse caso é de certa forma semelhante ao do *codec* de Meryl em *Metal Gear Solid*, em que a resposta para o progresso no jogo está em um elemento totalmente externo a este e obriga o jogador a sair do 'espaço' do jogo para consultar esta resposta. Sob outro ângulo, é o jogo quem expande seu círculo mágico e passa a englobar aspectos da realidade. Quando o jogador deixa momentaneamente de lado o jogo para consultar o trailer ou o encarte do CD está fazendo exatamente aquilo que é previsto pelo jogo e desempenhando sua parte.

Depois de cada um dos protagonistas ter encerrado sua história, só resta Delores, que vai encerrar o próprio jogo. Usando o item fornecido pelo Chuck computadorizado, a menina é capaz de acessar o próprio *wireframe* do jogo: a primeira versão do universo, criada pelos desenvolvedores com a intenção de testar seu funcionamento. Em outras palavras, Delores vai para o âmbito das regras do jogo, e somente lá é capaz de desligar a máquina e encerrar a própria ficção. Os créditos se desenrolam e no fim deles vão surgindo mensagens de erro até que a tela fica preta. A seguir, frustrando as esperanças dos protagonistas, o jogo então volta ao menu principal e a história pode ser reiniciada como se pela primeira vez.

3.3 *Undertale*

Bem simples nos gráficos e sons e inspirado na estética 8bit, *Undertale* é um RPG que põe em questionamento exatamente o modelo que se consagrou predominante entre os RPG eletrônicos, em que o progresso geralmente está associado à matança indiscriminada de inimigos (em alguns casos até amigos) em busca de pontos de 'experiência' que aumentam o 'nível' do personagem e o tornam mais forte. O jogo conta a história de um humano (não fica claro o sexo do protagonista) que está explorando uma montanha e acidentalmente cai num buraco que o leva para o reino dos monstros, onde encara uma longa jornada em busca do retorno ao lar. Ao longo do caminho o protagonista se depara com uma enorme variedade de

²⁵ uma plataforma online de financiamento coletivo.

monstros, e o grande lance do jogo é que todo combate pode ser resolvido de duas maneiras: pela luta ou pela interação pacífica.

Todo monstro tem suas próprias opções de interação, que se combinadas da maneira correta fazem com que o monstro não deseje mais enfrentar o protagonista – e muitas vezes torne-se amigo deste – e o jogador pode então selecionar a opção 'piedade' para encerrar o combate. Existem três possibilidades de finais distintos e determinados justamente pelo comportamento do jogador diante dos monstros, que na comunidade virtual do jogo são conhecidos como 'neutro', 'pacifista' e 'genocídio'. Todos os finais quebram a quarta parede à sua maneira, e é muito interessante e até mesmo assustador o modo como o jogo tem consciência das ações do jogador.

O primeiro personagem que o protagonista encontra em *Undertale* é uma pequena flor falante que se apresenta como Flowey e é um dos dois personagens do jogo que falam diretamente com o jogador. Neste primeiro encontro, Flowey dá poucas demonstrações de suas capacidades metalinguísticas e apenas instrui o jogador quanto ao funcionamento do combate, durante o qual este controla apenas um coração vermelho dentro de um quadrado e deve desviar dos ataques que lhe são dirigidos. Flowey diz que esse coração representa a própria alma do protagonista, que começa fraca mas pode crescer conforme acumula *LV*, que significa 'love' (o trocadilho só faz sentido em inglês, já que 'LV' na verdade é uma sigla muito usada em jogo para se referir a 'level': o nível do personagem) e então subitamente mostra sua verdadeira face, dizendo que neste mundo é tudo uma questão de matar ou morrer enquanto ataca o protagonista, que é salvo no último segundo por Toriel, uma das personagens principais na história do jogo e que então guia o protagonista neste início, que funciona como um tutorial. Toriel se revela também ser a primeira 'chefe de fase' no fim desse estágio inicial do jogo, quando enfrenta a protagonista por não querer que esta saia de sua proteção e explore o 'subterrâneo': o mundo em que vivem os monstros.

O combate com Toriel surpreende um pouco as expectativas do jogador pois não há uma sequência óbvia de interações que a façam desistir do combate, nenhuma das ações do protagonista parece surtir nenhum resultado. Isso porque o segredo para vencer Toriel sem uso da violência é insistir na opção de 'piedade' mesmo que ela signifique a total falta de ação do protagonista e não apresente nenhum resultado imediato. Logo após o combate, Flowey reaparece e ironiza o jogador baseado nas escolhas deste ao longo desta primeira parte do jogo. A flor sabe exatamente quais monstros o jogador matou ou salvou isso determina o conteúdo de sua fala. Mas a coisa vai ainda além.

