

O livro-jogo interativo e sua relação histórica com o RPG eletrônico¹

The interactive gamebook and its historical relation with electronic RPG

Naiade CAPARELLI²

Resumo

O crescente desenvolvimento tecnológico tem transformado as diversas mídias do cotidiano. As mídias analógicas ganharam suas versões digitais e, junto com essa transformação, as características presentes nos primeiros meios também têm se reconfigurado para o digital, mostrando uma possível relação entre as novas e velhas mídias. O mesmo acontece com os jogos, em que os modelos analógicos constantemente influenciam as novas versões. Desta forma o presente artigo tem como objetivo entender como os livros-jogos analógicos se relacionam com os *Role-playing games* eletrônicos. Para compreender como ocorreu essa relação, foi necessário realizarmos uma comparação entre as diferentes modalidades de épocas distintas. Através desta pesquisa, foi possível demonstrar não somente a relação mútua dos livros-jogos com o RPG eletrônico atual, como também, de forma geral, entender como as novas mídias se apropriam de recursos de outros meios.

Palavras-chave: Livros-jogos. RPG. Videogames.

Abstract

The growing technological development has transformed the diverse media of daily life. Analogic media have gained their digital versions and, along with this transformation, the features present in the first media have also been reconfigured for digital, showing a possible relation between the new and old media. The same goes for games, where analogical models constantly influence new versions. Thus, the present paper aims to understand how analogical gamebooks relate to electronic Role-playing games. To grasp how this relationship occurred, it was necessary to make a comparison between the two distinct models of different periods. Through this research, it was possible to demonstrate not only the mutual relation of gamebooks with the current electronic RPG, as well as in general, understand how these new media appropriates resources of the others medias.

Keywords: Gamebooks. RPG. Videogames.

1 Texto adaptado da Monografia de Trabalho de Conclusão de Curso, apresentada no Curso de Comunicação em Mídias Digitais, em 2017.

2 Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Arte - PPGCCA/UFPB. E-mail: nai.caparelli@gmail.com

Introdução

Jogar é algo inerente ao ser humano, nós jogamos desde que nos entendemos a mais tenra idade. Presente nos mais diversificados contextos da humanidade os jogos são, portanto, um “substrato da cultura humana presente em todas as épocas, em todos os lugares, e que empresta seus recursos para todas as áreas”. (NICOLAU, 2011, p. 4)

É recente a seriedade com que os jogos têm sido encarados, não só pela crescente movimentação financeira no mercado, como também pelo seu forte teor de engajamento das várias gerações, sendo uma chave no auxílio educacional. Mas os jogos os quais conhecemos hoje têm suas raízes em modelos analógicos que antecedem à invenção das modernas tecnologias – tais como o computador e o celular. Entre esses modelos está o livro-jogo, conhecido também como *gamebook* em inglês, livros em que o leitor-jogador pode tomar decisões, fazer escolhas e guiar o rumo da história. Entender a estrutura e as características desses primeiros jogos nos ajuda a compreender os atuais jogos digitais e entender como as novas mídias se apropriam de recursos de outros meios, principalmente dos meios que as antecedem.

Dessa forma o objetivo deste artigo é mostrar como o gênero livro-jogo se relaciona com jogos de RPG eletrônico. Escolhemos como exemplos de livros-jogos *Treasure Hunt* e o *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* e, representando os RPGs eletrônicos, selecionamos os jogos *PEDIT5* e *Dark Souls*. Para o desenvolvimento deste artigo fizemos um apanhado das diferentes fases dos livros-jogos até sua condição atual. Posteriormente destrinchamos a estrutura dos livros-jogos e dos RPGs digitais para identificarmos quais aspectos estão ou não presentes em ambos os modelos, para, no final, compararmos tais elementos com o intuito de entender como se deu essa mútua relação de influência.

Os jogos e suas características

Há muito tempo vem se discutindo o significado de jogo. A palavra jogo é definida por Huizinga (2000) como uma atividade que exige participação voluntária, é

regida por regras e acontece em um tempo e espaço determinados, causando tensão e alegria em quem pratica. Para Mcgonigal (2011), um jogo, independente da tecnologia, do gênero e da complexidade, tem quatro características: objetivo, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária. Onde o objetivo é o que o jogador deve conseguir alcançar para vencer e que dá a ele a sensação de propósito. As regras são as limitações às quais o jogador está restrito para alcançar o objetivo, elas promovem o pensamento estratégico. O *feedback* é a forma como o jogo avisa ao jogador seu progresso, sendo a parte que gera a motivação. E por fim, cabe ao jogador decidir, por livre e espontânea vontade, jogar, aceitar atingir o objetivo seguindo as regras e se orientando através dos *feedbacks*. Vicente, Barna e Fachinetto (2016), ainda ressaltam a importância da existência do lúdico nos jogos.

Dessa forma, podemos dizer, geral e resumidamente, que o jogo é um produto cultural, com características lúdicas, formado por regras e objetivo, que gera uma interação voluntária, levando seus jogadores a um resultado desequilibrado, provocando, assim, emoção em quem joga.

