

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

ERICK SANTOS CARDOSO

**A EVOLUÇÃO NARRATIVA E AUDIOVISUAL DO
*VIDEOGAME EM FINAL FANTASY***

SÃO PAULO

2009

ERICK SANTOS CARDOSO

**A EVOLUÇÃO NARRATIVA E AUDIOVISUAL DO
*VIDEOGAME EM FINAL FANTASY***

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Vicente Gosciola.

**SÃO PAULO
2009**

C261 Cardoso, Erick Santos
A evolução narrativa e audiovisual do videogame
em Final Fantasy / Erick Santos Cardoso. – 2009.
174f.: il.; 30 cm.

Orientador: Vicente Gosciola.
Dissertação (Mestrado em Comunicação) –
Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009.
Bibliografia: f.89-93.

1. Comunicação. 2. Narrativa. 3. Games. 4.
Cinema. 5. Videogames. I. Título.

CDD 302.2

ERICK SANTOS CARDOSO

**A EVOLUÇÃO NARRATIVA E AUDIOVISUAL DO
*VIDEOGAME EM FINAL FANTASY***

Dissertação de Mestrado apresentado à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Vicente Gosciola

Aprovado em ----/-----/-----

Nome do orientador

Nome do convidado

Nome do convidado

RESUMO

Essa pesquisa pretende demonstrar como os jogos eletrônicos, os *games*, se configuram como meio de comunicação e analisar como suas características narrativas e audiovisuais têm se transformado através da história. A partir do *videogame*, surgiu uma nova forma de narrativa audiovisual com a interatividade que proporciona. No início, suas narrativas eram rudimentares e, a interatividade, limitada. Com o avanço tecnológico, sua apresentação audiovisual evoluiu, trazendo imagens e som com melhor qualidade e definição. Juntamente com os avanços tecnológicos, houve a progressiva familiaridade dos produtores de *games* com essa nova forma de comunicação, passando a explorar novos caminhos, incorporando *cutscenes* (filmes estritamente narrativos), definindo gêneros e solidificando a indústria que se configurava. Os primeiros *games* de *RPG*, no fim dos anos 70 do Séc. XX, representavam um gênero que se caracterizava pela liberdade de exploração de ambientes virtuais e estão diretamente ligados a formas de hipertexto que vêm da literatura popular, como os jogos de *RPG* de tabuleiro e livros-jogo. A série *Final Fantasy* surge em 1987 como um *RPG* para *videogames* domésticos e, mesmo sendo produzida para o mercado japonês, possuía elementos de literatura fantástica e mitologias de diversas culturas. Com inovações de *gameplay* em relação a seus predecessores, tornou-se popular no mundo todo, rendendo produtos para diferentes sistemas, representados nesse trabalho pelas 10 primeiras versões, dirigidas por Hironobu Sakaguchi, idealizador da série. Após o seu sucesso, passou a utilizar todo potencial audiovisual dos sistemas domésticos para o qual era produzida, tornando-se um referencial de tecnologia de ponta na produção de *games*. Ao analisar essa evolução narrativa e audiovisual, pretendemos entender como o *videogame* se emancipa da influência de outros meios e passa a ser, em si, uma influência aos meios de comunicação.

Palavras-chave: *Final Fantasy*, *games*, cinema, *videogame*, audiovisual

ABSTRACT

This work intends to show how video games established them as a media and analyze how its narrative and audiovisual characteristics have been changed through the history. After the video games, a new form of audiovisual narrative is brought by its interactive possibilities. In the beginning, narrative was unsophisticated and, interaction, limited. With technology advancement its audiovisual presentation evolves, bringing high quality imagery and sound. With those advancements there was a gradual familiarity by the developers with this new media, what brought to the exploration of new ways, addition of cutscenes (strictly narrative films), definition of genres and solidification of the booming industry. The first RPGs, back in the 70s from 20th century, represented a genre characterized by freedom of exploration in virtual environments and are directly connected to hypertext forms from the popular literature, like the tabletop RPG and gamebooks. The Final Fantasy series comes in 1987 as a Japanese RPG for home video game systems and, even been targeted to Japanese audience, contained elements from fantasy and mythology from several cultures. With gameplay innovations from its predecessors became world famous being brought to different systems, represented in this work by its 10 first versions, directed by series idealizer Hironobu Sakaguchi. After its success, became a reference in state-of-art technology on game producing, employing in its totality the potential of home systems. By analyzing this narrative and audiovisual evolution, we intend to understand how do video games emancipate from the influence of other media and become an influence itself on communication media.

Keywords: Final Fantasy, games, cinema, video games, audiovisual

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
DESENVOLVIMENTO	11
1 VIDEOGAME COMO MEIO DE COMUNICAÇÃO	11
1.1. O ambiente doméstico	13
1.2. Cumplicidade do jogador.....	14
2 AUDIOVISUAL, NARRATIVA E INTERATIVIDADE NOS SISTEMAS DE VIDEOGAME: <i>PONG, ATARI 2600, NES, SNES, PLAYSTATION E PLAYSTATION 2</i>	16
2.1. <i>Pong</i>	17
2.1.1. Audiovisual	18
2.1.2. Narrativa	19
2.1.3. Interatividade	20
2.2. <i>Atari 2600</i>	21
2.2.1. Audiovisual	22
2.2.2. Narrativa	23
2.2.3. Interatividade	26
2.3. <i>NES</i>	27
2.3.1. Audiovisual	28
2.3.2. Narrativa	30
2.3.3. Interatividade	33
2.4. <i>SNES</i>	35

2.4.1. Audiovisual	36
2.4.2. Narrativa	38
2.4.3. Interatividade	39
2.5. <i>PlayStation</i>	41
2.5.1. Audiovisual	41
2.5.2. Narrativa	42
2.5.3. Interatividade	44
2.6. <i>PlayStation 2</i>	46
2.6.1. Audiovisual	47
2.6.2. Narrativa	49
2.6.3. Interatividade	51
2.7. Um retorno à leitura	52
3 O GÊNERO <i>RPG</i> DENTRO E FORA DOS <i>GAMES</i>	54
3.1. O gênero fantasia e o <i>RPG</i>	54
3.2. O gênero <i>RPG</i> no <i>videogame</i>	57
4 SIMULAÇÃO E DIVERSÃO	67
4.1. A realidade virtual nos <i>games</i>	67
4.2. Tecnologia e simulação	72
4.3. Simulação e diversão em <i>Final Fantasy</i>	78
4.3.1. Evolução dos personagens	80
4.3.2. Recompensas	83
4.3.3. Personagens e narrativas paralelas	85

4.4. Um meio único.....	87
5 TECNOLOGIA E DIEGESE.....	88
5.1. Temas em <i>Final Fantasy</i>	88
5.2. A Tecnologia na diegese	93
5.2.1. Conhecimento Mágico	94
5.2.2. Conhecimento Não-mágico	97
5.3. Um debate social.....	102
6 SERIALIDADE E RECORRÊNCIA.....	104
6.1. Elementos de Serialidade em <i>Final Fantasy</i>	105
6.1.1. Interatividade	106
6.1.2. Exploração.....	106
6.1.3. Combates	108
6.2. Novela Interativa.....	109
6.2.1. Narrativa	112
6.2.2. Ambiente.....	112
6.2.3. Modo narrativo.....	113
6.2.4. Enredo	115
6.3. Outros elementos recorrentes	120
6.3.1. Audiovisual	123
6.3.2. Trilha sonora	126
6.4. A exigência da co-autoria	127
7 EVOLUÇÃO AUDIOVISUAL NOS VIDEOGAMES.....	129

7.1. Primeiro período - teatro e cinema	129
7.2. Segundo período - narrativa griffithiana e modelo hollywoodiano	137
7.3. Terceiro período - Computação gráfica e a influência dos <i>videogames</i>	147
7.4. O amadurecimento de um meio	150
CONCLUSÃO.....	152
REFERÊNCIAS.....	158

INTRODUÇÃO

Gráficos e áudio gerados por computador sempre exigiram alto desempenho das máquinas e no *videogame*¹ não é diferente. Sendo um meio baseado intrinsecamente em tecnologia informática, cada geração de consoles de *videogame* trouxe melhores recursos em áudio e vídeo.

