

**O desmontar da narrativa:
As regras e o speedrun em The Legend of Zelda - Ocarina of Time**

*A narrative disassemble:
The Legend of Zelda - Ocarina of Time's rules and speedrun*

Mariana AMARO¹

Resumo

O propósito deste artigo é verificar de que forma a partida em speedrunning de The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64) observada no evento Games Done Quick de 2015 (transmitida na plataforma Twitch) modifica e transfigura a estrutura da narrativa do jogo proposta pela Nintendo a partir de um *gameplay* disruptivo que explora as falhas de programação do jogo para burlar as regras de progressão do game. Os objetos de análise escolhidos são o próprio jogo The Legend of Zelda: Ocarina of Time e o vídeo da partida jogada por ZeldaFreakGlitcha, no evento de transmissão on-line Games Done Quick em modo de speedrunning – um modo de jogo que visa terminar a partida o mais rápido possível.

Palavras-chave: Jogo Digital. Gameplay. Narrativa. Speedrun. Regras.

Abstract

The purpose of this article is to verify how the speedrunning match of The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64) observed in 2015 Games Done Quick event (streamed on Twitch platform) modifies and transforms the structure of Nintendo's proposed game narrative from a disruptive gameplay that explores game bugs and glitches in order to break the game progression rules. The objects of analysis chosen are the game The Legend of Zelda: Ocarina of Time and the recorded video of the stremed match played by ZeldaFreakGlitcha at Games Done Quick in speedrunning mode – a playing style that aims finish the game as soon as possible.

Keywords: Digital Game. Gameplay. Narrative. Speedrun. Rules.

¹ Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Email: mari.amaroc@gmail.com

Introdução

Este artigo faz uma análise comparativa entre a estrutura da narrativa formal do jogo “The Legend of Zelda: Ocarina of Time” (lançado para o console Nintendo 64) em relação às modificações que são observadas durante uma partida de *speedrun gameplay* do mesmo jogo, em busca de tentar compreender se há e quais são as modificações engendradas por um *gameplay* que burla as regras de programação presentes no game. Portanto, além do jogo escolhido como objeto empírico, também foi selecionada o vídeo da partida jogada por ZeldaFreakGlitcha, no evento Games Done Quick de 2015. Cabe esclarecer que o objetivo de um *speedrun gameplay* é o jogador chegar à tela de finalização do game no menor tempo possível. Para realizar tal feito o usuário deve se valer de uma habilidade excepcional de controle de jogo, assim como um conhecimento profundo sobre as mecânicas e das falhas do game, já que é possível utilizar qualquer *glitch* ou *bug* presentes no jogo para acelerar este processo.

Além da familiaridade com este jogo², a escolha deste foi feita a partir da alta conceituação deste jogo digital perante à crítica especializada da área, justamente por conter conteúdo narrativo e mecânicas de jogo bem elaborados, assim como a existência abundante de tutoriais – tanto escritos como audiovisuais - do jogo na *web*, pois tal processo facilita a comparação da partida analisada em relação à arquitetura narrativa “idealizada” por seus produtores. Da mesma forma, a escolha da partida “The Legend of Zelda: Ocarina of Time 100%”, jogada por ZeldaFreakGlitcha na plataforma Nintendo 64, também foi motivada pela popularidade do evento Games Done Quick – que tem o intuito de angariar fundos para o tratamento contra o Câncer –, sendo selecionada a edição

² A experiência desta autora com a versão original do cartucho do console Nintendo 64 (que já concluiu todas as etapas do game mais de três vezes e o tem em posse no momento de escrita deste artigo) é importante para que se possa refletir não só sobre a estrutura narrativa textual, mas sobre as características materiais que são conformadas no *gameplay*.

realizada em 2015 pelo fato de o vídeo da partida estar entre os 20 vídeos com mais acessos no canal do evento no Twitch³, sendo assim um dos mais populares.

Para tal esboço, em um primeiro momento, serão elencadas as estruturas da narrativa de *Zelda Ocarina of Time* produzidas por Sivak (2009) e Shioya (2011), para demonstrar como o game pode ser adequado facilmente às prerrogativas de análises narrativas como a jornada do herói ao sistematizar a estrutura formal da história do jogo. Na segunda seção, será reflexionado o conceito de *gameplay*, para destacar que a experiência percebida durante o jogo pode ser compreendida como acontecimento. Em seguida, o artigo se debruça sobre o conceito de *gameplayer* e na maestria de alguns jogadores que recriam sua própria experiência dentro do espaço de jogo, burlando e reinterpretando as regras de limitação impostas pelos programadores para auto-deleite e para exibição para espectadores externos aquela experiência de jogo. Arsenault e Perron (2009) são evocados para auxiliar a definição, assim como Gumbrecht (2005) em seus elogios à beleza atlética e o fascínio dos espectadores. Encaminhando-se para o encerramento do artigo, serão apresentadas a análise e, por fim, as conclusões.