Elementos do *Game Design*

Todos os elementos de um jogo podem ser divididos em quatro eixos distintos. Esses quatro eixos são chamados de Tétrade Elementar do *Game Design*, um conceito desenvolvido por Jesse Schell, em que os princípios fundamentais do *game design* se baseiam na: narrativa, mecânica, tecnologia e estética. Sciascio, Oliveira e Carvalho (2012, p. 229) explicam de maneira clara e objetiva os quatro termos:

A mecânica representa as regras e os procedimentos do jogo, a narrativa simboliza a sequência dos fatos que ocorrem no jogo, a estética está relacionada à ativação dos sentidos proporcionada pelo jogo e a tecnologia diz respeito aos artefatos que tornam o jogo possível.

Schell (2008) aponta que, para um jogo ter sucesso, ele não deve ser só baseado nas mecânicas, pois esses quatro elementos (tecnologia, mecânica, narrativa e estética) precisam estar fortemente entrelaçados. Sciascio, Oliveira e Carvalho (2012) reforçam o

pensamento de Schell, explicando que a mecânica por si só não satisfaz as expectativas do jogador, já que os gráficos, os sons e a história também influenciam na dinâmica e experiência de quem joga.

Baseados nos conceitos de Schell (2008), assim como de Sato e Cardoso (2008, p.4), consideramos, assim como os dois últimos autores, que a mecânica de jogo abrange: Objetivo, Desafio, Procedimento, Recursos e Regras e Limites. O objetivo é o que o jogador precisa fazer para ganhar o jogo. O desafio são os obstáculos impostos pelo jogo. O procedimento se refere ao agir do jogador, o que ele pode fazer para alcançar o objetivo. O recurso é aquilo que auxilia o jogador a realizar os procedimentos, é o que torna a jogabilidade possível. As regras e limitações são o que determinam o que o jogador pode ou não fazer e são definidas tanto pelo game designer quanto pela tecnologia que as carrega.

A primeira geração dos livros-jogos

É em 1945 que começam a aparecer os primeiros exemplos do que viriam a ser os *gamebooks*, com o título *Treasure Hunt*, de Alan George (KATZ, 2016). Pode-se dizer que é o primeiro livro-jogo e precursor dos *gamebooks* modernos. Em *Treasure Hunt*, o jogador deve guiar os irmãos John e Jennifer a buscar, no interior da Inglaterra, por um castelo que dizem conter um tesouro escondido, o Castelo do Barão. É uma espécie de labirinto no formato de livro, misturado com um teatro de bonecos em que o jogador guia o herói e a heroína para onde ele quer ir. As ilustrações das cenas são dinâmicas e variadas, em uma tentativa consciente de gerar uma imersão do leitor através de perspectivas interessantes e pontos de referências repetidos (KATZ, 2016).

Os livros-jogos foram aparecendo aos poucos, mas só ganharam força e se popularizaram na década 1970, dando origem de vez ao conceito de *gamebook*. *Gamebooks* nada mais são que livros em que o leitor pode participar dos eventos da história, fazendo escolhas que influenciam o curso da narrativa. O leitor é o herói da aventura (o texto é escrito no tempo presente da segunda pessoa), sendo forçado a voltar e avançar através do livro para diferentes números de parágrafos que estão misturados

(GREEN, 2014). Segundo Katz (2017) é o primeiro tipo de livro-jogo que dá origem ao gênero, com romance ramificado que exige que o leitor faça escolhas.

Os títulos de destaque para os livros-jogos da primeira geração são os da série *Choose Your Own Adventure* (CYOA). O livro *Sugarcane Island* da série CYOA, criado por Edward Packard e R. A. Montgomery, foi publicado em 1976 pela Vermont Crossroads Press, marcando o estopim para o sucesso dos livros-jogos. A série teve mais de 100 números e vendeu 250 milhões de exemplares entre 1980 e 1990.

Os livros da coleção CYOA possuíam uma mecânica muito similar à utilizada pelo *Treasure Hunt*, com uma narrativa não linear, em uma espécie de hipertexto analógico, colocando o jogador no papel do herói e dando a ele o poder de escolher o rumo da história, com múltiplos finais para cada decisão tomada. Há diversos caminhos que levam à vitória e outros diversos desastrosos que incluem a morte. É aqui, também, com os livros-jogos, que vemos um primeiro “protótipo” dos RPGs eletrônicos do futuro.

O RPG de mesa

Um *Role-Playing Game* (RPG, do inglês “Jogo de Interpretação de Papéis”) é um jogo cooperativo no qual um grupo de amigos se reúne para interpretar personagens numa história envolvente. As temáticas de um RPG vão desde a fantasia épica medieval às futuristas (MOREIRA, 2008).