Os *games Final Fantasy (FF)* surgiram a partir da terceira geração de *videogames* domésticos, no NES, da Nintendo, e participaram de todas as gerações seguintes até a atualidade, com uma história de mais de 20 anos e 12 seqüências diretas, ou seja, *games* que fazem parte da mesma série, como os 6 filmes de *Star Wars (1977)* (Episódio I, II, III etc), e não como desdobramentos a partir do filme original, como o filme *Caravana da Coragem (The Ewok Adventure: Caravan of Courage, 1984)*, estrelado pelos Ewoks, personagens provenientes do sexto episódio da série *Star Wars, O Retorno de Jedi (1983)*. No entanto, *FF* já produziu diversas seqüências indiretas, como desdobramentos de *FFVII*, *FFX* e outras utilizações da marca para *merchandising*, como o longa-metragem para cinema *Final Fantasy: Spirits Within (2001)*.

Mesmo sendo um título produzido para o mercado japonês, a série *FF* possui elementos de mitologias de diversas culturas, o que a torna extremamente globalizada. Surgiu em 1987 e é mundialmente popular, rendendo diversos produtos para diferentes sistemas de *videogame* doméstico. Apesar do gênero RPG estar normalmente ligado à experiência de vivenciar histórias, acredito que *FF* é um exemplo importante para verificar a evolução do *videogame* como forma de entretenimento e diversão, pois o grande investimento em sua produção é sinônimo de *games* com a melhor tecnologia disponível no momento em que é lançada. Como os seus ambientes fantásticos são criados com base em modelos arquetípicos, pretendemos estudar como a tecnologia e a sua repercussão social está representada em cada *game*.

Para este estudo, analisaremos somente os *games* produzidos e dirigidos por

¹ Em inglês, o termo utilizado é *video games*, no plural, para se referir ao meio. A definição aqui adotada segue o dicionário Houaiss (HOUAISS, 2001).

Hironobu Sakaguchi (todos desenvolvidos pela japonesa Squaresoft, atual Square Enix), de modo que seja concretamente identificada a evolução do audiovisual na série, pois sabemos que, à medida que são incorporados outros diretores, outras tradições, influências e estilos de audiovisual também são incorporados. A direção, nesse contexto, é diretamente influenciada pelo aumento de orçamento e a viabilização desses produtos se vincula a expectativas de grandes vendas, tornando o sucesso comercial essencial para a manutenção de uma estrutura cada vez maior de colaboradores. Sendo assim, a própria autoria pode ser questionada por fazer parte de um complexo que exige a comercialização em larga escala, condicionando-a a fórmulas de maior apelo popular.

Meu intuito nesse trabalho é entender como a evolução tecnológica transformou a série *FF*. Como esse produto se desenvolveu dentro da sua proposta de *game* de *RPG*, apresentando, a cada versão, um universo ficcional interativo acompanhado de uma história, sempre diferentes? Como as novas tecnologias influíram na produção dos *games*, alterando sua forma e conteúdo? Tendo crescido a sua popularidade, como *FF* lidou com a expectativa de um público cada vez mais exigente, enquanto o seu orçamento e tempo de produção aumentaram a cada versão, assemelhando-se a um filme hollywoodiano?

Pretendo responder a essas perguntas observando a evolução da série durante os seus 20 anos de existência, contemplando as versões 1 a 10 de *FF*. Ao jogar cada um dos *games* procurei observar as mudanças da evolução tecnológica e do meio, ou seja, como cada produto trouxe melhorias e alterações em cada nova versão de *FF*. A partir dos conceitos ludológicos e narratológicos, pretendo analisar aspectos de jogo e simulação apresentados nos jogos, sempre ligados à ideia de contar grandes histórias.

Em primeiro lugar será feita uma análise comparativa entre o *videogame* doméstico e os meios que o antecederam e influenciaram. Em seguida serão observados os sistemas domésticos *Pong* (*Atari*), *Atari 2600* e *Nintendo Entertainment System (NES)*, *Super Nintendo Entertainment System (SNES)*, *Sony Playstation* e *Sony PlayStation 2*. Os sistemas citados são os que possuem os principais *games FF* da série, excetuando *Pong* e *Atari*, que entram no estudo por considerarmos de importância histórica para a indústria do meio. A partir desses objetos, será feita uma análise comparativa em três categorias: *Audiovisual*,

Narrativa e Interatividade.

Em seguida há um breve estudo da evolução do gênero *RPG* na literatura e na ficção interativa, buscando nos primeiros jogos eletrônicos que formaram os gêneros de *RPG* e *Adventure Games* os elementos que seriam utilizados nas transposições modernas que culminaram na série *FF*.

Através da teoria da serialidade tentei observar os temas recorrentes na série, sendo nos protagonistas, sendo nos conflitos entre as forças dominantes - sejam nações, empresas e religiões -, representadas nos *games*. Como as fórmulas arquetípicas e mitológicas influenciam as obras populares e, conseqüentemente, os enredos de *FF*, serão também temas desse estudo. Pretendemos observar ainda as tecnologias dominantes nos enredos de *FF* e como os conflitos representados podem ser comparados com a história e o comportamento na sociedade.

Como característica dos jogos *FF* há a simulação de um mundo, a definição de um ambiente virtual em que, através do estabelecimento de regras e papéis claros para os participantes desse sistema, podem possuir objetivos definidos e progressivos com um fim narrativo. Ou podem, simplesmente, interagir com essa realidade superando desafios estipulados pelo próprio jogador, que correspondem à própria evolução do seu *avatar* dentro desse mundo. Gostaria de discutir a definição do virtual e as simulações e como essa definição acarreta na realidade distinta em que o ambiente dos *games* é apresentado. Os enredos muitas vezes apenas justificam um mecanismo de jogo, sem qualquer fim narrativo. Em outros, a narrativa é mais importante que a maneira de jogar, cabendo ao jogador o papel de navegar através dessa história pré-determinada, influenciando muito pouco no desenrolar da trama. Acredito que seja importante entender como esses elementos aparecem na série de jogos de *RPG FF*, justamente por possuir elementos de diversão e narrativos, assim como a relação dos enredos e sua apresentação audiovisual nesse processo de jogo e diversão.

Finalmente, gostaria de analisar como a linguagem audiovisual se transformou nos *games Final Fantasy* através da evolução tecnológica, comparando a evolução da tecnologia e da narrativa entre *games* e cinema. Ao comparar os períodos da história do cinema com a do *videogame*, pretendi compreender como sua linguagem se desenvolveu, levando em conta o momento histórico e os recursos tecnológicos. Foi possível observar como o *videogame* se apropriou de ferramentas

mais sofisticadas através do tempo e ampliou sua capacidade narrativa audiovisual, introduzindo mais elementos e se desenvolvendo como linguagem. O primeiro período trataria das primeiras transposições da linguagem teatral para o cinema, sendo caracterizadas por poucos movimentos de câmera e atuação teatral dos atores.

Em um segundo período, há uma aproximação do cinema narrativo griffithiano nas *cutscenes* que o jogador experimenta de tempos em tempos durante o jogo, além da utilização de diversos planos de câmera, ainda que com pouquíssimos movimentos. No terceiro período há a maturidade da linguagem audiovisual aplicada aos *games*, criando as condições ideais para o amadurecimento do meio e a chegada a um estágio em que passa também a influenciar outros meios. Nesse momento há uma reflexão sobre o que seria a emancipação do *videogame* em relação aos outros meios de comunicação.