A narrativa de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

The Legend of Zelda – Ocarina of Time (OoT) é considerado um dos jogos mais importantes da história do meio. Parte de uma das maiores franquias desenvolvidas pela empresa japonesa Nintendo, o game lançado no final da década de 1990 continua sendo marco de referência de qualidade tanto para o mercado quanto para os estudos atuais de jogos digitais. Tal fama é justificada tanto pela complexidade da narrativa, como pela jogabilidade que o software oferta ao jogador.

Diferente da maior parte dos jogos que apresenta o nome de seu protagonista-*avatar* no título, *The Legend of Zelda* tem o personagem Link como corporalização virtual das ações do jogador no mundo de jogo, apesar de ser a princesa Zelda a catalisadora dos

³ Plataforma on-line voltada, principalmente, para *streaming* de exibições de jogos digitais sendo jogados ao vivo.

principais clímaxes no jogo – que Link deve ajudar a resolver para salvar o reino de Hyrule do vilão Ganon.

No livro oficial *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* (SHIOYA, 2011), a Nintendo reúne todos os games da franquia, criando uma linha do tempo que entrelaça as diferentes narrativas da série em uma só. Neste nexos temporal criado, *Ocarina of Time* ganha destaque ao ser a narrativa que torna possível as conexões entre os diferentes universos criados (de forma não intencional) pela desenvolvedora nipônica, pois ao conter uma manipulação temporal como elemento principal de sua narrativa, o desfecho de *OoT* cria três realidades paralelas. Uma continuação do presente pacífico (na qual a grande revolta do vilão canônico da franquia, Ganon, nunca se concretizou), o futuro pós-guerra da batalha ganha pelo herói contra Ganon e o futuro de caos onde o Link é derrotado pelo antagonista. Tal artifício, possível somente pela inclusão narrativa da viagem no tempo, se tornou o cordão para que a empresa nipônica pudesse amarrar todos os seus jogos como participantes de uma mesma unidade narrativa, mesmo que essa se divida em mundos possíveis completamente diferentes.

No livro de Shioya (2011), a narrativa do *OoT* é repartida em 16 momentos cruciais para a construção da narrativa da trajetória do herói e cinco que, apesar de darem contexto aos acontecimentos, não são essenciais para o desenvolvimento da lenda completa da série. Aqueles definidos como primários podem ser observados no quadro 1.

De acordo com Sivak (2009), “*It is almost impossible to consider a game like OoT as anything but a Hero’s Journey when considering the path that the player takes through the game, all of the challenges and characters Link faces*”. É quase impossível considerar um jogo como *Oot* como qualquer coisa que não *A Jornada do Herói* ao considerar o caminho que o jogador toma durante o jogo, todos os desafios e personagens que o Link enfrenta”

O autor faz uma análise da narrativa do game dividindo e analisando a narrativa formal do jogo segundo as etapas da *Jornada do Héroi* (SIVAK, 2009), como pode ser visto no Quadro 1.

As divisões de Sivak (2009) e Shioya (2011) se completam, já que evolução da narrativa da Nintendo se detém sob os acontecimentos em si da história do jogo, dando

destaque para os principais personagens e lugares de OtT, enquanto a análise codifica estes mesmos momentos com a sistematização da teoria narrativa da jornada do herói (Link), formalizando os elementos da exegese para a instrumentalizar esta mesma evolução (quadro 1).

Quadro 1 – Comparativo entre as sistematizações da narrativa The Legend of Zelda: OtT a partir das sistematizações de Sivak (2009) e Shioya (2011):

Sivak (2009)	Shioya (2011)
The Ordinary World	Hyrule Engulfed by The Fires Of War, and The Kingdon United
Introduction to the Hero	A Brief Tranquility
Call to Adventure	The Prophetic Dream of The Divine Princess
Discovering the Hero	The Boy Led by The Fairy
Refusal of the Call/ Testing the Hero	Ganondorf's Rebellion
Meeting with the Mentors	The Door of Time is Opened
Mastering the Hero	Dark Clouds Begin to Enshroud Hyrule
Crossing the Threshold	The Young Hero Begins His Sleep
Hero Reborn	The Hero Awakens
Minor Trials	The Actions of Hero of Time
Approach the Inmost Cave	The Six Sages are Restored
Approach the Inmost Cave	Reunion with Pricess Zelda
The Ordeal/ Reward	The Decisive Battle with Ganondorf
Resurrection	Transforming into The Demon King Ganon
Resurrection	Link The Hero is Victorious
Return	Peace Returns to Hyrule

Fonte: Sivak (2009); Shioya (2011); a autora.