Em um RPG existem dois tipos de jogadores: o Mestre ou Narrador, responsável por planejar e conduzir a história, e os outros jogadores que representam e interpretam os personagens. Enquanto o Mestre tem por dever descrever os eventos e o cenário (mundo em que se passa a aventura), os outros jogadores descrevem as ações tomadas no contexto da história. Os conflitos normalmente são resolvidos com a rolagem de dados, mas moedas, cartas, entre outros implementos também são usados, dependendo do sistema de RPG utilizado pelo grupo. O sistema de RPG é o conjunto de regras usado para resolver disputas e definir ações durante o jogo (MOREIRA, 2008). É com o sistema de regras também, que os jogadores criam seus personagens, atribuindo-lhes

habilidades, poderes, perícias e outros. Esses atributos, muitas vezes, se modificam durante a jornada quando os jogadores evoluem e ficam mais fortes.

A segunda geração dos livros-jogos

Como é preciso no mínimo duas pessoas para se jogar um RPG (normalmente um grupo é formado por quatro ou cinco pessoas), foi da necessidade de se jogar sozinho, e sem um mestre, que nasceram as aventuras individuais, o segundo tipo de *gamebook*, o livro-jogo *Aventura Solo*. A primeira surgiu, em meados de 1976, do sistema de RPG *Tunnels & Trolls*, o *Buffalo Castle*. A *Aventura Solo* ou *Solitaire adventure* (em inglês), combina a estrutura de narrativas ramificadas com um sistema de regras RPG, permitindo que o jogador possa seguir a aventura sem um Mestre.

Entretanto é necessário que o jogador tenha um sistema de RPG como manual (KATZ, 2017). É oportuno apontar que é a primeira vez que unimos o conceito de RPG com o de *gamebook*, por isso há autores que categorizam essa mistura como um outro sub gênero de livro, os RPGs *gamebooks*. Definimos RPGs *gamebooks* como livros-jogos com adição de um sistema de regras atuando em conjunto com uma narrativa interativa, para determinar o progresso do jogador, como por exemplo, o jogador deve rolar dados para lutar com os monstros e monitorar o dano tomado em uma ficha de personagem (ZAGAL; LEWIS, 2015).

A terceira geração de *gamebooks*: O feiticeiro da montanha de fogo

É só em 1980, com os autores britânicos Steve Jackson e Ian Livingstone, que se pode dizer que o gênero RPG *gamebook* realmente germinou e caiu na graça da geração da época. Unindo os conceitos de RPG, como rolagem de dados, atributos e combate, às características das narrativas interativas, com sua não linearidade e possibilidade do leitor tomar decisões e interagir com a história, nasceu *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* (FMF) – *The Warlock of Firetop Mountain* – em inglês, o primeiro livro da coleção *Fighting Fantasy*.

O que difere o FMF dos livros-jogos como o *Buffalo Castle*, é o fato de sua mecânica ser simples e independente de um livro de regras específico. Com o FMF o jogador poderia nunca ter ouvido falar de RPG em geral, não conhecer regra alguma ou característica, que, mesmo assim, seria possível jogar, visto que as regras eram inseridas no início do livro. Assim, configurou-se o terceiro tipo de livro-jogo, os *Adventures gamebooks*, que, da mesma forma que a Aventura solo, unia os conceitos de RPG e Narrativa Interativa, mas, dessa vez, com um sistema simples e único de regras inseridas no início de cada livro (KATZ, 2017).

A história de *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* gira em torno de um aventureiro, interpretado e controlado pelo leitor, que está determinado a encontrar o tesouro de Zagor, O Feiticeiro, cujo covil encontra-se nas profundezas das cavernas da Montanha de Fogo, habitada por criaturas hostis serventes ao mago, armadilhas e outros desafios. Nas primeiras páginas do livro o jogador se depara com uma introdução, dando uma ambientação ao jogo, porém, ele vai conhecendo boa parte da história durante o jogo, ao explorar a montanha, coletando informações, encontrando objetos, conversando com *NPCs* etc. Muitas dessas informações auxiliam o leitor-jogador a atingir o objetivo, mas não são essenciais.

A marcação da subtração ou acréscimo de atributos, itens e outras coisas mais, pode ser feita no início do livro, onde tem uma ficha disponibilizada para anotações. O jogador não precisa portar dados, uma vez que no pé de cada página existe um desenho da face de dois dados, dando a possibilidade ao jogador de passar as páginas de forma aleatória e pegar um resultado.

O Feiticeiro da Montanha de Fogo foi o primeiro livro da coleção *Fighting Fantasy*. Esta foi publicada durante treze anos o que rendeu 59 títulos, alcançou a marca de *best-seller* e vendeu mais de 15 milhões de cópias. Quando a série foi cancelada já havia sido publicada em 22 países e foi traduzida para 11 idiomas diferentes. *Fighting Fantasy* chegou ao Brasil em 2006 por um curto período de tempo, porém, em 2009, a editora Jambô assumiu o relançamento dos livros até os dias atuais.