Caso o jogador já tenha matado a pobre Toriel e passado dessa parte, e mais adiante no jogo se arrependa e decida resetar o progresso a fim de refazer a história, dessa vez sem derramamento de sangue, logo após o combate com Toriel, a florzinha lhe dirá o seguinte: "Esperto, muito esperto. Você se acha muito inteligente não é mesmo? Então você conseguiu jogar segundo suas próprias regras. Poupou a vida de uma pessoa. Mas não se ache tanto assim. Eu sei o que você fez. Você a assassinou. Depois voltou atrás pois se arrependeu. Ha ha ha ha... seu tolo inocente. Você acha que é o único com esse poder? O poder de transformar o mundo apenas com sua própria determinação. A capacidade de ser Deus! A capacidade de 'SALVAR'. Eu achei que era o único com esse poder, mas eu não posso SALVAR mais. Aparentemente os seus desejos para este mundo sobrepõem os meus. Muito bem. Aproveite o poder enquanto pode. Estarei de olho.". Ora, Flowey está, portanto, no mesmo nível do jogador: não apenas a flor tem o poder de salvar o jogo, como ela mesma explicitamente assume, mas também tem percepção e ciência das múltiplas linhas de tempo que se criam pelo salvar e carregar do jogo – como quando o jogador reseta o jogo para mudar o rumo dos acontecimentos – e das próprias possibilidades de cursos que a narrativa pode tomar. Quanto ao exemplo citado, o oposto também é possível (ter poupado Toriel e então voltar atrás para matá-la) e faz com que Flowey acuse o jogador de um comportamento repulsivo.

As três possibilidades de encerramento do jogo envolvem quebras da quarta parede e comportamentos inesperados por parte do jogo. No primeiro deles, o final 'neutro', Flowey mata aquele que se imaginava ser o último chefe – mesmo que o protagonista o tenha poupado e jogado pacificamente – e absorve seus poderes e então a tela fica branca e o jogo literalmente trava e encerra seu funcionamento, deixando o jogador estupefato contemplar a área de trabalho de seu computador. Ao abrir novamente o jogo, este se inicia de maneira claramente defeituosa e ao invés do menu principal exibe uma tela com os dizeres "Flowey – LV 9999 – 9999:99 – My World" e as opções de continuar ou reiniciar. Ao selecionar a opção de continuar o jogo, o protagonista aparece numa tela preta e ao caminhar um pouco se depara com uma estrela, ícone típico do jogo que permite salvar o jogo. Ao tentar fazê-lo, uma janela exibe corretamente suas informações salvas até o momento, mas então surge uma rachadura, o texto muda para "Arquivo Deletado." e a janela então se quebra, dando lugar ao rosto de Flowey, que agradece ao protagonista por ter ajudado a derrotar os chefes do jogo e expõe seu plano de absorver também sua alma a fim de se tornar todo poderoso. A flor ainda ameaça o jogador dizendo que é impossível retornar para o antigo jogo salvo, e que vai providenciar um novo *save* bem no momento da morte deste para poder assisti-la várias vezes.

O último combate da trajetória neutra é totalmente diferente dos demais combates do jogo: não existem as opções de ação do protagonista, o movimento do coração controlado pelo jogador não é limitado a um quadrado e Flowey se transforma em um monstro bizarro que ocupa quase toda a tela e ataca incessantemente. Como se tudo isso não bastasse, toda vez que Flowey derrota o jogador o jogo trava e fecha sozinho, forçando o jogador a reiniciar o programa apenas para se deparar mais uma vez com as provocações do inimigo e o recomeço do combate. Não há como fugir dessa situação, não se pode carregar um arquivo de jogo salvo ou iniciar uma nova história (a opção 'reset' não funciona); Flowey literalmente quebra o jogo e o refaz à sua maneira, não importa quantas vezes o programa seja reiniciado, *Undertale* agora é controlado pelo vilão.

Quando finalmente consegue derrotar a flor, o jogador pode escolher entre matá-la ou poupá-la, tal qual em todos os combates do jogo. Se for poupada, Flowey ainda aparece depois dos créditos e diz ao jogador que desde que foi derrotada ficou pensando se é mesmo necessário matar as coisas, e propõe ao jogador o desafio de encarar o jogo desde o início sem matar um só monstro, prometendo que dessa forma permitirá que o jogo tenha o final feliz tão desejado – sugerindo ao jogador a possibilidade de se atingir um desfecho diferente para a história: o final pacifista, que inclusive só é possível de se atingir caso o jogo já tenha sido completado uma vez no modo neutro. Apenas por esse detalhe o final pacifista já se torna metalinguístico. Caso o jogador não tenha completado o jogo anteriormente e deseje traçar o caminho pacifista em busca do final feliz, será necessário encarar o final neutro e terminar o jogo, e então poderá novamente carregar o arquivo salvo e continuar em outra direção – e isto é também interessante: mesmo com as ameaças de Flowey quanto a deletar o jogo salvo, e mesmo o jogo sendo encerrado e reiniciado várias vezes ao longo do combate, o verdadeiro arquivo salvo do jogador permanece seguro e leva de volta para logo antes do início dessa sequência final do jogo. Isso porque nessa sequência de encerramento neutra, quem salva o jogo é Flowey, e não o jogador.