Já a análise comparativa da “narrativa” (des)construída em “The Legend of Zelda: Ocarina of Time 100%” é feita a partir da gravação da partida que ocorreu ao vivo em fevereiro de 2015, jogada em um Nintendo 64 original, com cartucho japonês (com o objetivo de acelerar as *cut scenes*, pois os textos são mais curtos na versão nipônica do que na americana) e transmitida ao vivo através do *Twitch*. Diferente do *speedrunning* comum, o objetivo do jogador ZeldaFreakGlitcha era finalizar o jogo no menor tempo possível, mas com o revés de que ele deveria colecionar todos os itens disponíveis no game – por isso o 100% no título. Considerando que o tempo para terminar o jogo na ordem cronológica da narrativa com todos os itens e passando por todas as etapas da história é de no mínimo 18

horas⁴, o fato de ZeldaFreakGlitcha vencer a última luta contra Ganon, após reunir todos os colecionáveis, em apenas 4 horas 45 minutos e 8 segundos seria impossível se a experiência de jogo “padrão” fosse seguida, porém a deturpação do *gameplay* ideal, projetado pelos desenvolvedores, e consequentemente da narrativa, tornou essa realidade possível.

Gameplay

Mais que um ato que ocorre dentro da tela, o *gameplay* também encontra seu acontecimento no espaço físico, do jogador que joga o jogo, na mediação entre humano e console, onde as ações potenciais geram movimentos e ações dentro do universo virtual. Mais que somente os atos que ocorrem dentro do espaço virtual, o *gameplay* ocorre na esfera entre virtual e potencial, entre interfaces gráficas e materiais. A ação “jogar” se encontra na própria palavra *gameplay*, que traduzida para o português poderia ser codificada em “o jogar do jogo”, logo, reduzir o espaço de atuação do *gameplay* somente à tela é reduzir o significado e ignorar a materialização do ato de jogar, assim como desprezar tando jogador como console na mediação.

Complementado o conceito de Huizinga (2010) que define regras claras e a combinação entre os participantes/jogadores em estar em um jogo, Juul (2011, Loc 399) define que são necessários cinco objetivos para definir o jogo em relação ao jogador, sendo eles:

A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where diferente outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.

⁴ Tempo baseado na duração dos vídeos tutoriais de OtT postados pelo usuário Zelda Dungeon no Youtube e que foram utilizados como material para a análise nesse artigo. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=i9OV4K05EHA&list=PL8C7A9D9AD3CC39F8>> Acesso em: 10 jan. 2017.

Ao entrar no círculo mágico (HUIZINGA, 2010), o jogador entra em uma segunda realidade virtual e lá concebe seu novo espaço, portanto, quebra a barreira do espectador, ao ser participante da própria mensagem, muitas vezes a provocando e negociando as consequências. A interatividade da simulação modifica a experiência e o potencial da mensagem.

Interatividade é o potencial de uma nova tecnologia de mídia (ou textos produzidos nessa mídia) para responder ao feedback do consumidor. Os fatores determinantes da interatividade (que é, quase sempre, pré-estruturada ou pelo menos possibilitada pelo designer) se contrapõem aos fatores sociais e culturais determinantes da participação (que é mais ilimitada e, de maneira geral, moldada pelas escolhas do consumidor). (JENKINS, 2009, p. 382).

O potencial de interação de um jogo é maior que navegar por hiperlinks ou mudar os canais da Televisão através de controle remoto. Na realidade, mesmo os recursos mais avançados da TV digital só permitem que a audiência percorra caminhos já duramente traçados pelos emissores. Mesmo que os receptores de TV façam a produção de sentido, “(..) que negociam, reinterpretem e reelaboram as mensagens dos meios” (JACKS; MENEZES; PIEDRAS; 2008, p.107), no jogo é a própria ação sendo realizada, distorcendo algumas características de hegemonia do emissor (videogame) na mediação. Entretanto, o jogo digital tem entre suas características de mídia ser meio e fim das ações realizadas.

Ainda se busca na área dos *Game Studies* uma definição universalmente aceita para o processo de *gameplay*. E, embora a maior parte dos autores destaquem a importância da existência das regras que modulam o jogo, ainda há divergências nas conceituações até então formuladas, principalmente ao que se refere ao papel das materialidades do jogar e da jogabilidade, da mediação de controle e das percepções entre os espaços (dentro e fora da tela) como integrantes do fenômeno do *gameplay*. Portanto, por ser um tema que ainda suscita debates na área dos *game studies*, é preciso esclarecer que *gameplay* aqui é compreendido como:

Uma mediação que engloba a interseção entre jogabilidade (máquina) e jogar (humano), de corpos e espaços percebida física e visualmente como um acontecimento pelo jogador que, através das possibilidades agenciadas

pelos interfaces gráficas e de controle, age sobre este sistema sob a tutela das regras. (AMARO, 2016, p. 228).