Os jogos eletrônicos: gêneros

Com o passar do tempo os jogos foram evoluindo e se modernizando junto com as demais tecnologias. Em meados de 1970 não dispúnhamos apenas do analógico, e, com os avanços tecnológicos, os jogos foram aos poucos migrando para as diversas plataformas eletrônicas até chegarem aos modernos videogames que conhecemos hoje. Foi com os fliperamas que os *games* se popularizaram, entretanto, segundo Novak (2010, p. 14), foram os consoles e computadores pessoais que permitiram os *games* “integrarem plenamente o nosso consumo de produtos de mídia, facilitando o uso cotidiano”.

Enquanto nos consoles caseiros e nos fliperamas os gêneros dominantes eram em tempo real, como corridas e tiro ao alvo, nos computadores *mainframes* da época, devido às limitações tecnológicas, eram desenvolvidos jogos com foco em quebra-cabeça e estratégias, incentivando, assim, a criação dos primeiros jogos eletrônicos do gênero *Adventure*, como *PEDIT5* jogo para a plataforma PLATO.

Há controvérsias acadêmicas, e também mercadológicas, sobre como se pode classificar os gêneros dos jogos eletrônicos. Segundo Plotkin (2011), é a partir da mecânica que podemos definir o gênero de um jogo, sendo ela fortemente atrelada à interface do jogo. A interface também está ligada às habilidades que um jogador precisa/pode usar durante o jogo, o que torna essa categorização de jogos a mais aceitável. Sato e Cardoso (2008) apresentam uma proposta de classificação para jogos eletrônicos a partir da mecânica de jogo, sendo eles: RPG, Ação, Estratégia, Simulação, Emulação e Quebra-cabeça.

Quando falamos de RPG eletrônico é difícil defini-lo, uma vez que o mesmo normalmente não contém a parte de interpretação de papéis direta, pois o jogador normalmente controla um avatar. Entretanto, é classificado como RPG eletrônico qualquer jogo que tenha em sua mecânica similaridades com as mecânicas presentes nos RPGs tradicionais (VICENTE; BARNA; FACHINETTO, 2016, p.3). Segundo Vicente, Barna e Fachinetti (2016), esta similaridade normalmente diz respeito a: o personagem possuir habilidades mensuráveis que definem o que ele pode ou não fazer, o

personagem possuir pontos de vida como nos jogos de RPG de mesa e, principalmente, se existem níveis de progressão de personagem. Sato e Cardoso (2008, p. 55) citam o papel do *Game Master* ou GM (mestre do jogo) em jogos digitais, traçando um paralelo com o papel do Mestre do RPG de mesa:

Em jogos eletrônicos a própria estrutura do jogo (programação) atua como GM indicando caminhos, possibilidades e estabelecendo NPCs (NPC – Non Playable Character ou Non Player Character). Ainda, em alguns MMORPGs, existe o papel do GM controlado por funcionários da empresa que disponibiliza o jogo. Porém, este GM atua mais como um vigilante para evitar que os jogadores trapaceiem utilizando recursos não disponíveis no jogo.

Sato e Cardoso (2008) ainda acrescentam que as mecânicas de RPG podem se misturar com as mecânicas de outros gêneros de jogos como ação, estratégia e aventura, sendo ainda possível assim a coleção de artefatos, solução de quebra-cabeças e até reações rápidas durante um combate, o foco, entretanto, está na evolução do avatar adotado ou construído pelo jogador.

Há ainda subgêneros de RPGs eletrônicos, os Action (Ação), Adventure e Tático. O Action enfatiza o combate em tempo real, como em *Dark Souls*. O Adventure foca em mecânicas de tomada de decisão por parte do jogador, como exemplo temos *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* para PC, lançado em 2016. Os RPGs Táticos incorporam elementos de jogos de estratégia, como o gerenciamento de recursos, um título do gênero é *Fire Emblem*.

Nos dias atuais é difícil separação pelo gênero, já que os jogos modernos misturam diversos conceitos e características, um jogo nunca é somente RPG ou somente Tiro em Primeira Pessoa, no entanto, eles englobam características de outros gêneros tornando-os mais ricos e atrativos para o público.

PEDIT5 e DarkSouls

Como muitos primeiros na história, é difícil dizer qual foi o primeiro jogo de RPG eletrônico. O nascimento do RPG eletrônico é muito próximo ao do RPG tradicional, datando aproximadamente em 1975 e 1976. Entre um dos primeiros do

gênero temos o jogo para computador *PEDIT5*, do PLATO System. O *PEDIT5* fazia parte das “*lessons*”, os programas do PLATO System, uma ferramenta educacional da Universidade de Illinois, e foi escrito por Reginald "Rusty" Rutherford. Hoje em dia é possível se jogar com a ajuda de um emulador do PLATO System, disponibilizado pelo grupo Cyber1³.

Em *PEDIT5*, o jogador é apresentado às ruínas do castelo de Ramething, próximas à cidade de Mersad, no continente de Caer Omn, durante o ano da besta (666). Sendo um bravo jovem aventureiro, o jogador pretende explorar as masmorras do castelo em busca de tesouros para poder se aposentar com honra. Essas informações, assim como outras que explicam os pormenores das regras e criaturas que o jogador pode encontrar são apresentadas em uma espécie de manual dentro do jogo.