Quanto à sequência final do modo pacifista, também quebra a quarta parede. A luta contra aquele que se imaginava ser o último chefe nem acontece, e ao invés disso todos os monstros do subterrâneo se reúnem junto do protagonista (já que este fez amizade com todos os monstros do jogo em sua trajetória). Porém se revela que a presença de todos ali foi calculada e era justamente o objetivo secreto de Flowey, que então absorve todos os monstros e pode finalmente revelar sua verdadeira forma. Ironicamente, essa luta não tem muito de especial, sendo considerada inclusive bem mais fácil que as lutas dos outros dois finais possíveis, e a única coisa que foge ao padrão das lutas do jogo é que nesse caso o fundo é colorido e animado

em invés de uma tela preta, além de um único ataque específico em que as regras do combate são um pouco alteradas. O que há de mais interessante nesse final é que antes de assumir sua verdadeira forma, Flowey diz que isso só foi possível pelo jogador ter se tornado amigo e querido pelos monstros, e então revela sua real motivação: "Por que estou fazendo isso? Isso é tudo só um jogo. Se você sair do 'subterrâneo' satisfeito, terá 'ganho' o jogo. Se você 'ganhar' não vai mais querer jogar comigo, e o que eu faria então? Mas esse jogo entre nós nunca vai acabar." A flor prossegue provocando o jogador e então faz uma última promessa de entregar o final feliz caso o jogador a derrote, mas garante que isso não vai acontecer. Flowey não apenas percebe a presença do jogador e se dirige a este, mas também se apega e procura mantê-lo no jogo a qualquer custo. Também fica novamente demonstrada a percepção do vilão sobre as múltiplas linhas de tempo possíveis do jogo, já que em sua fala no final neutro, a flor estava justamente buscando manipular o jogador para atingir seus objetivos num segundo encerramento do jogo. De maneira semelhante, este mesmo jogador, em sua trajetória para completar o jogo pacificamente, inevitavelmente completa o jogo duas vezes e cria várias linhas temporais.

O final genocida é obviamente o mais sinistro dos três e é alcançado através da espontânea matança de todo e cada monstro que o protagonista encontra. Nessa narrativa revela-se que o protagonista é possuído pelo espírito de *Chara* – o primeiro humano que caiu no mundo dos monstros. Há uma grande confusão quanto a *Chara* porque embora seja esse o nome pelo qual é referido na comunidade de fãs, dentro do jogo o vilão recebe sempre o nome que o jogador escolhe no início (*Chara* poderia ser talvez uma abreviação para *character*). Enquanto isso, o próprio protagonista chama-se Frisk, como é revelado no encerramento do modo pacifista. Em outras palavras, o jogador controla *Chara*, que por sua vez controla o corpo de Frisk. *Chara* é o personagem do jogador, ou melhor, é a manifestação do próprio jogador dentro do jogo, que comanda o personagem principal: Frisk. Somente quando segue o caminho de maneira pacífica o protagonista é capaz de se manter íntegro, e em seu final feliz justamente assume seu próprio nome, pois está livre do controle do jogador (e de *Chara*). Na trajetória genocida, *Chara* se manifesta porque o que representa é justamente o comportamento típico que se espera do jogador em muitos dos RPGs: o de destruir boa parte do rico universo ficcional criado, assassinar dezenas de personagens incríveis e só se preocupar com os status do personagem – poder, level, pontos de vida, ataque, defesa, etc. Jogando desse modo, o último chefe é Sans, que sob nenhuma outra circunstância enfrenta o jogador, e este é considerado o combate mais desafiador do jogo.

Sans não fala diretamente com o jogador nem tem nenhum poder de alterar as regras, mas menciona que um fenômeno misterioso está causando a existência de várias linhas temporais que surgem e se interrompem subitamente, talvez numa referência à enorme quantidade de vezes que o jogador encara a luta antes que consiga vencer. Depois de derrotar Sans, o protagonista encontra Asgore (que é quem se acreditava ser o último chefe no modo neutro) e o mata em um único golpe. O protagonista se tornou tão horrível e sinistro que até Flowey fica covarde e lhe suplica piedade, mas também é morta friamente. Não havendo restado sequer um monstro vivo no jogo, surge na tela a figura de Chara, que se apresenta com o nome escolhido pelo jogador no início do jogo e diz o seguinte: "Obrigado. Seu poder me fez despertar da morte. Minha 'alma humana' e minha 'determinação' não eram minhas e sim suas!" e depois prossegue dizendo como juntos eles (Chara e o jogador) erradicaram os inimigos e se tornaram fortes, e descreve o sentimento de satisfação com o aumento numérico dos status do personagem: ataque, defesa, pontos de vida, dinheiro, etc. Por fim, Chara faz ao jogador a oferta de "apagar este mundo inútil para irmos para o próximo", que na verdade não é uma escolha já que mesmo que o jogador selecione a opção de não fazê-lo, a personagem diz "Você deve ter entendido errado. Desde quando é você que está no controle?" e dá uma risada maníaca. Aparece então na tela uma animação semelhante à do ataque, como se o próprio jogo tivesse sido atacado e o programa realmente trava e fecha sozinho.