Ademais, cabe ressaltar que nesta definição o *gameplay* também possibilita uma compreensão da experiência percebida como um acontecimento – que, posteriormente, pode se configurar em narrativa a partir dos relatos dos jogadores (ou espectadores) que assistiram à partida –, de forma que *gameplay* e narrativa podem confluir durante a experiência de jogo em direção à uma interpretação que leve em conta ambos.

Gameplayers e as regras do jogo

Perron (2003) afirma que, independente de seu objetivo em jogar um certo game (lazer, se aprofundar na narrativa, explorar o cenário, atingir habilidades motoras excepcionais, etc.), o jogador tem consciência de que está entrando em um ambiente controlado quando decide jogar, onde as regras (ele refere-se, no caso, aos algoritmos de programação) limitarão seus movimentos. Este é um contrato que a maior parte dos jogadores aceita ao experimentar a condição de jogo. Entretanto, lembra o autor, esse contrato imposto pelas regras dos jogos digitais não é tão inviolável quanto parece, o que muitas vezes torna possível que jogadores mais habilidosos o possam quebrar tal contrato em busca de novos desafios. Seguindo neste raciocínio, Perron (2003) define *gameplayer* como “(...) *metaplayer that will literally make their own game of the game*” (p. 252). Ou seja, aqueles jogadores que vão buscar e encontrar os erros na programação e os *glitches* do modelo virtual para explorar essas falhas em busca de objetivos próprios, como eliminar mais inimigos ou até, como no caso do objeto de análise, terminar o jogo mais rápido ao desmontar as estruturas de narrativa e *gameplay* propostas pelos desenvolvedores.

Beyond simple cheating, taking the attitude of being a cheater, the gamer will try to take all possible advantage of the gameplay. He will test the limits of the game. It will not be a question of playing the game but of playing freely with the game. (PERRON, 2003, p. 252).

Portanto, é imprescindível sublinhar que “*the gameplayer uses a great amount of effort, skill, or ingenuity to win a challenge that they have set for themselves of their own free will*” (PERRON, 2003, p. 253). Pois, é justamente a fascinação em acompanhar essa demonstração de habilidade em que o usuário, literalmente, lutar contra o sistema e vence-o dentro de seu próprio terreno (sem a necessidade da ajuda de códigos especiais ofertados pelos programadores ou outros artefatos externos que simplesmente reescrevam o código) que atraia a atenção de tantos espectadores. De forma que os usuários classificados *gameplayer* se aproximam bastante das características dos jogadores de *speedrun*: “*an explorer, on the other hand, would want to see all of the game world’s virtual space, or could seek mastery over the game system for the sake of ‘breaking’ or ‘expanding’ it*” (ARSENAULT; PERRON, 2009, p. 128).

É possível, portanto, traçar um paralelo das habilidades do *gameplayer* com as definições estabelecidas por Gumbrecht (2007) – esta comparação é feita mesmo sabendo da provável ojeriza do autor se um dia vier a ter conhecimento que seus elogios a beleza atlética foram aplicadas aos jogos digitais⁵ – quanto o fascínio despertado pela beleza da manipulação de instrumentos:

Animais e máquinas não são somente objetos cujo manejo demonstra a força e a habilidade do corpo que os maneja. O fascínio dos esportes que envolvem animais e máquinas baseia-se na sensação de que esses elementos não humanos de alguma forma fundem-se com o corpo humano. (GUMBRECHT, 2007, p. 124).

E ainda:

Trata-se da mecânica da interface que conecta corpos e instrumentos. O sucesso depende de um paradoxo inerente: quanto mais um atleta consegue adaptar seu corpo com perfeição à forma e aos movimentos de

⁵ Diz Gumbrecht (2007) sobre as competições que envolvem artefatos: “diferente de simulações de jogos de computador, essas provas exigem um envolvimento pronunciado do corpo humano com um acessório ou instrumento, mas a relação do corpo com um carro ou com um cavalo é diferente de sua relação com um disco, uma luva de beisebol ou um par de esqui” (p.123-124). Pode-se pensar que jogos digitais são controlados diretamente pela mente. Também se destaca que, bem diferente da abordagem relegada aos jogos digitais, o Xadrez é classificado como esporte pelo autor nesta mesma obra.

um cavalo ou de um carro, melhor ele os controla, e mais potencializada a eficácia de seu corpo. (GUMBRECHT, 2007, p.124).