Dando um salto na história dos RPGs ocidentais, um título mais recente e famoso, de 2011, é o *Dark Souls*, um Action-RPG em terceira pessoa cujo foco é exploração. O jogo começa com uma cena onde uma narradora dá ao jogador uma pequena introdução da cosmogonia do jogo: Antes, o mundo era cinzento e governado por criaturas imortais, os Dragões, mas com o Fogo encontrado por Gwyn, veio a disparidade. Com a ajuda de um dragão que traiu seu povo, o agora “Lord Gwyn” e seus aliados derrotam os dragões, dando início a Era do Fogo. Com o passar dos tempos, o Fogo começa a extinguir-se, anunciando a Era da Escuridão. Para evitar esse destino, Gwyn se sacrifica prolongando a vida útil da chama, porém, após seu sacrifício surge a maldição da “não-morte” que faz alguns humanos continuarem a ressuscitar após a morte. O tempo presente do jogo se passa pelo menos mil anos após os eventos contados na introdução, o personagem do jogador é um humano afetado pela maldição, sendo assim um “*undead*”, trancado em uma espécie de prisão para outros mortos-vivos. Após escapar, o jogador viaja para Lordran, antigo reino de Gwyn, onde aprende mais sobre os eventos da história e é apresentado a duas opções: Restaurar a chama para manter a Era do Fogo por mais algum tempo ou apagá-la de vez para dar início a Era da Escuridão.

O jogador é encorajado a proceder com cautela durante o jogo, aprender com os

³ Disponível em: <<http://crpgaddict.blogspot.com.br/2011/12/game-68-dungeonpedit5-1975.html>>
Acesso em: 14 out. 2017.

erros cometidos e encontrar métodos alternativos para explorar as áreas. Eventos históricos do mundo do jogo e sua importância frequentemente são apresentados de forma implícita e sua interpretação fica a cargo do jogador ao invés de serem completamente mostrados ou explicados. Os variados itens que o jogador encontra em sua jornada, alguns diálogos com NPCs e o próprio design dos ambientes trazem informações indiretas acerca do cenário de jogo que permitem uma maior imersão do jogador no mundo de *Dark Souls*.

Dark Souls foi desenvolvido pela From Software e publicado pela Bandai Namco. Sendo um “sucessor espiritual” de *Demon’s Souls* e o primeiro de uma série de três jogos pela mesma empresa. O jogo foi bem recebido pela crítica e pela comunidade, vendendo mais de 2 milhões de cópias e recebendo a nota 89 no *Metacritic*, e notas nove ou 10 em revistas especializadas. O jogo foi nomeado pela revista *Edge*, como o “melhor jogo da geração” em 2014⁴, e as revistas *Electronic Gaming Monthly* e *Game Revolution*, consideraram-o como o Jogo do Ano. O *game* ainda concorreu na categoria de Melhor RPG pela *Spike Video Game Awards* no ano de 2011. *Dark Souls* pode ser considerado um dos títulos mais importantes lançado na sétima geração dos videogames, influenciando títulos como *Shovel Knight*, *The Witcher 3: Wild Hunt* e *Nioh*.

A relação entre o livro-jogo e o RPG eletrônico

Antes do surgimento do RPG, em 1974, os livros-jogos, como *Treasure Hunt* tinham como principal chamariz a narrativa não linear e interativa, focando nas decisões de um jogador e em como ele poderia influenciar o rumo da história. Quando o RPG surge com D&D, ele se apropria da mecânica dos livros-jogos de tomada de decisão para criarem um meio de aventura individual, dando oportunidade para se jogar RPG sozinho. Essa segunda geração de livros-jogos, como *Buffalo’s Castle*, une a narrativa labiríntica não linear com o sistema de mecânicas de RPG. Somente quando os livros-jogos criam suas regras separadas dos manuais de sistema rpgístico que nasce a terceira geração, sendo o principal marco para o sucesso do livro-jogo, onde ele passa a ser

⁴Disponível em: <<https://nintendoeverything.com/edge-ranks-the-ten-best-games-of-the-generation/>>, Acesso em: 24 ago. 2017.

independente de outro sistema, tornando-se completo ao unir todas as características das outras gerações em uma só.

Em 1975 essas características são aproveitadas e implementadas no computador, mesmo a tecnologia sendo ainda uma grande limitadora das mecânicas e da estética dos jogos eletrônicos. Sendo assim, os jogos de computador possuíam um conteúdo muito mais textual do que visual, com a interação entre o jogador e o jogo sendo, principalmente, no formato de perguntas e respostas, com as ações sendo retratadas no formato de texto, se assemelhando, portanto, ao livro-jogo. Nas Figuras 1 e 2, as ações são descritas em forma de texto, tanto em *Pedit5* como em *FMF*, já em *Dark Souls* (Figura 3) a ação acontece em tempo real.

Figura 1 - Um trecho do livro-jogo *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*.