Na conclusão, tento traçar um panorama da indústria atual, com seus produtos e as comunidades de consumidores que exigem uma participação ativa nelas. Procurei ainda compreender os motivos que levaram *FF* a tamanha popularidade e questionar a adoção de fórmulas que podem estar engessando a série em um momento em que os *games* se reafirmam como jogos e buscam, mais do que a apresentação audiovisual perfeita, a diversão.

DESENVOLVIMENTO

1 O *videogame* como meio de comunicação

Nesse capítulo pretendo analisar os aspectos que formam o meio de comunicação videogame, utilizando para isso uma comparação entre três sistemas de videogame doméstico do começo dos anos 80, período que foi de fundamental importância para a consolidação da indústria do meio: *Pong*, *Atari 2600* e *NES*.

Para iniciar esse estudo, gostaria de propor a diferenciação entre os termos *game* e *videogame*, por achar conveniente esclarecer a diferença entre as obras geradas por esse meio e o meio por si só. Portanto, utilizarei para a designação do meio o termo *videogame*, amplamente utilizado pela mídia especializada e pela indústria. Para os produtos desse meio, os jogos eletrônicos, utilizarei o termo *games*, pelo mesmo motivo do anterior. Assim, o *videogame* está para o cinema assim como os *games* estão para os filmes. Outra proposição é a definição do indivíduo que tem contato com os *games*. Ao invés de *espectador*, por acreditar que represente alguém na maior parte das vezes passivo às obras, irei usar o termo *jogador*. Sendo essa uma discussão muito subjetiva e esperando evitar idiossincrasias, acredito que o termo abrange a maior parte do público que interage com o meio *videogame*, mesmo quando o seu principal intuito não está em disputas, mas também em oferecer possibilidades interativas diversas, o que leva diversos autores a considerarem o termo *interator*. Esse é um termo adotado, por exemplo, no software de relacionamento e vivência virtual *PlayStation Home*, da Sony. Mas como na maior parte dos casos o que se dão nas seções de *games* são atividades em que há uma disputa entre o *jogador* e o *game* com suas regras, não simplesmente opções de interação – o ato de usar um controle remoto em um televisor ou DVD player também é uma interação, devo lembrar – acredito ser esse o termo mais adequado quando tratamos dos *games*.

O *videogame* surgiu a partir de experiências de interação com objetos gerados na tela de computadores. A capacidade de interagir com o que ocorre no vídeo sempre foi o principal intuito do meio. Isso, em princípio, já demonstra uma

diferença em relação a outros meios de comunicação como a televisão e o cinema: a necessidade, não simplesmente a possibilidade, de interagir com o conteúdo, gerando novas formas de apreensão das mensagens.

Sendo a interatividade o seu princípio, é necessário que o espectador se interesse pelo seu conteúdo. Afinal, quem gostaria de interagir com algo que não lhe gera qualquer interesse? Esse aspecto, junto com o conceito de entretenimento fazem do meio, à primeira vista, uma evolução da televisão ou de programas pré-gravados em vídeo. Porém, ao invés de se postar passivamente diante do conteúdo, o jogador pode modificar seu desdobramento, possibilitando não só um diálogo com o enunciador dessa mensagem, mas também a mudança de papel desse jogador, passando ele mesmo a ser um enunciador.

Enquanto no rádio e na TV, especialmente com a tecnologia digital, há uma limitada, ou extremamente controlada entrada do EU no sistema (COUCHOT, 2003), nos *videogames* essa entrada é essencial para que haja a mensagem. Mesmo que em *games* a partir do final dos anos 90 do séc. XX haja momentos de grande passividade, causados pelas *cutscenes*² e outros recursos audiovisuais inclusos nos produtos como enriquecedores da narrativa, é importante notar que normalmente esses momentos são acessados através da evolução do jogador pela estrutura do jogo, ou como consequência de resultados obtidos, já que muitos *games* são baseados em esquemas de busca e recompensa. Esse esquema pode ser encontrado na grande maioria dos jogos, não apenas os eletrônicos. Enquanto em uns a finalidade é vencer, em outros é vivenciar a história, trocar experiências, divertir-se etc. Em jogos em que não há um único objetivo específico, como os *MMORPG*³, é o jogador quem define quais objetivos quer seguir dentro de uma gama de opções. Assim como há jogos em que o objetivo está em vencer os obstáculos apresentados para acumular pontos ou discorrer até o fim de uma narrativa predeterminada, no caso dos *MMORPG*, o jogador determina seus objetivos, que pode ser o de se fortalecer para acessar áreas avançadas, enfrentar monstros mais poderosos e conquistar tesouros raros. Apesar de haver fragmentos narrativos encontrados em conversas com personagens do mundo fictício e nas

² Vide o capítulo 7.

³ *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* - Gênero de game em que muitos usuários participam de um ambiente de realidade virtual, cada um com seus próprios objetivos, com livre

próprias características de ambientação, não existe um enredo linear que possa ser vivenciado, a não ser o da sua própria trajetória, o que, nesse caso, confunde o papel de autor e espectador da obra.

O intuito do *videogame* é a interação. Os aspectos de diversão e a transposição dos jogos para o ambiente virtual em versões simuladas são aspectos igualmente importantes, mas que só existem graças à experiência interativa. O EU que participa e modifica o conteúdo é fundamental, auxiliado pelas possibilidades da tecnologia informática aplicada para a diversão.

1.1 O ambiente doméstico

O *videogame* doméstico pode ser comparado à televisão e ao rádio, já que a mensagem está inserida em um ambiente propenso a muito ruído. Nesse caso, é comum que grande parte desse ruído seja causado pelos próprios jogadores ao praticar os *games*, principalmente os de esportes e outros em que há disputa direta entre os mesmos. Ainda que haja dispersão da mensagem transmitida, permanece a diversão oferecida pelo *game*. Porém, pode-se dizer que a experiência é incentivada cada vez mais a ser individual, pelo seu poder de imersão. A interação exige reflexos rápidos (em *games* de ação e esportes) ou concentração para a solução de quebra-cabeças e enigmas textuais (como nos *games* de RPG⁴), o que muitas vezes é o suficiente para que o jogador fique colado à tela para acompanhar o desenrolar, mesmo que haja pessoas andando ou mesmo falando à sua volta.

Justamente por tratarmos nesse estudo do *videogame* que é jogado na casa do jogador, ou em um ambiente preparado para isso, achamos conveniente compará-lo ao cinema. O cinema é um meio que mantém a sua ilusão de imersão através da sala de projeção, formada por poltronas confortáveis, uma grande tela e imagem em alta definição. Para completar, possui um sistema de som que circunda

interatividade.

⁴ *Role Playing Game* - jogo onde se representa o papel de um personagem. Para mais detalhes, vide capítulo 3.

o jogador, dando-lhe a sensação de que tudo que está sendo experimentado é o mais próximo de uma experiência real. O *videogame* doméstico pode ser jogado em uma sala preparada para essa experiência. Esse aspecto é diretamente influenciado pela evolução tecnológica, já que em *games* recentes há amplo uso de tecnologias vindas do cinema, e, quando acompanhadas de sistemas de *Home Theater*, criam a ilusão de imersão, mas para uma vivência individualizada. Esse aspecto da individualização do jogador, evidentemente, está ausente no caso de *games* de esportes onde os jogadores se encontram no mesmo ambiente. Nesse caso assemelha-se a um jogo de tabuleiro, onde o adversário é real e presente. Essa individualização, porém, permanece nos *games* em rede, em que há disputas e cooperações com jogadores ligados à *internet*. *Online*, a relação é outra, ditada pela transposição das personalidades ao ambiente virtual, onde o único referencial físico é o *avatar*⁵.

1.2 Cumplicidade do jogador

Antes de existirem os *videogames* já havia jogos que simulavam situações de aventura inviáveis ou perigosas de se viver, como corrida de carros, de tiro, luta etc. Esses são os jogos encontrados nos parques diversões, como os de armas operadas por ar comprimido, os de teste de força, de corrida, caçadores de prêmio por mãos mecânicas, simuladores de luta e outros engenhosos inventos. Esses são os primeiros jogos de estande, chamados nos EUA de *arcade games*.