Por mais incrível que isso possa soar, Chara realmente destrói o jogo. Ao reabrir o programa, nada acontece. A tela fica totalmente preta e ouve-se o barulho do vento como que num cenário de desolação. Após longos 10 minutos nessa situação, palavras começam a aparecer na tela. É Chara, que se dirige novamente ao jogador, surpresa por este querer voltar para o mundo ficcional que destruiu, lembrando-o de que foi ele mesmo o grande responsável por essa destruição total e reprimindo-o por achar que está acima das consequências de seus atos. A personagem então propõe um acordo: trazer de volta o mundo em troca da alma do protagonista. Caso o jogador recuse a tela volta a ficar preta e a oferta se repete dali a 10 minutos, num ciclo sem fim. Caso concorde o jogo volta a iniciar normalmente, mas estará para sempre afetado. Um reset normal do jogo apaga o progresso do jogador mas não as memórias dos personagens – é por isso que Flowey é capaz de saber se o jogador já tiver matado a inocente Toriel, por exemplo – e existe uma opção de '*True Reset*', que só pode ser usada logo depois de se completar o jogo nos modos pacifista ou genocida, e apaga totalmente os registros, permitindo ao jogador inclusive escolher um novo nome (para si próprio e Chara). No entanto, nem mesmo um '*True Reset*' é capaz de eliminar os efeitos do acordo com Chara depois de o jogo ter sido terminado na maneira genocida. O jogo cria um arquivo secreto no

computador do usuário, garantindo que o protagonista fique para sempre desprovido de sua alma e de modo que todos os desfechos do jogo – até mesmo o pacifista – serão ligeiramente alterados e marcados pela aura sinistra de Chara. A personagem tem tanto poder sobre o jogo que é capaz de literalmente destruí-lo, fazer com que o programa de fato pare de funcionar e depois negocia com o próprio jogador, buscando obter a alma deste em troca da reconstrução do universo ficcional.

3.4 *The Stanley Parable*

The Stanley Parable é um jogo de possibilidades. O jogador controla Stanley em primeira pessoa num universo tridimensional – um escritório – e existe uma voz que narra tudo que se passa no jogo: a história, as ações do protagonista e até seus pensamentos. A voz também prevê certas escolhas do protagonista antes que a ação seja de fato realizada, como que orientando o jogador a tomar a decisão correta. No entanto, o jogador pode optar por não seguir os conselhos do narrador, que prontamente adaptará a narrativa para que esteja de acordo com o desenrolar dos eventos, levando o jogo a uma variedade de finais diferentes.

A primeira escolha se dá quando o jogador chega a uma sala que tem duas portas e o narrador lhe diz: "Stanley chegou numa sala com duas portas e foi pela da esquerda". O jogador pode livremente ir pela porta da direita, e o narrador então dirá que "Este não era o caminho certo e Stanley sabia muito bem disso. Talvez ele tenha decidido passar primeiro pela sala de descanso dos empregados, apenas para admirá-la". Logo adiante haverá mais uma decisão a ser tomada, e assim se constroem as inúmeras possibilidades do jogo. O jogador segue acatando ou discordando do que lhe propõe o narrador até que se chega a um final, há o encerramento da narrativa e então tudo recomeça do princípio.

Uma das narrativas possíveis – que se dá quando o jogador vai sempre contra o que diz o narrador – se constrói exatamente pela quebra da quarta parede: o narrador se dá conta de que não está lidando com Stanley, mas sim com um jogador, uma pessoa real, e por isso a possibilidade de serem feitas escolhas. É exibida então uma cutscene: uma espécie de vídeo instrutivo sobre o ato de fazer escolhas e o narrador pede que o jogador faça escolhas conscientes e pelo bem da história. No entanto, a partir desse ponto as opções de escolha são suprimidas, até mesmo os lugares altos de onde o protagonista podia acidentalmente (ou não) cair agora contam com grades de segurança. O jogo acaba retornando para a sala da primeira escolha, e caso o jogador insista em não acatar a sugestão do narrador e vá novamente pela porta da direita, se depara com um corredor fechado e o jogo começa a exibir defeitos gráficos que o narrador explica serem fruto da incoerência narrativa. O jogo fica voltando atrás como

se estivesse defeituoso e obrigando o jogador a fazer as escolhas sugeridas, e em dado momento o narrador se irrita e dá no jogador um tremendo sermão, acusando-o de ter estragado toda a história e o trabalho de uma vida apenas por sua teimosia e rebeldia, e dizendo que se não queria ver o desenrolar da história não devia nem estar no jogo em primeiro lugar. Se o narrador se surpreende ao descobrir que está lidando com um jogador, ele também se comporta e dá a entender que é outra pessoa que igualmente tem certo controle sobre o jogo, passando ao jogador o mesmo espanto e confusão. Além disso há a simulação dos defeitos gráficos – típicos de falhas no processamento do jogo – que criam a ideia de que o jogador realmente conseguiu burlar a programação do jogo e foi numa direção que não tinha sido prevista pelos designers. Esse tipo de jogabilidade emergente, no entanto, não é o caso em *The Stanley Parable*, em que esse é apenas um dos vários finais programados na estrutura do jogo.