349
Você desce a passagem e se vê em um beco sem saída. Você pode voltar ao cruzamento (vá para 267) ou investigar o fim da passagem (vá para 30).

350
Quando a “turbulência” o cerca, você sente a aglomeração de muitos peixes ao seu redor. Eles começam a rasgar sua pele com mordidas doloridas, e você se dá conta de que está cercado por piranhas!
Se durante o combate com o crocodilo você o tiver ferido, a maioria dos peixes irá atacar o réptil ensanguentado. Se não tiver ferido o crocodilo, role um dado. Se o resultado for 1 ou 2, a maioria das



Fonte: livro-jogo *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*

Figura 2 - Um *print* do mapa do jogo *PEDIT5*⁵.



Fonte: <http://crpgaddict.blogspot.com.br/2011/12/game-68-dungeonpedit5-1975.html>

5 Tradução nossa: Corredor. Monstro está dormindo: pressione – PRÓXIMO – para matá-lo. Você o matou!

Figura 3 – Print da tela do jogo Dark Souls, primeiro chefe, Asylum Demon.



Fonte: <https://www.pastemagazine.com/articles/2015/06/ranking-dark-souls-bosses-from-easiest-to-hardest.html>

Em 2011 os jogos de videogame já estavam afortunados com os recursos gráficos e boa parte dos textos foi substituída por ícones, imagens, símbolos, sons e diversos outros recursos mais dinâmicos e atrativos, mas isso não significa que ele foi extinto das telas dos jogos. Com o avanço tecnológico alguns elementos foram apenas “mascarados” pela tecnologia.

Abaixo segue um quadro comparativo com a síntese da análise:

Quadro 5 - Síntese da análise

	Treasure Hunt	RPG tradicional	FD MDF	PEDIT5	DARK SOULS
Tecnologia	- Livro - A tecnologia limitadora	- Sistema de Regras - Flexibilidade	- Livro - A tecnologia limitadora	- Plato System - A tecnologia limitadora	- PC - A tecnologia limitadora
Estética	- Mais textual com apoio de ilustrações	- Acontece na imaginação e muitas vezes é definido pela experiência de cada jogador.	- Mais textual com apoio de ilustrações	- Recursos gráficos com apoio textual	- Recursos gráficos e sonoros, pouco textos
Narrativa	- Definida pelo escritor - Narrada em terceira pessoa - Não linear, multiforme e labiríntica - Um único final	- Narrada coletivamente - Multiforme	- Definida pelo escritor - Narrada em primeira pessoa - Desvendada ao longo do jogo - Não linear,	- Definida pelo game designer - Não linear, multiforme e labiríntica - Dois finais	- Definida pelo game designer - Desvendada ao longo do jogo - Não linear, multiforme e

			multiforme e labiríntica - Três finais		labiríntica - Dois finais
Objetivo	- Objetivo bem definido	- O objetivo não está bem definido	- Objetivo bem definido	- Objetivo bem definido	- Objetivo bem definido
Desafios	- Solucionados com base nas habilidades do jogador (tomada de decisão, memória, estratégia...)	- Solucionados com base nas habilidades do jogador e com base na sorte (tomada de decisão e sorte na rolagem de dados)	- Solucionados com base nas habilidades do jogador e com base na sorte (tomada de decisão e sorte na rolagem de dados)	- Muito mais baseado na sorte, com um pouco da habilidade do jogador (estratégia e gerenciamento de recursos)	- São solucionados com base nas habilidades do jogador (reação, estratégia, etc)
Procedimentos	- Tomar decisões	- Criar um personagem - Interpretar - Tomar decisões - Resolver testes	- Tomar decisões - Resolver testes	- Tomar decisões - Controlar o avatar	- Criar um personagem - Controlar o avatar - Tomar decisões
Recursos	- Textos e imagens	- Sistema do RPG - Cenário	- Sistema do livro - Texto e imagens	- Sistema - Feedback visual	- Sistema - Feedback audiovisual
Regras e Limites	- Não avançar sem as instruções	- Sistema do RPG	- Sistema do livro	- Sistema	- Sistema

Fonte: A autora.

A tecnologia de cada jogo aqui analisado se divide em dois tipos: analógica e digital, sendo o livro e o computador as duas principais. É a tecnologia quem define e limita a narrativa, a estética e a mecânica do jogo (SCHELL, 2008). O livro analógico isolado (sem o apoio de outra tecnologia) é incapaz de exibir um vídeo ou executar um som, enquanto em um sistema como o PLATO System expressões gráficas já são possíveis de serem exibidas, porém com capacidade de processamento bem menor comparado a um PC moderno.

Em um RPG tradicional onde o jogo ocorre, em parte, dentro da cabeça do jogador, a estética acaba ligada à experiência desse jogador (a forma como cada um imagina um cenário medieval é diferente), mesmo que o sistema do jogo e o Mestre apresentem auxílio visual (ilustrações, fotos, vídeos e outros). Isso acaba se assemelhando ao que acontece no livro-jogo e em *Pedit5*, como os recursos visuais são poucos, e o livro acaba sendo mais descritivo que o *Plato System*, cabe ao jogador imaginar grande parte do desenrolar da aventura. No computador isso é diferente, a estética acaba projetada na tela, tirando, muitas vezes, a necessidade do jogador em imaginar a cena (VICENTE; BARNA; FACHINETTO, 2016).