O termo *arcade* é derivado das arcadas arquitetônicas, ou seja, sucessões de arcos que formam passagens ou corredores, traduzidos para o português como "passeio coberto", de acordo com o Dicionário Ilustrado Michaelis (1958, p.49). Nos Estados Unidos, *arcade* virou a denominação de uma passagem coberta com lojas e estandes em ambos os lados, umas aos lados das outras. Nesses estandes há jogos e atrações, como até hoje ainda existem em parques de diversão e feiras. Com o

⁵ Termo originário do hinduísmo que determina, no âmbito da realidade virtual, a representação

tempo, foram sendo criadas versões eletrônicas, operadas por moedas (ou fichas, no Brasil), dessas atrações divertidas, os *arcade games*. Intrincadas obras da engenharia, essas máquinas já existiam na primeira metade do séc. XX (YAGODA, 2008) e eram automáticas. Após os anos 70 do séc. XX surgem as primeiras máquinas eletrônicas, incorporando sons e outras inovações tecnológicas baseadas em placas de silício. Logo os *arcade games* dão origem aos *arcade video games* – também conhecidos no Brasil como *flipperamas* –, dos quais *Pong* (Atari, 1972) é o primeiro exemplo bem sucedido.

O que é mais marcante nesses primeiros *videogames* operados por fichas é que o fascínio em poder controlar o que se passa na tela é fundamental para o interesse do público com as rudimentares representações da realidade que a tecnologia da época permitia. Enquanto nas formas audiovisuais anteriores estão enfatizadas a contemplação, favorecida pela identificação do jogador a um repertório, é curioso notar a tolerância às imagens de baixa resolução dos primeiros aparelhos de *videogame*. Essa cumplicidade do jogador com o que lhe é apresentado visualmente é muito determinante para a validade de sua experiência com o conteúdo. Quando se joga *Pong*, o espectador deve aceitar a identificação com os simples retângulos monocromáticos que representam o jogador de tênis na partida virtual. Enquanto algumas formas de arte não-figurativa pudessem ser mal interpretadas ou simplesmente incompreendidas, no processo de compreensão da abstração da figura humana e do espaço físico representado nos jogos de *videogame* a percepção da imagem pelo público tende a ser mais tolerante. Ao abrir mão do realismo que não lhe pode ser apresentado e compreendendo as limitações tecnológicas do meio, esse público é o maior aliado dessa nova forma de comunicação, pois vence preconceitos estéticos em nome da oportunidade de controlar o que há no vídeo. É como se a necessidade de modificar o conteúdo fosse mais forte que qualquer limitação de apresentação ou interativa. A passiva contemplação encontra na interatividade uma contrapartida e, para alguns, já não é suficiente para satisfazer a vontade de experimentação humana.

2 AUDIOVISUAL, NARRATIVA E INTERATIVIDADE NOS SISTEMAS DE VIDEOGAME: PONG, ATARI 2600, NES, SNES, PLAYSTATION E PLAYSTATION 2

Nesse capítulo tratarei de alguns consoles domésticos através da história do *videogame*, dividindo a análise em: *Audiovisual*, que pretende demonstrar como se dá essa apresentação para os jogadores; *Narrativa*, que tratará como as histórias são contadas e sobre gêneros importantes nessas iterações de *videogame* e, por fim, *Interatividade*, que tratará como a interface e as possibilidades de interação contribuem para o ato de jogar videogame.

Lembrando que o intuito desse estudo não é discutir se a narrativa existe no *videogame* ou se faz parte da natureza dele. Gostaria de trazer duas visões distintas, primeiro a do autor Gonzalo Frasca, que chama a atenção para a importância de vermos os *games* como jogos:

Alguns autores vêem cibertextos e *videogames* como uma nova forma ou uma expansão da narrativa tradicional ou dramaturgia. O fato é que esses programas de computador compartilham muitos elementos com as histórias: personagens, ações encadeadas, finais e ambientações. Porém, há uma outra dimensão que tem quase sempre sido ignorada nos estudos desse tipo de *software*: analisá-los como *jogos*. (FRASCA, 1997).

Já o autor Espen Aarseth traz o aspecto de hibridismo, relevante nesse estudo, por tratar as referências e características de outros meios:

“Dizer que não há diferenças entre games e narrativas é ignorar qualidades essenciais de ambas categorias. E ainda, como esse estudo tenta mostrar, a diferença não é clara, e há muita sobreposição entre as duas”.(AARSETH, 1997)

Portanto, o que se pretende é entender como a narrativa se dá e como ela se transforma com o passar do tempo dentro do meio.

Abaixo uma tabela das gerações de *videogame* e os consoles tratados nesse estudo, baseada no artigo *History of video games*, da Wikipedia, por trazer o senso

comum da indústria na definição das épocas e a distribuição de consoles entre elas.

Tabela 1 – Gerações de *videogames*

Primeira (1972–1977)	Pong (1972 A)	Pong (1975 C)						
Segunda (1976–1984)			Atari 2600 (1977)					
Terceira (1983–1992)				NES (1983 JP) (1985 USA)				
Quarta (1987–1996)					SNES (1990 JP) (1992 USA)			
Quinta (1993–2002)						PlayStation (1994 JP) (1995 USA)		
Sexta (1998–2006)							PlayStation 2 (2000)	
Sétima (2004–)								PlayStation 3 (2006)

Fonte: Wikipedia (acessado em 2009). Em Amarelo, sistemas que não possuem *games* da série *Final Fantasy*, tratada nesse estudo. Em azul, sistemas que tiveram uma ou mais versões. As siglas no sistema *Pong* correspondem às versões de arcade (A) e doméstica, nos consoles (C). Nos outros sistemas, *JP* é a data de lançamento japonesa enquanto *USA* indica a data de lançamento estadunidense.

2.1 Pong

O *game Pong* é o primeiro sucesso comercial da indústria dos videogames. Chegando a causar filas nos estabelecimentos que ofereciam a atração, é, como muitos jogos de sucesso, de origem nos *arcades*. Após o fracasso de *Computer Space* (Nutting Associates, 1971), Nolan Bushnell⁶ produziu as primeiras máquinas de *Pong* nas primeiras instalações da Atari, empresa que é sinônimo da indústria do

⁶ Nolan Bushnell – dissidente da Apple Computer, empresário de tecnologia. Fundou a Atari, famoso por sua maneira ousada de dirigir os negócios e lhe é atribuído o sucesso comercial da indústria do

videogame, mas que também quase foi responsável pelo desaparecimento do mesmo mercado que criou (SHEFF, 1992). Depois do enorme sucesso nos *arcades*, era apenas questão de tempo até que as versões domésticas fossem criadas. O jogo foi um grande sucesso e é lembrado no Brasil pelos proprietários do *Telejogo*, da Philco.

2.1.1 Audiovisual

Sua apresentação visual é bastante simples, uma imagem de duas cores praticamente estática, um fundo preto e objetos em branco, exceto por dois retângulos nos cantos representando raquetes, jogadores ou, o mais importante, a presença humana. Um quadrado menor passeia pela tela, seguindo trajetórias matematicamente programadas, até ser interceptada por um dos retângulos dos cantos. Cada ponto é computado quando um jogador deixa de obstruir esse quadrado, que desaparece em uma extremidade lateral da tela. Logo ele é repostado em jogo, automaticamente. Mesmo com essa representação rudimentar, a maior atração era realmente poder influir no que ocorre no vídeo nesse ping-pong eletrônico.



Figura 1: A simplicidade nunca impediu o sucesso de Pong.

O único som, responsável pelo nome *Pong*, é a indicação de uma modificação direta que o jogador realiza na imagem. Esse estímulo é importante e mantém a ação ininterrupta, pois a cada toque os dois jogadores se preparam para o próximo passo da disputa. Esse recurso é utilizado em diversos *games*, em que o som indica o resultado de uma interação, adicionado ao estímulo visual e servindo como pontuação para essa atividade, aguardando o próximo momento em que será necessária a intervenção do jogador, ou simplesmente confirmando a sua ordem de comando efetuada. Como nos computadores pessoais, os sons sempre exerceram um papel importante nos *games* como um sinal de retorno ao usuário, cumprindo cada ciclo de entrada de dados e o seu resultado, a geração de uma nova informação.