Logo, tal qual as grandes competições mundiais esportivas, o evento Games Done Quick é uma maratona de *speedruns* que reúne os melhores jogadores (ou serão atletas?) nessa modalidade para exibirem – ao vivo – a maestria de suas habilidades em determinados jogos. Os espectadores – tanto os que assistem pela internet quanto ao vivo ao lado do *gameplayer* - são convidados a doar dinheiro para ajudar a combater o câncer durante as transmissões das partidas, que alcançam até 5 milhões de visualizações durante o *streaming*. Duas telas são exibidas nas transmissões realizadas via a plataforma de *streaming* de vídeos *Twitch*, uma focada na interface do jogo e outra no jogador – normalmente enquadrado com a plateia sentada atrás acompanhando cada lance da partida. Os espectadores aplaudem quando demonstrações de alta habilidade (movimentos complicados executados com maestria e sem erros, a execução de *glitches* desconhecidos ou demonstração de velocidade no manuseio do controle remoto) são executados pelo *gameplayer*.

O fascínio do público em acompanhar as partidas pode ser notado tanto nas repercussões das mídias especializadas em games, como nos próprios sites de redes sociais, que elogiam as performances dos *gameplayers*. Pois, de acordo com Gumbrecht (2007, p. 109), fascínio “se refere ao olhar que é atraído – e até paralisado – pelo apelo de algo que é percebido (em nosso caso, a performance atlética). Mas também capta a dimensão adicional da contribuição do espectador”.

Membros do público – normalmente outros *gameplayers* especializados naquele mesmo jogo ou gênero – comentam a partida em conjunto com o próprio jogador durante a partida. Explicações da performance ou da escolha de uma determinada ação ou caminho são atitudes esperadas daqueles usuários, tidos como experts, enquanto jogam.

Análise do *speedrun* e da narrativa original

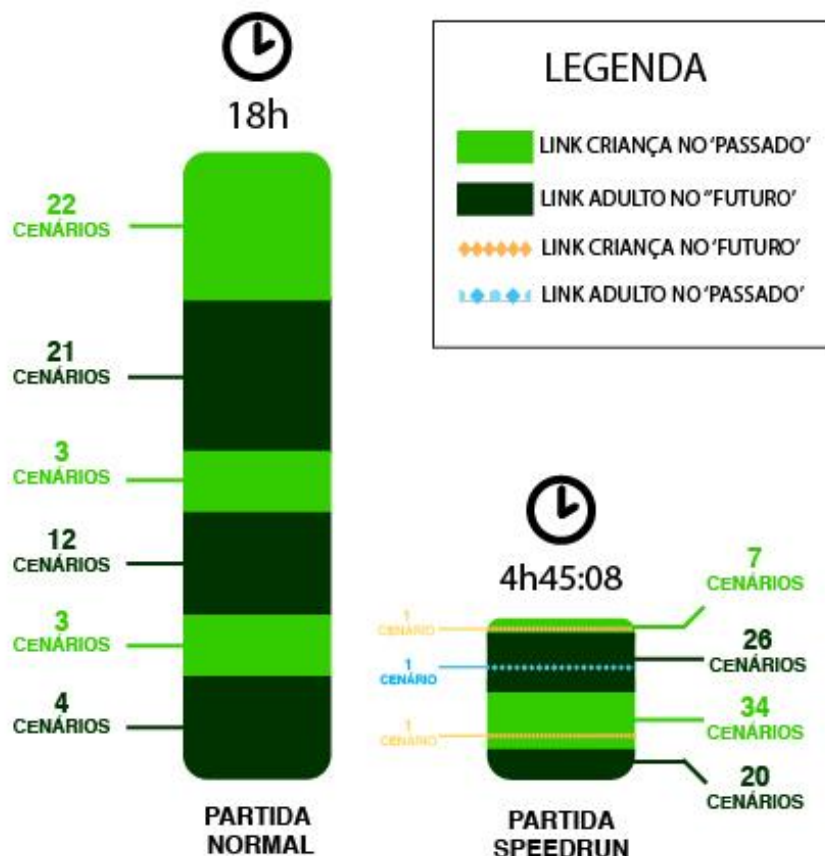
A partir da observação do vídeo da partida de ZeldaFreakGlitcha, da experiência com o jogo *The Legend of Zelda* e dos tutoriais em texto⁶ e em vídeos⁷, foi feita uma análise em busca de salientar se havia mudanças drásticas entre o tempo dispendido para completar o jogo, nas progressões de cenários (ou descarte de algum) e situações, e se existiriam movimentações temporais no universo de Hyrule (entre passado e futuro) não condizentes com as prerrogativas da narrativa original.

As 4 horas 45 minutos e 5 segundos do vídeo do *speedrun* foram assistidas e inteiramente tabuladas conforme mudanças de cenários ou de tempo eram percebidas. Também foi anotado a duração necessária para que o jogador realizasse todas suas tarefas em uma área.