Há ainda outra possível narrativa em *The Stanley Parable* que flerta com o funcionamento e a estrutura do jogo em si. Ela é de certa forma semelhante à anterior, e também se dá quando o jogador insiste em ir por uma porta azul mesmo quando o narrador repetidamente lhe diz o contrário, adicionando também luzes e efeitos que indicam a outra porta, vermelha. O protagonista então se vê um espaço de jogo totalmente inacabado, como se estivesse ainda sendo desenvolvido pelos criadores do jogo, e o narrador começa a questioná-lo se era isso mesmo que tanto queria ao invés da história, que havia sido desenvolvida especialmente para ele. O jogo então volta ao momento inicial das duas portas e, além de alguns defeitos gráficos nas texturas, há uma terceira porta que leva a outro espaço totalmente inacabado, e o narrador pede então que Stanley avalie a nova experiência do jogo através de cinco botões numerados. O narrador segue questionando o que Stanley espera do jogo até que decide apresentar, então, o protótipo de outro jogo que vinha desenvolvendo. O jogador se vê então numa sala em que uma figura de um bebê se move em direção ao fogo e o apertar de um botão faz com que o bebê volte à sua posição inicial, e o narrador propõe como jogo a tarefa de apertar repetidamente o botão para que a figura não seja queimada.

Diante da rápida desistência do jogador, o narrador igualmente dá-se por vencido e encerra o jogo, deixando a tela totalmente preta. Mas este não é ainda o fim da história, e o narrador propõe que, já que seu jogo foi um fracasso, seja jogado um jogo feito por outra pessoa. Neste momento, causando grande surpresa, surge na tela um típico cenário de *Minecraft*. O jogador é levado a explorar um pouco o ambiente e adentrar uma caverna, mas o narrador logo se incomoda porque o jogo é demasiado aberto, e transforma novamente a experiência. O jogador então se vê dentro de *Portal*, onde ainda é conduzido pelo narrador mais um pouco até que se encerra a história em definitivo e a parábola de Stanley volta então

ao início. O jogo brinca não apenas com o fato de ser jogo, mas também com o que o jogador espera da experiência – inclusive replicando exatamente outros títulos na tentativa de agradar este público – e como se comporta, muitas vezes frustrando as expectativas dos desenvolvedores.

The Stanley Parable, sob certo ponto de vista, pode ser entendido como uma crítica à própria maneira como muitos jogos se estruturam. Se na narrativa, *Stanley* é um funcionário que apenas aperta botões em um computador conforme lhe orientam, sem entender de fato o que está fazendo, o jogador, ao seguir estritamente as instruções do narrador, está na verdade se comportando exatamente como o protagonista, apertando botões em seu teclado. Trata-se de uma espécie de crítica ou reflexão sobre a maneira como muitos jogos constroem suas narrativas, em que o jogador apenas desempenha certas tarefas pré-determinadas e assiste ao desenrolar de uma história na qual não tem influência. O confronto de um narrador tipicamente literário com o funcionamento relativamente livre do jogo (ainda que essa liberdade se resuma a simplesmente traçar um caminho pelo cenário previamente construído) torna explícito como os meios têm diferentes maneiras de contar histórias e peculiaridades que devem ser entendidas para a construção de narrativas marcantes.

Considerações Finais

O efeito a que se dá o nome de quebra da quarta parede é basicamente a assunção do dispositivo ou conjunto de dispositivos que são a estrutura essencial sobre a qual pode se desenvolver a obra, que independente de ser ficcional ou uma reprodução da realidade, não é real. Mesmo no cinema documental, que muitas vezes se propõe a retratar com certa fidelidade o real, é possível observar quebras de quarta parede, e isso porque mesmo não se tratando de uma ficção, ainda se busca ocultar do espectador a presença das câmeras e todo o aparato cinematográfico. A sensação que se deseja criar é a de que os entrevistados, por exemplo, se dirigem diretamente ao público e não a um entrevistador ou à câmera.

Nas artes cênicas, onde o conceito tem sua origem, a quarta parede é o que separa o palco – o espaço dos atores – da plateia – o espaço do público. No caso dos videogames, por outro lado, o público a quem se dirige a obra não é colocado na posição de espectador e sim numa que se aproxima muito mais da figura do ator. Este desempenha seu papel à sua maneira, porém seguindo o previsto no texto original da peça. Mesmo em cenas de improviso geralmente se estabelecem certas regras a serem seguidas e que de certa forma determinam as possibilidades de ação (e interação) do ator.