2.1.2 Narrativa

Pode-se dizer que não há narrativa em um simples jogo de esporte virtual como *Pong*, mas, apesar da ausência de estruturas que definem as narrativas como o enredo, existem personagens e a ação, que dita o ritmo e indica a seqüência de eventos em qualquer narrativa. Ainda que a ação esteja restrita a uma interação, ela pode ser descrita desde "o personagem A impediu o ponto adversário", até mesmo "o personagem A rebateu a bola na altura superior esquerda de seu campo, lançando a bola até o outro ponto oposto da quadra do adversário, que agora se dirige para rebatê-la". Há uma história sendo contada, mas é conveniente notar que ainda que em todo jogo haja uma narração sugerida, é necessário saber diferenciar uma narrativa imposta ao usuário e uma em que a sua relação com a obra transforma essa ação, criando assim uma narrativa que não é preexistente, mas resultado da sua influência.

2.1.3 Interatividade

Essa transposição de um jogo de bola para realidade virtual, baseada em física simulada, demonstra a necessidade do homem de criar uma realidade onde possa viver além dos limites do corpo, como já vimos na história dos *arcade games*. Ora, o *Pong* não passa de um jogo de bola transposto ao computador, onde o jogador precisa apenas girar um botão analógico, muito semelhante ao de sintonia em rádios e os antigos aparelhos de TV, movendo para cima e para baixo o retângulo que o representa na tela. A necessidade do controlador como interface é simplesmente funcional, nesse momento.



Figura 2: a máquina original de Pong, com seus controladores de giro analógicos.

Sendo o princípio básico de todo jogo de esporte com bola, a interatividade em *Pong* se baseia nessa premissa, ou seja, não deixar que o adversário vaze a defesa do jogador, marcando assim um ponto. Os primeiros controladores com botões giratórios não permitiam mais do que duas direções para o comando do jogador, preso o seu jogador (representado pelo retângulo branco) a um eixo vertical. A bola percorre a tela em diagonais, gerando ângulos ao tocar as laterais do campo de jogo. Ao outro jogador resta apenas aguardar que a bola esteja ao seu alcance para rebatê-la, direcionando o seu retângulo de forma a obstruir a sua passagem para o fundo do campo, criando o som característico "pong" e repetindo o

ciclo até que haja o vazamento e o ponto, por conseqüência. Um aspecto importante do *Pong* (ausente em todo *game* para um jogador, naturalmente) é o modo de jogo para dois competidores. Ainda que atualmente haja jogos de cooperação e disputa, na maior parte dos títulos mais avançados a ação é para apenas um jogador, acentuando a individualidade da experiência, aproximando-a da leitura de um livro ou de um filme assistido por um único espectador, mas com a diferença de poder interagir com ele.

2.2 Atari 2600

O sistema *Atari 2600*, responsável pela grande ascensão e conseqüente quebra da indústria do *videogame* em meados dos anos 80, tem um papel importante, a sedimentação do formato dos jogos em cartucho. Enquanto em *Pong* havia um jogo na memória, causando a experiência repetitiva e limitada, com a introdução do sistema de cartuchos, havia a possibilidade de renovar a experiência através de uma biblioteca pessoal com diversos títulos que funciona como o sistema dos aparelhos de videocassete para uso doméstico, VHS (Video Home System), que possibilitou aos espectadores assistirem a filmes do cinema e outras produções em casa, criando inclusive uma indústria de produtos específicos para esse público.

Entre suas características estão as durações maiores das fitas, por exemplo, ou o conceito de assistir episódios na ordem desejada. Os cartuchos exigiram também que surgissem empresas que desenvolvessem *software* para atender à demanda por novos jogos, as chamadas *softhouses*, mas isso foi motivo de grandes debates e interesses financeiros das empresas que criavam os consoles, que queriam garantir a exclusividade na propriedade intelectual desses produtos, mas tiveram que ceder por não poderem dar conta da demanda. (SHEFF, 1992)

Com a programação embalada em unidades de memória externas ao aparelho principal, ou console de *videogame*, os cartuchos proporcionaram melhorias audiovisuais para os *games*, pois isso dependia da quantidade de memória por cartucho, um processo completamente individual e independente. Mas

apesar da possibilidade de adicionar novas capacidades, isso encarecia os produtos, por isso as produtoras de *software* utilizavam as capacidades de processamento do próprio console, por mais limitadores que fossem, visando à economia na produção.

2.2.1 Audiovisual

A placa eletrônica de som do sistema *Atari 2600* podia reproduzir poucos sons, nunca simultâneos, o que os tornava recorrentes em diversos produtos, criando um repertório auditivo típico. Isso ocorria principalmente em *games* produzidos pelas mesmas *softhouses*. O mesmo vale para os temas musicais, normalmente ausentes, pois, no caso do *game Bobby is going Home (Bit Corp., 1986)*, por exemplo, a cada vez que o botão é pressionado, o personagem salta e o tema musical é interrompido. Isso transforma a experiência auditiva desses *games* numa espécie de música interativa, em que ao jogador cabia modificar a ordem de suas ações para transformar os padrões sonoros.



Figura 3: Há um tema musical reproduzido continuamente em *Bobby is going Home*.

No âmbito da apresentação gráfica, as imagens já não eram monocromáticas como em *Pong*. Os *games* possuíam cerca de 8 cores simultâneas, e apesar da baixa resolução dos desenhos, algumas figuras poderiam ser distintas entre muitos

quadrados. Muito mais do que um quadro pontilista, a idéia de confecção dos gráficos se assemelha a um *tangram* chinês, ou uma relação de *gesthalt* baseada apenas em quadriláteros. Isso já indica que a relação entre o imaginário do jogador e o que lhe é apresentado é o mais importante, retomando a questão da cumplicidade com as limitações tecnológicas em nome da experiência interativa. Muitas vezes as figuras não eram definidas para serem até mesmo distintas. As proporções também não eram apresentadas de forma realista, o que torna essa uma apresentação icônica superior ao *Pong*, mas ainda muito deficiente como representação do real. Fica claro, assim, que na impossibilidade de uma representação do real, escolhe-se o que funciona graficamente para narrar os acontecimentos em jogo.

O texto era praticamente inexistente, ou de presença mínima, puramente ilustrativa. Normalmente está nos placares de pontuação ou em medidores de energia, com a palavra "energy" ao lado, por exemplo, ou os objetos de combustível em *River Raid (Activision, 1982)*, que traziam escrito "fuel" sobre eles, ajudavam a identificar os os barris de petróleo estilizados.

As ilustrações das caixas dos jogos, muitas vezes, traziam desenhos bem trabalhados, contrastando com a imagem real dos jogos. Assim, o processo imaginativo ainda é muito forte, pois apesar da interatividade, a arte é limitada pela resolução das imagens, tendendo muito mais a representações icônicas e estilizadas do que desenhos realistas. Porém, essa ausência de uma arte figurativa realista pode ter induzido a uma identificação muito maior do jogador com os personagens representados. Afinal, salvo poucos casos, a figura não possuía identidade definida, pelo menos não pela experiência vivida em tela. Essa deficiência na apresentação visual era compensada por narrativas contidas nas embalagens e encartes que acompanhavam os produtos comercializados.

2.2.2 Narrativa

A narrativa está sempre presente nos jogos, como vimos em *Pong*, mas o que diferencia a narrativa, propriamente dita, de um jogo, está na questão das escolhas

que o jogador fará. Ou como vemos em Frasca, que define como *ludus* todo e qualquer jogo, independente do formato ao qual está atrelado.