⁶ MORGAN, Devin. GAMEFAQS: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* FAQ/Walkthrough. V 1.35, 2012. Disponível em: < <https://www.gamefaqs.com/n64/197771-the-legend-of-zelda-ocarina-of-time/faqs/3445>>. Acesso em 10 jan. 2017..

⁷ ZELDA DUNGEON. *Legend of Zelda Ocarina of Time* Walkthrough. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=i9OV4K05EHA&list=PL8C7A9D9AD3CC39F8>>. Acesso em 10 jan. 2017.

Gráfico 1: Comparativo entre cenários e temporalidade entre partidas



Fonte: a autora.

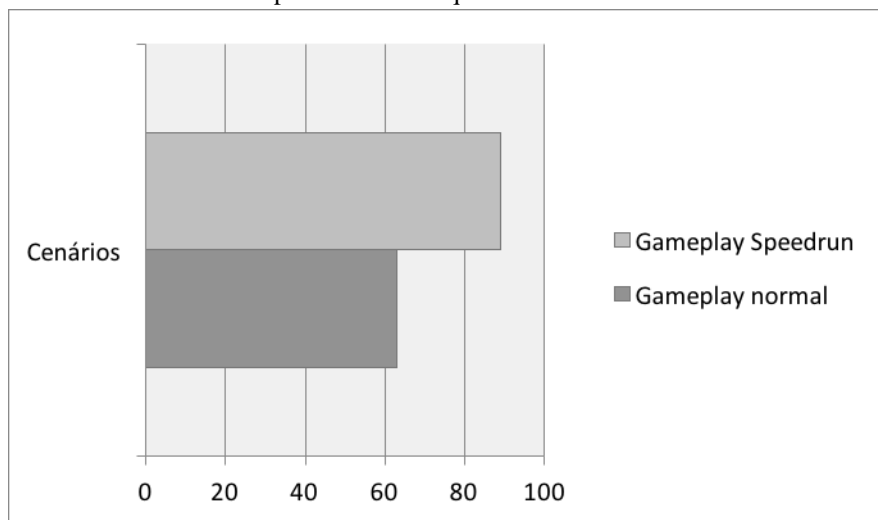
O gráfico 1 mostra os diferentes caminhos percorridos entre o *gameplayer* e o modelo padrão. Ambas as jornadas reúnem 100% dos itens da campanha e alcançam a tela de finalização. A cor verde é usada para simbolizar os acontecimentos pertencentes ao passado, enquanto a cor preta representa as missões indicadas no futuro. É possível notar nitidamente as alterações entre os estados de criança e adulto, inclusive com algumas fases sendo jogadas em espaço-tempo contrários aos da narrativa. Existem três fases no *gameplay* do *speedrun* que foram alteradas nesse quesito, sendo elas:

- Link Criança: Castelo Ganon

- Link Adulto: Dondongo's Cavern
- Link Criança: Temple of fire

Também é possível notar que o *speedrun* circula por mais locais do que o *gameplay* padrão, apesar destes movimentos serem muito mais rápidos. Por isso, bem antes do determinado “meio do jogo” na narrativa padrão, o *gameplayer* já havia alcançado a fase adulta de Link. Quanto ao *gameplay*, é possível notar que *ZeldaFreakGlitcha* utiliza *glitches* que alteram a velocidade do avatar dentro do mundo de jogo, como usar bombas para criar um efeito de inércia para a abrir “espaço” para a movimentação e acessar pontos “vazios” do mapa como forma de atalho para cenários que de outra forma seriam inacessíveis. Entretanto, o *gameplayer* também utiliza recursos que estão presentes na própria mecânica de jogo – e ao alcance de qualquer jogador menos experiente – para diminuir o tempo. Um deles é fazer o *avatar* andar de costas (é mais rápido que andar de frente) e usar a mecânica de salvar e sair do jogo para cortar caminho até os pontos iniciais, pois há somente duas opções de pontos iniciais (The Kokiri e Temple of Light) para o *avatar* assim que se entra na partida.