Para além disso, assim como quem joga um jogo, o ator está imerso em sua atuação enquanto atividade real e, portanto, sua percepção dos eventos igualmente engloba aspectos para além da narrativa e da ficção. Quando – seguindo o roteiro – um ator quebra a quarta parede, ao se dirigir ao público, mesmo que saia momentaneamente de sua personagem, ainda está atuando. Mesmo que esteja representando a si próprio – e o uso do verbo representar já torna isso evidente – pelo simples fato de estar no palco e em cena o ator torna-se uma espécie de avatar. Por mais envolvido que esteja, é impossível que este ator confunda os espaços de sua vida pessoal com o espaço da atuação. É inconcebível que um ator não saiba que está atuando, tal qual um jogador que não saiba que está jogando. Como já discutido, as duas atividades possuem uma espécie de separação da realidade e exigem um comportamento especial de acordo com certos preceitos.

Dito isto, podemos dividir as quebras de quarta parede nos videogames em dois graus de complexidade. O primeiro e mais simples dá conta dos casos em que o recurso é usado no nível da ficção, como os casos em que uma personagem da ficção fala ao jogador os controles do jogo (como o *FLUDD* em *Super Mario Sunshine*). Embora, como apontado por Juul (2005), o fato constitua uma interessante reviravolta e uma mistura entre os âmbitos da ficção e do real, não é algo que fuja à lógica de funcionamento do jogo, e nos dias de hoje sequer é motivo de uma grande surpresa.

Os casos mais complexos são aqueles em que o efeito se dá não só na ficção, mas também no âmbito das regras que sustentam o jogo: quando o próprio funcionamento deste é afetado pela agência de uma personagem ficcional. Quando isso acontece o jogador é de fato surpreendido, não apenas no que diz respeito ao seu envolvimento na narrativa, mas também no próprio ato de jogar enquanto atividade real. A interação foge ao que geralmente se espera de um jogo, é exigida uma ação que não é parte do repertório de interações do jogador/ator. Isso porque essa ação se dá de fato na realidade e não apenas na ficção. Tal qual os filmes precisavam ser interrompidos para a troca do rolo de película, removendo brevemente o público de seu estado de espectadorialidade, o jogador interrompe o fluxo do jogo para realizar, no âmbito do real, as ações que o permitirão progredir na narrativa ficcional. Ao contrário do que seria de se imaginar, no entanto, e justamente já que as ações reais de fato têm uma implicação na ficção, o sentimento de imersão ficcional do jogador prevalece mesmo nesse espaço "fora do jogo", e este provavelmente realizará com certa pressa essas ações (a constante reabertura do jogo na luta contra *Flowey* em *Undertale* por exemplo), dada a urgência dos eventos ficcionais. Mesmo que esteja agindo fora do espaço do jogo, o jogador ainda o é; ainda está jogando. O jogo momentaneamente se projeta e ganha uma existência para além dos dispositivos que o sustentam.

Os quatro jogos analisados no terceiro capítulo deste trabalho são exemplos de casos em que as personagens, além de se comunicarem diretamente com o jogador, demonstram ter conhecimento e certo poder sobre o próprio funcionamento do jogo. Ao longo da série *Metal Gear* a maior parte das quebras de quarta parede são de certa forma simples e se dão quando as personagens se referem aos controles e *displays* do jogo, mas os momentos de maior interesse são justamente aqueles em que se exige do jogador uma ação que não se dá no espaço do jogo e sim do mundo real – como a consulta à caixa dos CDs na busca por um número de *codec* ou na troca do controle para a porta do controle 2. Em *Thimbleweed Park* o ponto central da narrativa é o fato de que tudo se trata de um jogo, e de fato suas personagens em vários momentos se referem com muita natureza às regras e ao funcionamento do sistema. Aqui novamente o jogador é obrigado a consultar uma informação fora do jogo – dessa vez na internet – a fim de progredir na ficção. Além disso no fim do jogo uma das personagens acessa o próprio *wireframe*, o espaço absoluto da implementação do sistema do jogo.

The Stanley Parable de fato não demanda do jogador nenhum tipo de ação fora do espaço do jogo nem sequer da ficção, mas seu mérito está em fazer justamente o oposto, ao materializar na ficção a figura do jogador, fazendo com que seja percebido pela ficção e transformando levemente o jogo, erguendo barreiras de segurança e limitando suas opções de

escolha até um ponto em que tudo resulta numa (fictícia) falha dos sistemas. Esta é apenas uma das possíveis narrativas que o jogo oferece, e o interessante é que pode ser interpretada como uma crítica aos jogos que, na busca por criar histórias complexas e surpreendentes e controlar a experiência do jogador momento a momento, acabam por cercear totalmente as possibilidades de interação deste jogador e literalmente o conduzem através da história.

Por fim, *Undertale* é, sem dúvida, o mais ousado dos jogos em questão. A história e o funcionamento do jogo são trabalhados de uma maneira tão coesa que praticamente se tornam uma só coisa. Ao contrário dos mundos incoerentes de Juul (2005, p. 139), em que os eventos do jogo não podem ser explicados sem referencia às regras, aqui, o próprio funcionamento (ou não funcionamento, no caso) do jogo não pode ser explicado senão pela ficção: "O jogo não funciona porque *Chara* destruiu o mundo."