Por isso, não podemos afirmar que *ludus* e narrativa são equivalentes, pois o primeiro é um conjunto de possibilidades, enquanto o segundo é um conjunto de ações encadeadas. (FRASCA, 1997)

Enquanto há possibilidades, há escolha, ainda que limitadas, mas a diferença é que finalmente temos elementos da narrativa, como cenários, personagens e até mesmo um enredo, em muitos casos. Em *Frostbite (Activision, 1983)* o esquimó precisa construir o seu iglu através de blocos de gelo, porém não fica claro no desenrolar do *game* como é que o bloco de gelo é conseguido. A cada salto bem-sucedido de um pedaço de gelo flutuante para outro, esse fica mais escuro e um bloco aparece no canto superior direito da tela. A seqüência se repete formando uma casa, gradativamente. Não está explicado que o esquimó pega desse bloco uma parcela de gelo e a coloca em um lugar pré-determinado para a construção de seu iglu. Tudo acontece de maneira automática, com cortes narrativos que relembram as histórias em quadrinhos ocidentais, onde há a supressão de acontecimentos, mas no contexto existe uma história que se completa. Essas lacunas são preenchidas pelo jogador, que aceita seu papel para compreender o que se passa.

Muitas dessas histórias sevem apenas como pretexto para um mecanismo simples de coleta de objetos e acumulação de pontos. Em *Pac-Man (Namco, 1983)*, o personagem deve apenas comer rapidamente o máximo de quadradinhos possíveis e evitar ser pego pelos fantasmas, que são vulneráveis a pílulas especiais localizadas nos cantos do cenário. Qual história está sendo contada? Personagem que gosta de comer e foge de fantasmas, somente isso. Acredito que em *Frostbite* temos um enredo mais claro, mas a ação se resume a pouca interferência interativa do jogador, o que é regra na maioria dos *games* em *Atari 2600*.

Algumas exceções estão em *games* cuja interatividade exige a reunião de objetos e a conclusão de diversas tarefas, caracterizando uma narrativa mais complexa, não linear. Esse gênero se tornou popular e evoluiu para diversas formas, pois exige reflexão do espectador que não executa ações de maneira indiscriminada, mas as pensa e cumpre em uma ordem livre, com um objetivo específico.

Games que trazem essa estrutura são raros em *Atari 2600*, mas há exemplos como *Superman (Atari, 1978)*, onde o personagem dos quadrinhos deve prender os bandidos que fugiram da prisão, procurando-os por diversos ambientes, em que a aparição ou não deles depende de cálculos aleatórios do processador do *game*. Além disso, o jogador deve encontrar e reunir três pedaços da ponte que foi destruída pelos bandidos. Por fim, depois de terminar essas tarefas, o personagem troca de roupa, vestindo-se como Clark Kent, e encontra-se com sua amada Lois Lane. É uma história completa que é contada pela execução do espectador. Se o Super-homem é atingido pela temível kriptonita, não há problema, pois ao encontrar sua namorada e recuperar o seu poder com um beijo, pode retornar à caça dos bandidos e fragmentos da ponte. Essa estrutura é extremamente complexa para os padrões de ação repetitivos da época e possui um fim definido. Outro *game*, *Adventure (Sears, Roebuck and Co., 1980)*, é famoso por ser citado por alguns como o inaugurador, no âmbito de consoles domésticos, desse de um gênero de *games* que vem dos computadores pessoais. *Adventure* traduziu visualmente a mecânica dos *adventure games*⁷, jogos baseados em descrições textuais. Sua estrutura é de uma narrativa não-linear com um objetivo, uma missão a ser cumprida. No *game* o jogador é representado por um quadrado, um herói medieval, e deve através de labirintos e castelos reunir chaves que abrem portões trancados, fugir do dragão que quer devorá-lo e só pode ser derrotado pela espada (escondida em algum dos ambientes) e fugir de seres que roubam esses objetos que devem ser reunidos. No final, se conseguir fugir dos dragões e abrir todos os portões, o jogador deve pegar o cálice brilhante e levá-lo ao seu castelo. O jogo termina com um som característico e a tela fica paralisada. São três níveis de dificuldade disponíveis, cada um possui mais obstáculos, labirintos e inimigos.

⁷ *Adventure Games* – gênero baseado em jogos de exploração em que a aquisição de itens e pistas é essencial para atingir os objetivos. A verdadeira origem do gênero está nos jogos de ficção interativa para computadores pessoais, explorados no Capítulo 3 desse trabalho.

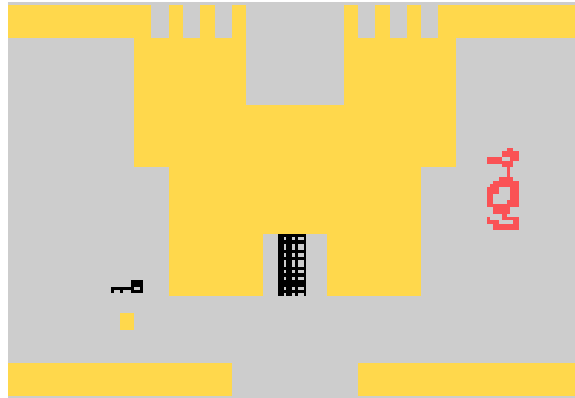


Figura 4: *Adventure* trouxe para os consoles domésticos os *adventure games*.

Em *Atari 2600* é a ação do jogador que resulta em uma seqüência que pode ser vista como narrativa (FRASCA, 1997), mas não é verdadeiro dizer que a narrativa está sempre presente, ao menos se formos considerar o que é apresentado no *game*, não os textos dos encartes e embalagem, como o que acontece com a apresentação audiovisual.

2.2.3 Interatividade

O *joystick* do *Atari 2600* consiste em um manche que se estende do centro de uma base quadrada, com bordas arredondadas. À esquerda superior desse manche há um único botão. É um grande avanço em relação ao controlador do *Pong*, o botão giratório que só permitia duas variações em um eixo vertical. O controle é muito mais complexo, sendo possível a movimentação para oito direções diferentes e traz a presença do botão, principal indicador de ação em jogos de *videogame*, um conceito que é repetido até a atualidade. A simplicidade em relação a outros consoles, como o *Magnavox Odyssey* (1972), que possuía um teclado no próprio console, pode ter sido muito relevante para a grande adaptabilidade de muitos usuários assustados com a operação dos computadores pessoais.



Figura 5: o joystick do Atari 2600, com seu desenho clássico.

Essa função analógica permitia que jogos de esporte e aventuras fossem executados com desenvoltura. Havia jogos como *Decathlon* (Activision, 1983) que utilizavam a velocidade de alternância entre duas direções, esquerda e direita, para resultar em um desempenho melhor do atleta olímpico que tinha que correr, saltar barreiras (o que exigia coordenação para pressionar o botão em momentos precisos), atirar dardos, saltar com vara etc. Outros jogos como *Smurf: Rescue in Gargamel's Castle* (Coleco, 1982), utilizavam a direção para cima para simular os saltos, ao invés dos botões. Essa associação direta entre a física simulada e a real é o princípio de praticamente todos os jogos. Em *Frostbite*, o esquimó salta de pedaços flutuantes de gelo sobre águas glaciais justamente ao direcionar o joystick para as diagonais superiores e inferiores, o exato local onde se encontram os objetos móveis na tela. A maneira como essa escolha seria feita pelo produtor de games, ou *game designer*, seria de fundamental importância para a evolução da interatividade, tornando a discussão sobre o controle muito relevante para tornar um game atrativo ou não para o espectador.

A interatividade permanecia simplificada, mesmo com a presença do botão. Ainda havia muita limitação nos movimentos, mas é um avanço em relação ao *Pong*.