Gráfico 2: Comparativo entre a quantidade de cenários visitados



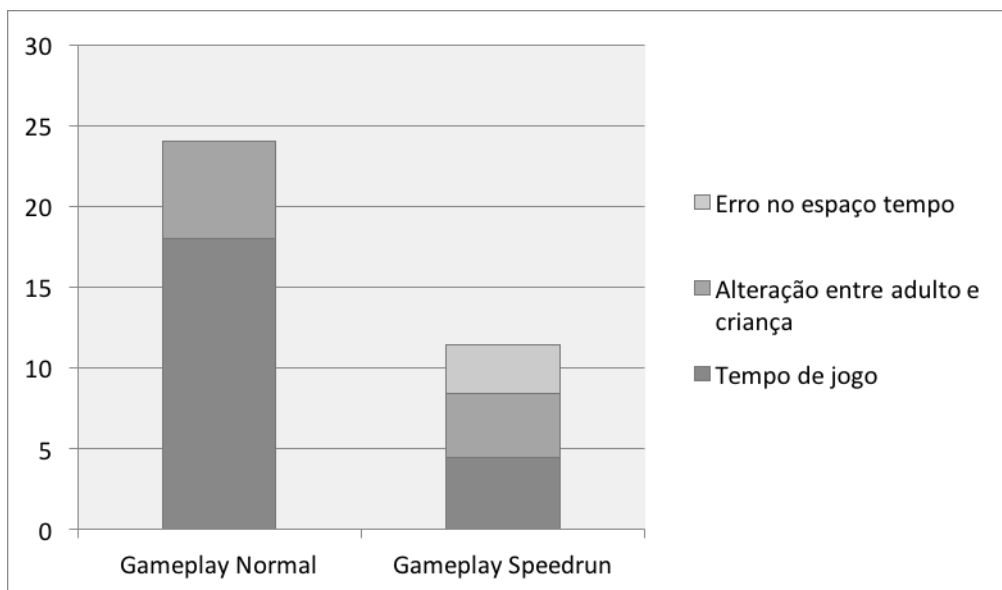
Fonte: a autora.

No Gráfico 2 é possível visualizar as diferenças entre a visitação de cenários realizadas em cada modo de *gameplay*. Esta discrepância talvez fosse inexistente se fosse

observada em uma comparação entre as partidas um jogador padrão em relação ao do *gameplayer*, pois os jogadores normalmente exploram mais livremente o mundo aberto de *Zelda* e tendem a ir e vir dos cenários com ainda mais frequência do que o observado no *speedrun*. Mas por serem dois modelos (o tutorial em vídeo e o *speedrun*) que visam a eficiência em finalizar o jogo com o menor número de movimentos e com todos os itens – pois mesmo as 18 horas seriam o mínimo de tempo necessário para conseguir realizar todas as campanhas sem morrer ou errar em demasia – é inesperado que o *gameplay* do *speedrun*, de apenas 4 horas e 45 minutos, tenha mais frequência de troca de cenários lugares durante a partida, pois entrar em um novo local é uma ação que costuma acrescentar alguns segundos na duração da experiência devido ao carregamento de uma nova área. Entretanto, como foi explicado, o *gameplayer* utilizava a mecânica de “salvar e sair” do jogo para se teleportar em um dos pontos iniciais, ação que se por um lado aumenta a frequência de locais visitados repetidamente, por outro auxilia a diminuir a distância percorrida “materialmente” dentro do mundo de jogo.

Paradoxalmente, como pode-se visualizar no Gráfico 3, é interessante notar que as alterações entre adulto e criança ocorram menos neste na partida do *gameplayer* do que na versão padrão, inclusive com o Link visitando Hyrule do futuro antes do que se imaginaria possível. Contudo, neste caso, a destruição do padrão da estrutura narrativa e de *gameplay* não é necessariamente para poupar viagens pelo mundo de jogo, como visto antes com o “salvar e sair”, mas, sim, para aumentar a eficiência com que se consegue obter os itens, sendo inclusive observado que artefatos como bombas e potes são conseguidos bem antes do momento designado na evolução narrativa estruturada pela Nintendo, justamente por facilitarem o acesso a outros itens e caminhos alternativos.

Gráfico 2: Comparativo quanto à movimentação e à duração temporal



Fonte: a autora.

Ao verificar a nova construção do *gameplay* do *speedrun* na Figura 1 nota-se que as repartições da narrativa de *The Legend Zelda Ocarina of Time* feitas em Shioya (2011) e a estruturação de Shivak (2009) não podem ser adaptadas ao observado na partida do *gameplayer*, já que a ordem das tarefas a serem executadas (assim como a maior parte das *cutscenes* que relatam a história) são retiradas de seu contexto geral, quando não totalmente eliminadas da experiência de jogo, em prol da eficiência da coleta de itens no menor tempo possível. Portanto, não é só impossível adaptar a Jornada do Herói a estrutura narrativa modificada por *ZeldaFreakGlitch*, como os próprios “capítulos” associados pelo Hyrule Historia não se adaptam mais ao *gameplay* executado, que desmontou o conteúdo narrativo proposto pela Nintendo.