Quando comparados entre si, é natural que os casos analisados ofereçam exemplos bem distintos, pois é também distinta a maneira como funciona cada jogo e é esse o cerne da questão. Se em dado momento de *Undertale* o jogador é forçado a encerrar e reiniciar o jogo repetidas vezes, isso só é possível porque o jogo exige muito pouco do poder computacional da época em que foi lançado e nem demanda que sejam carregados muitos dados, portanto o processo de iniciar o jogo é bastante rápido. O mesmo não poderia ser dito de nenhum dos jogos da franquia *Metal Gear Solid*, por exemplo, e nesse caso ter que reiniciar repetidas vezes o jogo seria algo bem mais frustrante e desanimador.

Mais do que a simples quebra da quarta parede, o que se dá é uma relação de perfeita harmonia entre regras e ficção na construção de sentido do jogo. O bom uso do recurso demonstra uma evolução no entendimento dos jogos como um todo e uma unidade; tanto no que diz respeito aos aspectos técnicos particulares de cada jogo quanto à maneira particular como os jogos contam histórias e suas particularidades enquanto mídia. Dizer que os jogos são meio reais e meio ficcionais não é dizer que os jogos têm duas partes distintas e independentes, e sim que é na relação entre dois que surge o jogo. O bom *game design* é justamente aquele em que a narrativa e o funcionamento do jogo estão totalmente aliados na construção de sentido e da experiência do jogador.

Encerrando, deixo questões filosóficas que se abrem sobre o futuro. Mesmo que se diga invisível, a quarta parede sempre existe materialmente na forma do dispositivo e suas delimitações: os limites do palco teatral, as bordas da projeção cinematográfica, a tela de vidro dos aparelhos televisores, os controles do jogo ou os dispositivos presos ao corpo do jogador em sistemas de realidade virtual. No entanto, caso a tecnologia porventura supere tais limitações e torne possível imergir os jogadores num tipo de experiência totalmente

indiscernível da realidade, continuará a quarta parede a ser quebrada? Contarão os jogos com eventuais lembretes de que são simulações, para alívio ou desespero de seus jogadores? E por fim: caso seja a experiência de fato indiscernível do real, o que a distinguirá da realidade? Somente o passar dos anos nos permitirá dizer.

Referências

Literárias

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ARSENAULT, Dominic. *Dark Waters: Spotlight on Immersion*. In *GAMEON-NA*, North America 2005 International Conference Proceedings, p. 50-52. Ghent, Eurosis, 2005.

BOGOST, Ian; MONTFORT, Nick. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge/MA: The MIT Press, 2005.

CAILLOIS, Roger. *The Definition of Play and The Classification of Games*. In SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *The Game Design Reader: A rules of play anthology*. Cambridge/MA: The MIT Press, 2006, pg. 122.

FALCÃO, Thiago (org.), MARQUES, Daniel (org.). *METAGAME: panorama dos game studies no Brasil*. São Paulo: Intercom, 2017.

FERREIRA, Emmanoel. *GAMES E IMSERSÃO: a realidade híbrida como meio de imanência virtual*. Anais eletrônicos do II Simpósio da ABCiber, 2008. Disponível em <<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Emmanoel%20Ferreira.pdf>> (acessado em 14 de nov. de 2017)

GOMES, Renata. *A Poética dos Tempos Mortos: Diálogos entre o cinema e o videogame*. In Revista Midia e Cotidiano do Programa de Pós Graduação em Midia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense – edição nº 10, dezembro 2016, p. 98-118. Disponível em <<http://www.ppgmidiaecotidiano.uff.br/ojs/index.php/Midecot/article/view/320/232>> (acessado em 14 de nov. de 2017)

HUIZINGA, Johan. *Homo-Ludens*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990.

JENKINS, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (org.) *First Person: New Media as Story, Performance and game*. Cambridge/MA. The MIT Press, 2004. Disponível em <<http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/games&narrative.html>> (acessado em 14 de nov. de 2017)

JUUL, Jesper. *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge/MA: The MIT Press, 2005.

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet No Holodeck O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. São Paulo: UNESP, 2003.

PEREIRA, Vinícius Andrade. *G.A.M.E.S. 2.0 – Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Mediadores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades*. In *Anais do XVII COMPÓS – Associação Nacional dos Programas de Pós Graduação em Comunicação*, 2008. Disponível em <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_294.pdf> (acessado em 14 de nov. de 2017)

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

SALEN, Katie. ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play*. Cambridge/Massachusetts: The MIT Press, 2003.