Como a narrativa de cada jogo é única, escolhemos analisar as características dessa narrativa que estão ligadas às mecânicas ou à tecnologia. Em um RPG de mesa a narrativa é coletiva, todos participam da criação da história e, uma vez que é difícil o Mestre prever todas as possíveis escolhas dos jogadores, a história acaba por ser mais espontânea. Muitas vezes a história não está pronta e todos os jogadores ajudam a completá-la. Em *Treasure Hunt*, *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, *Pedit5* e *Dark Souls*, a história está pronta e o jogador apenas auxilia o desenrolar desta, focando, portanto, mais na exploração do mapa, em como o jogador pode conhecer a história através dos pequenos detalhes, deixando muitas vezes diversos enigmas para instigar o jogador a querer explorar diversas vezes o lugar.

Nesta parte da análise destrinchamos a mecânica, como proposto por Sato e Cardoso (2008), em seus cinco aspectos principais: Objetivo, Desafio, Procedimento, Recurso e Regras/Limites. Assim como a narrativa, esses quatro elementos variam muito de acordo com cada jogo, então, em uma tentativa de facilitar a comparação entre os cinco elementos, sintetizamos tais elementos em características gerais ligadas às ações do jogador. Enquanto no RPG tradicional o objetivo varia de um grupo de jogadores para outro, o objetivo de um jogo eletrônico *singleplayer* é o mesmo para todos os jogadores, sendo que quem define esse objetivo é o *game designer*, o mesmo acontece nos livros-jogos, onde o escritor/*game designer* cria o objetivo do *game*.

Os desafios de um jogo vão desde enfrentar monstros a tomar as decisões certas. Eles se dividem, de forma resumida, em dois tipos: desafios que exigem habilidade do jogador e em desafios que utilizam “sorte” e cálculos probabilísticos (no caso de jogos

que possuam alguma aleatoriedade). Assim, quando desafios são resolvidos nos dados, por exemplo, eles acabam dependendo da “sorte” do jogador, o que não exclui a escolha do jogador em criar estratégias para amenizar as desvantagens criadas por uma rolagem de dado ruim, porém, existem jogos mais focados na habilidade do jogador do que na probabilidade em si, como é o caso de *Dark Souls*, por exemplo.

Resumimos os recursos em *feedback* (sendo texto e imagem nos livros-jogos e audiovisual nos jogos mais novos), pois é ele quem permite o jogador saber o resultado da ação, e também em sistema, que orienta e instrui o jogador. Colocamos aqui o sistema como sendo, portanto, os comandos ligados ao jogo que podem ser executado na máquina e/ou no livro.

No RPG tradicional é o sistema de regras junto com o cenário e o mestre que determinam o que um jogador pode ou não fazer. Nos livros-jogos, assim como nos RPG eletrônicos, o sistema é a união do conjunto de regras criadas pelo *game designer* com a tecnologia em que o jogo está inserido.

Considerações finais

À medida que a tecnologia se desenvolve novas propostas surgem para adaptar ou melhorar conceitos já existentes. O livro já existia antes da Idade Média, na forma de códex, um aprimoramento dos rolos de papiro, em seguida, quando Gutenberg inventa a prensa tipográfica, em 1455, os livros ganham outro formato, mas ainda muito diferente do que conhecemos hoje. Como aponta Murray (2003), mais de quinhentos anos se passaram para os livros se configurarem como são hoje, passando por diversas experimentações até que se estabelecessem algumas convenções, tornando-os mais eficientes em sua função: a comunicação. O mesmo acontece com os jogos.

Com essa pesquisa foi possível ver como as mídias se apropriam de características presentes em diversos outros meios. O livro-jogo usufrui de elementos presentes nos livros tradicionais, como a narrativa multiforme misturando-a com o conceito de interatividade. Quando o RPG surge, inspirado nos jogos de tabuleiro que o antecederam, ele também usa dessa narrativa para dar aos jogadores a chance de escolher, e, pensando em superar os obstáculos enfrentados por muitos *players* (como a

quantidade de jogadores necessária para se jogar um RPG de mesa), ele usou do conceito do livro-jogo para si próprio. Assim, cria-se um ciclo de influências, baseado em releituras e combinando mecânicas de acordo com o surgimento de novas plataformas, como o videogame, que toma elementos próprios de outras mídias para si. No entanto, ainda existe uma grande lacuna temporal se compararmos os jogos eletrônicos ao livro, ou seja, os *games* ainda têm muito que aprimorarem. Os *videogames* ainda estão no início da sua jornada e também estão em busca de alcançar essa eficiência.