Considerações finais

Ficam poucas dúvidas de que a narrativa proposta pela Nintendo foi sepultada ao comparar os resultados entre a partida perfeita-padrão e aquela performada pelo

gameplayer. Entretanto, cabe se ressaltar que essa alteração não ocorre em um nível de pura percepção ou então de interpretação, como ocorre com um filme que um determinado público não tenha entendido, essa “vandalização” ocorre através do uso das falhas na programação e na exploração dos limites das mecânicas de jogo, inclusive apostando em padrões de comportamento não previstos dentro e fora do universo de jogo, em busca de atalhar os caminhos encontrados no jogo. Todo esse caos estrutural ocorre a partir de um *gameplay* propositalmente disruptivo que busca explorar todas as possibilidades dentro dos algoritmos de programação do jogo, até mesmo suas falhas, para construir um caminho novo. Mais rápido. E fora do traçado pelos desenvolvedores de jogos, portanto, livre de sua narrativa.

Entretanto, é preciso notar que diferente de reproduzir um filme de trás para frente em busca de uma nova experiência visual e auditiva ou ler um livro fora da sequência lógica, mesmo que a narrativa original seja totalmente destruída neste processo, imediatamente, ao fim do jogo outra toma o lugar dela. A alteração da forma de um meio costuma causar estranheza ao ser percebido e necessita de alguma reflexão até ser reinterpretado como uma nova narrativa, mas o jogo digital não só é mais veloz nessa nova acepção como movimenta fãs e milhares de espectadores na ânsia de verem seus jogos “quebrados” por jogadores extremamente habilidosos. Que a performance no *gameplay*, acessada como representação pelo público, se transfigura em acontecimento tanto para quem joga, quanto para quem assiste, parece claro, já que em cada partida o jogador escolhe seu caminho dentro de um mundo, mesmo que a narrativa seja extremamente linear, sempre há uma metanarrativa baseada no que ocorre na experiência, mas as mudanças costumam ser sutis e não tão memoráveis ao ponto de serem totalmente diferenciáveis por quem acompanhou só como observador.

Contudo, verificar que é justamente os improvisos e as surpresas desenroladas pelos *gameplayers* em mundo pretensamente solidamente regado em suas partidas que facilitam a transfiguração em uma nova narrativa, agora ancorada nos acontecimentos vistos no *gameplay*, inclusive dando destaque para formas de usos de mecânicas (que são exegéticas às narrativas) e habilidades de controle do game.

Referências

AMARO, Mariana. **Eu não posso ser dois**: uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experiências com o jogo Brothers: A Tale of Two Sons. 2016. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: < <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/142834>>. Acesso em 10 jan. 2017.

ARSENAULT, Dominic; PERRON, Bernard. In The Frame of The Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay in: PERRON, Bernard e WOLF, Mark J. P. (Org.). **The video game theory reader 2**. New York: Routledge, 2009.

BANKS, J. Controlling Gameplay. **M/C: a journal of media and culture**, v.1, n. 5, 1998.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010 – 6 ed.

JACKS, Nilda; MENEZES, Daiane; PIEDRAS, Elisa. **Meios e audiências**: a emergência dos estudos de recepção no Brasil. Porto Alegre: Sulina, 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JUUL, Jesper. **Half-Real**: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press, 2011.

LATOUR, Bruno. **On technical mediation**: philosophy, sociology, genealogy. In Common Knowledge. n. 2, v. 3, 1994.

MORGAN, Devin. **GAMEFAQS**. The Legend of Zelda: Ocarina of Time FAQ/Walkthrough. V 1.35, 2012. Disponível em: < <https://www.gamefaqs.com/n64/197771-the-legend-of-zelda-ocarina-of-time/faqs/3445>>. Acesso em 10 jan. 2017.

PERRON, Bernard. From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies in: PERRON, Bernard e WOLF, Mark J. P. (Org.). **The videogame reader theory reader**. New York: Routledge, 2003.

PRIMO, Alex. Interação Mútua e Interação Reativa: uma proposta de estudo. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, nº 12, pp. 81-92, jun. 2000.

SIVAK, Seth. Legend of Zelda: Ocarina of Time. **ETC Press**, Carnegie Mellon University, mar. de 2009. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/content/legend-zelda-ocarina-time-seth-sivak>> Acesso em: 10 jan. 2017.

SHIOYA, Masahiko. **The Legend of Zelda: Hyrule Historia**. Milwaukee: Dark Horse, 2011.

THE LEGEND of Zelda: ocarina of time. Nintendo, 1998. 1 Cartucho. Nintendo 64.

ZELDA DUNGEON. Legend of Zelda Ocarina of Time Walkthrough. 2009. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=i9OV4K05EHA&list=PL8C7A9D9AD3CC39F8>>.

Acesso em 10 jan. 2017.

ZELDAFREAKGLITCHA. **AGDQ 2015** - The Legend of Zelda: Ocarina of Time 100% Speedrun in 4:45:08 by ZFG. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cI-bZrYOpQE>>. Acesso em 10 jan. 2017.