2.3 NES

Lançado em 1983, o *Famicom* da Nintendo foi responsável pela ressurreição da indústria dos videogames que parecia fadada a desaparecer após o

impressionante fracasso de aparelhos como o *Atari 2600* e o *Colecovision*, que poucos anos atrás pareciam representar um segmento de mercado que nunca deixaria de estar em voga. Em 1985 foi lançado nos EUA pela pequena divisão da Nintendo da América, que com estratégias arrojadas e agressivas reconstruiu o mercado e instaurou alto padrão de qualidade na produção de *software*, o que também não deixava de ser uma forma de monopolizar a fabricação e distribuição de cartuchos de *videogame* (SHEFF, 1992).

2.3.1 Audiovisual

A preocupação com a criação da identidade para os personagens e *games* se assemelha ao utilizado pelo cinema, deixando claro o objetivo dos *game designers* de criar *games* que possam ser filmes interativos, com personagens e música como elementos dramáticos.

A trilha sonora passa a existir, assim foram criados muitos temas musicais que fazem parte do imaginário de muitos jogadores desse sistema. Essas músicas são geradas por *chiptune*, ou seja, são geradas pelo processador de som embutido no console, não se trata de uma gravação tocada, como seria o caso de uma fita cassete ou um CD. O console, na verdade, executava partituras em tempo real, tocando cada instrumento nos compassos e velocidade estipulados pelo compositor. Assim, os timbres a serem utilizados dependiam do repertório disponibilizado pelo sintetizador do console, o que possibilitava a identificação de um console pelo tipo de sons que emitia. Para exemplificar, é possível diferenciar músicas entre o console *NES* e o *SNES* pelo fato do segundo possuir timbres mais realistas, enquanto o primeiro, baseado em geradores de ruído e poucos canais de instrumentos, possuíam músicas mais simples e de sonoridade mais “computadorizada”. Essa recorrência nos temas está ligada à identificação com os personagens que estrelavam os jogos. Os efeitos sonoros possuíam maior variedade, criando, dessa vez, identidade para jogos de uma mesma série, não de uma produtora, como ocorria em *Atari 2600*.

A utilização de formas dramáticas é introduzida pela escolha de pontos de vista e na presença de temas musicais para personagens e *games* em série. O som, assim como na sonoplastia do cinema, é muito determinante para pontuar ações. Como havia texto em maior quantidade, assim como opções em menus, o som podia indicar que uma escolha foi feita ou uma ação executada. Ele podia até mesmo ter o papel de indicar vozes de personagens, surgindo quando o texto era atribuído a um personagem em narrações textuais.

As imagens evoluem para uma gama maior de cores e pontos de resolução nos gráficos. Como uma pintura pontilista, mas o processo de criação dessas imagens é diferente, pois ao contrário de um pintor pontilista, que quer criar ilusões de ótica através de fragmentos de cor, um artista de gráficos para *videogame* deve, através de poucas cores simultâneas e pontos, criar essa mesma ilusão de ótica. Como a imagem de uma televisão tinha resolução limitada, essas imperfeições ficam mais sutis, auxiliando a esconder a ausência de mais pontos na formação dos gráficos de um jogo. Mesmo assim, é comum notar que os personagens raramente têm mais do que três cores simultâneas formando o seu desenho, assim como os cenários não apresentam cores semelhantes às dos personagens, criando-se melhor contraste, aproveitando-se da limitação gráfica para criar essa composição.

A limitação do processamento do *NES* não permitia muitos efeitos de profundidade sem influir na velocidade do jogo, então era raro encontrar *games* com dois ou mais planos de cenário, ou com muitos objetos em tela, os *sprites*⁸.



Figura 6: *Contra*, jogo de ação com visão lateral.

Nos jogos de aventura como *Super Mario Brothers* (Nintendo, 1985) e *Contra* (Konami, 1988), a ação é apresentada por uma visão lateral que segue o movimento dos personagens executados pelo jogador espectador. Nos jogos de RPG, como *Final Fantasy* (Square, 1987) e *Dragon Quest* (Enix, 1986), a visão é sempre de cima, tendo o personagem do espectador centralizado na tela onde todo o cenário se move em relação ao seu movimento. É uma "câmera" sempre em *traveling*, acompanhando tudo o que acontece, em relação a um objeto. Em *games* de esporte como *Goal!* (Jaleco, 1988), um *game* de futebol, ela está travada à bola, por exemplo. Recorrente também é o plano geral, por causa de duas razões: apresentar ao espectador os obstáculos e/ou cenário que se estendem à frente do personagem, e pela deficiência do processador que, apesar de ser muito superior ao Atari 2600, ainda não podia lidar com *sprites* muito grandes e detalhados. Mas a sua enorme biblioteca de títulos e sua capacidade de processamento audiovisual possibilitaram muitas experimentações como, por exemplo, o *game Battletoads* (Tradewest, 1991) que introduziu cenários desenhados em 3D apresentados como elementos 2D. Assim como seria o padrão de comportamento na indústria nos anos que viriam, à medida que o tempo passava os desenvolvedores aprenderiam como tirar o máximo de performance do sistema, criando *games* mais sofisticados.

2.3.2 Narrativa

A narrativa está mais presente, afinal, há personagens claramente identificados, cenários e a ação, mesmo que dependente do espectador, está esquematizada em modelos seqüenciais. Assim, pode-se apresentar uma seção de *game* gravada do começo ao fim como narrativa, uma história que possui uma seqüência determinada (FRASCA, 1997). Apesar de ainda haver *games* em que a narrativa é apenas uma ilustração para um mecanismo de acumulação de pontos, eles deixam de existir rapidamente, principalmente por causa dos ideais dos criadores de jogos da Nintendo, como Shigeru Miyamoto. Criador de *Super Mario*

⁸ Nome dado a todo objeto que pode ser movimentado em uma imagem gerada por computador.

Brothers e *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), queria trazer aos jogadores experiências como as descobertas da infância, um mundo para ser explorado e segredos a serem desvendados (SHEFF, 1992).

Os heróis dos jogos passam a ter identidade e uma história que influem na experiência do espectador. Essa identidade já demonstra uma nova relação, uma idéia que progride com a tecnologia e leva o jogador a não mais se imaginar como o personagem, simplesmente, mas sim se imaginar no papel de tal personagem. No sistema Nintendo sempre há um personagem que possui identidade e objetivos, e a melhor qualidade da imagem só auxilia esse processo de identificação.

No sistema *NES* há *games* com etapas definidas, como episódios ou capítulos, em uma comparação com a literatura. A narrativa é dividida por estágios ou fases, conceito muito difundido e que caracteriza os jogos lineares, como *Super Mario Brothers*. Tudo o que diz respeito ao seu conteúdo enquanto narrativa está definido e ao espectador resta vencer os obstáculos e vivenciar a história, contada em pequenas partes. Nesse híbrido de jogo e narrativa, onde é necessário apresentar desafios, há os famosos *bosses*, ou chefes. Esse termo é um apelido para inimigos extremamente fortes ou difíceis, o momento mais tenso em cada estágio, ou capítulo, o clímax antes da próxima etapa. Como elemento dramático, eles sempre se encontram no final de cada estágio e são normalmente difíceis de serem derrotados, sendo necessário que o jogador desenvolva uma estratégia ou descubra seu ponto fraco. Mais adiante encontraremos *games* em que há *mini-bosses*, ou seja, adversários que aparecem no meio de uma etapa, servindo como pontuação para outro desenrolar, dentro da mesma estrutura de capítulo. Assemelha-se a uma mudança de cena dentro de um núcleo narrativo, ou o fim de um ato, no teatro.

É nesse momento que os *adventure games* ganham grande força em experiências como *The Legend of Zelda* e *Metroid* (Nintendo, 1986), que misturam ação com exploração não-linear de um mundo virtual, uma história que é contada na ordem em que convier ao espectador. Afinal, mesmo que haja castelos e cavernas a serem explorados, os jogadores pode escolher ficar durante o tempo que desejar matando monstros e recolhendo dinheiro. O mecanismo básico desse tipo de *game* é a exploração de locais e aquisição de objetos, que desencadeiam eventos que permitem ao jogador seguir para novas áreas. Essa estrutura de missões será

repetida à exaustão nos *games* dos gêneros *Adventure* e *RPG* como *Final Fantasy*, e é a base do *MMORPG World of Warcraft* (Blizzard, 2004).