A percepção da relação existente entre os jogos analógicos, como o *gamebook* e o RPG tradicional com os atuais jogos eletrônicos, mostra como se dá parte da configuração das novas mídias, pois podemos ver que existem características presentes nos RPGs eletrônicos que estão presentes desde os *gamebooks*, ajudando, portanto, a compreendermos o desenvolvimento desses tipos de produtos na nossa sociedade.

O Feiticeiro da Montanha de Fogo popularizou o gênero *gamebook* ao aderir aos conceitos do RPG. Esse sucesso trouxe a tona uma lacuna que ainda não havia sido suprida dentro da comunidade de *role-playing game*, a necessidade de um jogo complexo e bem elaborado, que trouxesse experiências semelhantes à de RPG tradicional, com múltiplos caminhos e opções, mas que se pudesse jogar sozinho. O *gamebook* foi, portanto, um precursor dos jogos eletrônicos em geral, uma vez que vemos muitas características comuns entre as duas modalidades.

O relançamento de jogos com texturas melhoradas, visuais inovados, aprimorando mecânicas adequadas a cada nova tecnologia que surge, mostra que os jogos digitais, e isto inclui o RPG eletrônico, seguiram um caminho mais tecnológico, focando na estética com movimento, cores e sons, desenvolvendo ambientes virtuais mais detalhados e com tempos de reação mais rápidos, enquanto os livros-jogos acabaram limitados pelas restrições da plataforma, o livro. Porém, podemos nos questionar: será que todos os recursos que os livros disponibilizam foram explorados? Entretanto, por mais que o surgimento dos jogos eletrônicos tenha trazido variadas possibilidades interativas a mais que as presentes nos livros, isso não decretou a morte dos livros-jogos, ambos coexistem e ainda vemos *gamebooks* serem lançados e relançados.

Portanto, vimos que existe uma relação entre as três modalidades, e há ainda uma ponte entre o RPG tradicional e o RPG eletrônico, que são os RPGs *gamebooks*, sendo os primeiros a focarem em uma aventura individual, exploratória, sistemática, não linear, muito presente nas versões eletrônicas. É claro que as influências são mútuas, o que torna essa relação mais interessante, mas o fato é que os *gamebooks* vieram antes mesmo dos RPGs tradicionais e, posteriormente, este se apropriou das características dos primeiros *gamebooks*, de forma que também serviu de influência para a geração futura.

Então, a maior herança dos livros-jogos para os videogames rpgísticos é de um sistema com uma narrativa não linear que possui um fim, guia o jogador, instrui e o orienta, tornando-o independente, pois dá a ele o poder de escolha que determina o rumo da história, fazendo com que o jogador se sinta em *Uma Aventura* em que ELE é o herói.

Concluimos, então, que os livros-jogos e os RPGs eletrônicos se relacionam mutuamente, criando um ciclo de influências constantes entre essas diferentes mídias. Os livros-jogos não pararam de ser feitos, e, assim como os RPGs, eles têm buscado se adequar às novas tecnologias e atender as necessidades/anseios dos jogadores.

Referências

GREEN, Jonathan. **You are the hero: a history of fighting fantasy gamebooks**. Snowbooks Limited, 2014.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KATZ, Demian. The early history of gamebooks: discoveries. **Fighting fantazine**. 2016. Issue 15. May. 2016.

KATZ, Demian. **Demian's gamebook web page**. 2017. Disponível em <<https://gamebooks.org>>. Acesso em: 25 dez. 2017.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: why games make us better and how they can change the world**. New York: Penguin Press, 2011.

MOREIRA, Tiago José Galvão. **Ao cair da noite**. Goiânia: Underground Haven Publicações, 2008.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NICOLAU, Marcos. **Ludosofia: a sabedoria dos jogos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2011.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

PLOTKIN, Andrew. **Characterizing, if not defining, interactive fiction**. Boston: Transcript On Press, 2011.

SATO, Adriana Kei Ohashi; CARDOSO, Marcos Vinícius. Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. **SBGAMES**. Belo Horizonte. v.7, nov. 2008. Disponível em < SBGAMES 7. www.sbc.org.br/sbgame>. Acessado em 18 de maio. 2017.

SCHELL, Jesse. **The art of game design: A Book of Lenses**. Burlington: Elsevier, 2008.

SCIASCIO, Fernando F. Di; Oliveira, Fábio de M de; CARVALHO, Alan H. P de. TDB: Conceito, elementos e possíveis usos como uma estrutura de análise de jogos. **SBGAMES**. Belo Horizonte. v.7, nov. 2008. Disponível em < SBGAMES 7. www.sbc.org.br/sbgame>. Acessado em 18 de maio. 2017.

VICENTE, Maurício Pacces; BARNA, Luiz Augusto Dinamarca; FACHINETTO, Lisiane. Mecânica genérica de jogos aplicada em diferentes plataformas. **Revista tecnológica da Fatec americana**, v. 4, n. 2, p. 148-152, 2016.

ZAGAL, José P.; LEWIS, Corrinne. Fighting fantasies: authoring RPG gamebooks for learning game writing and design. **DiGRA 2015**. Lüneburg.2015.