Jogos

ATARI. *Pac-Man*. Atari, 1980. (arcade)

ASPYR MEDIA. *Borderlands 2*. 2k Games, 2012. (PlayStation 3, Xbox 360, PC, MAC)

BLIZZARD ENTERTAINMENT. *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment, 2004. (PC, MAC)

BLIZZARD ENTERTAINMENT. *Diablo 2*. Blizzard Entertainment, 2000. (PC, MAC)

BLIZZARD ENTERTAINMENT. *Warcraft III: Reing of Chaos*. Blizzard Entertainment, 2002. (PC, MAC)

BIOWARE. *Neverwinter Nights*. Infogrames Entertainment, 2002. (PC, Linux, MAC)

BRØDERBUND. *Prince of Persia*. Brøderbund, 1989. (Apple II, IBM-PC)

BETHESDA SOFTWARES. *Fallout 3*. Bethesda Softworks, 2008. (Xbox 360, PlayStation 3, PC)

CELLAR DOOR GAMES. *Rogue Legacy*. Cellar Door Games, 2013. (PlayStation 3, PlayStation Vita, Xbox 360, PC, MAC)

CIPSOFT. *Tibia*. Cipsoft, 1997. (PC)

ELECTRONIC ARTS. *Lord of the Rings: Return of the King*. Electronic Arts, 2003. (PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube, PC)

FROM SOFTWARE. *Darksouls 2*. Bandai Namco Entertainment, 2014. (PlayStation 3, Xbox 360, PC)

GALACTIC CAFE. *The Stanley Parable*. Galactic Cafe, 2013. (PC, Linux, MAC)

INFOCOM. *Zork*. Infocom, 1980 (Atari)

KOJIMA PRODUCTIONS. *Metal Gear Solid V*. Kojima Productions, 2015. (PlayStation 3, Xbox 360, PC)

KONAMI. *Metal Gear*. Konami Computer Entertainment Japan, 1987. (MSX2)

KONAMI. *Metal Gear Solid*. Konami Computer Entertainment Japan, 1998. (PlayStation)

KONAMI. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Konami Computer Entertainment Japan, 2001 (PlayStation 2)

KONAMI. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Konami Computer Entertainment Japan, 2008 (PlayStation 3)

LUCASARTS. *Full Throttle*. LucasArts, 1995. (PC, DOS, MAC)

LUCASARTS. *The Secret of the Monkey Island*. LucasArts, 1990. (Atari, PC, MAC, Sega CD)

MAXIS. *The Sims*. Electronic Arts, 2000. (PC, MAC)

MOJANG. *Minecraft*. Mojang, 2009. (PC, MAC, PlayStation 3, Xbox 360)

MONOLITH PRODUCTIONS. *Middle Earth: Shadow of Mordor*. Warner Bros, 2014. (PlayStation 3, Xbox 360, PC, MAC)

NAUGHTY DOG. *The Last of Us*. Sony Computer Entertainment, 2013. (PlayStation 3)

NIANTIC. *Pokémon GO*. Niantic Inc., 2016. (Android, iOS)

NINTENDO. *Donkey Kong*. Nintendo, 1981. (Arcade)

NINTENDO. *Super Mario Sunshine*. Nintendo, 2002. (Nintendo GameCube)

NINTENDO. *Pikmin*. Nintendo, 2001. (Nintendo GameCube)

NINTENDO. *Legend of Zelda: The Wind Waker*. Nintendo, 2002. (Nintendo GameCube, Wii U)

NINTENDO. *Super Mario 64*. Nintendo, 1996. (Nintendo 64)

NINTENDO. *Super Mario Bros.* Nintendo, 1985. (NES)

NINTENDO. *Legend of Zelda: A Link to the Past*. Nintendo, 1991 (SNES)

NINTENDO. *Super Mario Bros 3*. Nintendo, 1988 (NES)

NINTENDO. *Pokemon Blue*. Nintendo, 1996. (Game Boy)

ROCKSTAR NORTH. *Grand Theft Auto V*. Rockstar Games, 2013. (PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One, Xbox 360, PC)

ROCKSTAR NORTH. *Grand Theft Auto III*. Rockstar Games, 2001. (PlayStation 2, Xbox, PC, MAC)

SANTA MONICA STUDIO. *God of War*. SCE Santa Monica Studio, 2005. (PlayStation 2)

SUPERCELL. *Clash of Clans*. Supercell, 2012. (Android, iOS)

TERRIBLE TOYBOX. *Thimbleweed Park*. Terrible Toybox, 2017. (Xbox One, Android, PC, Nintendo Switch, iOS, Linux, MAC.)

TOBY FOX. *Undertale*. Toby Fox, 2015. (PlayStation 4, PlayStation Vita, PC, Linux, MAC)

TREYARCH. *Call of Duty: Black Ops*. Activision, 2010. (Xbox 360, PlayStation 3, PC, Nintendo Wii, Nintendo DS)

THATGAMECOMPANY. *Journey*. Thatgamecompany, 2012. (PlayStation 3)

TEAM MEAT. *Super Meat Boy*. Team Meat, 2010. (Xbox 360, PC, MAC)

TAITO CORPORATION. *Space Invaders*. Taito Corporation, 1978. (arcade)

UBISOFT. *Assassins Creed*. Ubisoft Montreal, 2007. (PlayStation 3, Xbox 360, PC.)

VALVE. *Counter Strike*. Valve Corporation, 2000. (PC)

WILL CROWTHER. *Colossal Cave Adventure*. Will Crowther; Don Woods, 1976. (PDP-10 mainframe)