O gênero *RPG*, inclusive, pode indicar uma forma de literatura. Nesses jogos, o jogador controla o protagonista de um épico, onde as viagens e a evolução desse personagem são seus principais elementos. O jogador deve visitar cidades, castelos e locais ermos para adquirir informações para onde prosseguir. Através de pistas, segue-se viagem, sempre lutando contra criaturas que surgem pelo caminho. Essas criaturas são cada vez mais fortes, com o progresso. Esse aspecto de crescimento do personagem pode ser comparado à literatura de formação, já que o envolvimento dos personagens no enredo é sempre gradativo, tornando-os desde simples aventureiros a grandes heróis prontos a salvar o mundo de forças malignas, ou, em uma versão menos extrema, destronar reis tiranos ou impérios.

A imersão nesses mundos virtuais é ilustrada por ambientes mais detalhados e em vários jogos surge um novo elemento narrativo, as *cutscenes*, cenas que intercalam os estágios de interação do jogador, contando a história de uma maneira dramática, com enquadramentos de cinema e animação. Na ausência de vozes sintetizadas, o espectador conta com muito texto, que surge como legendas para as falas dos jogadores. Há também narrações literárias, dando o clima para a história, mas a ilustração animada quase sempre é o suficiente. Em *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1988) esse recurso é usado entre um estágio e outro dando a impressão de um livro ilustrado ou filme mudo. Nessas *cutscenes* a interação é mínima, limitando-se a muitos casos à opção de suprimi-las ao apertar um botão e seguir para a próxima parte do *game*. Há *cutscenes* em que não há ilustrações ou diferentes planos de visão. Em *Final Fantasy II* (Square, 1988) os personagens agem automaticamente, ao espectador cabe ler o texto das falas e observar a atuação, como em uma peça de teatro. Além disso, há jogos cujo conteúdo narrativo se faz através dessa estrutura de ilustração com textos, como as *cutscenes* de *Ninja Gaiden*. Um exemplo é *Metal Slader Glory* (HAL Laboratory, 1991): toda a ação é demonstrada através das ilustrações e ao espectador são dadas opções de escolha que determinam o seu caminho através da narrativa. Essa estrutura de escolhas é atribuída aos populares livros-jogo e os próprios jogos de ficção interativa⁹ dos computadores, em

⁹ Ambos tratados no capítulo 3.

que o leitor deve tomar escolhas após a leitura de parágrafos, seguindo para a seqüência indicada e defrontar-se com novas escolhas.



Figura 7: *Metal Slader Glory* possui raros movimentos de câmera.

2.3.3 Interatividade

Em *NES*, além do *joystick*, composto por um botão direcional de oito direções, dois botões de ação (B e A) e dois de seleção e início (select e start), há acessórios que induzem à impressão de uma realidade virtual. Entre esses acessórios há um tapete (*Power Pad*), com que se joga *games* de esporte, e um bom desempenho é medido pelo qual rápido o jogador pressiona as áreas marcadas; uma pistola fotossensível (*Famicom Light Gun*), um dispositivo acionado por um brilho na televisão refletido por uma lente fotossensível indicando a posição que o jogador aponta; e até mesmo uma luva, a *Power Glove*, que supostamente controlaria o *game* através de movimentos do jogador com as mãos, como fechar e abri-la, esticar dedos ou balançá-la, mas com funcionalidade limitada. Há diversos outros acessórios compatíveis com o sistema, mas acredito que já é possível entender essa nova preocupação em tornar a experiência cada vez mais imersiva. Somados à necessidade de aproximar a experiência da realidade estão pressões de órgãos governamentais e a mídia, que atribuíam ao *videogame* comportamentos violentos ou sedentarismo (SHEFF, 1992). Assim, ao criar acessórios que aproximassem a

prática do *videogame* a um tipo de esporte, visavam responder a essas críticas. Para nos situarmos sobre a evolução desse tipo de dispositivo, a Nintendo lançou, quase uma década depois, o console *Nintendo Wii* (2006), retomando o conceito de realidade virtual e simplificando o ato de jogar *games*, sendo que o pacote básico vendido no ocidente contém *games* de esportes, que exigem do leitor bastante fôlego, pois são como exercícios físicos transpostos à realidade do *game*. Ainda nesse conceito criou-se o acessório *Wii Fit* (2007), uma aparentemente simples prancha que fica no solo e detecta os movimentos de quem se posiciona sobre ela. Seus *games* se assemelham a sessões de academia, não a vencer inimigos ou vivenciar histórias.



Figura 8: o joystick do NES tem um ótimo D-pad.

Voltando ao NES, atendo-se aos controles básicos que acompanham o console, perdeu-se o elemento do manche como em *Atari 2600*, muito mais intuitivo do que o seu botão controlador (D-pad – directional pad), em formato de cruz, em que se pressionando cada extremidade se tem uma direção. Ao pressionar entre elas, acessam-se as diagonais. Porém, como em muitos jogos a ação se passava em ambientes bidimensionais, sendo mais raros os momentos em planos panorâmicos e representações tridimensionais, funcionava muito bem. Bastando ao espectador manter a direita pressionada, o personagem Mario seguia pelo cenário. Apertando os botões de ação ele salta, podendo pisotear o inimigo, derrotando-o. Para voltar, basta pressionar a esquerda. É um esquema de controle básico que se repetirá nos diversos *games* de *plataforma*, gênero que identifica aventuras como a do Mario, por consistir em jogos onde o objetivo é pular de uma plataforma a outra, sem cair em buracos, derrotando inimigos no caminho. Há também escadas, cordas e outros recursos para seguir o caminho. A inauguração desse gênero, chamado de

games de plataforma, é atribuída a *Pitfall!* (1984), para o *Atari 2600*. Em *Pitfall!* o jogador deve evitar animais perigosos como escorpiões e cobras, saltar sobre lagoas e areia movediça balançando em cipós, tudo isso para adquirir tesouros, distribuídos por cenários ligados por um esquema linear, mas que pode ser percorrido através de atalhos, tornando o jogo também não-linear.

A grande quantidade de *games* e gêneros, e o formato de controle com dois botões de ação, indicando a possibilidade de interação muito maior, tornam esse sistema de *videogame* o mais importante para a sedimentação do formato atual da indústria dos *games*. É comum nos Estados Unidos as pessoas chamarem *videogames* de “Nintendo”, assim como chamamos iogurtes de “Danone”, tamanha a aceitação do console no mercado. As inovações tecnológicas e a maior quantidade de memória utilizada para armazenar os produtos possibilitaram *games* em que se poderia reunir mais quantidade elementos e opções. A importância dos botões *select* e *start*, por exemplo, inauguram o tipo de jogo que pode ser pausado no momento em que o jogador quiser diretamente por um comando do controle, como para um rápido intervalo ou para poder continuar depois. Em alguns *games* o progresso poderia ser salvo em uma bateria para ser retomado depois, possibilitando jogos cada vez maiores. Uma outra opção para salvar o progresso do jogador são as senhas, adquiridas a cada estágio vencido. Isso se assemelha muito à capacidade do leitor de fechar um livro no momento em que quiser, para depois retomar sua leitura. Ou como em um filme em DVD, onde se pode assistir por capítulos. A diferença mora no fato de que esse progresso é uma recompensa. Se o jogador não venceu as etapas anteriores, não pode ter acesso a esse momento da narrativa. Pode-se sempre ir até o último capítulo de um DVD ou um livro.

2.4 SNES

Em 1988 a Nintendo foi assustada pelo lançamento do *Sega Mega Drive* (*Sega, 1988*) no Japão. A superioridade técnica dos 16-bits sobre os 8-bits do *NES* resultou na tomada do mercado norte-americano e europeu. Rapidamente a Nintendo correu atrás do prejuízo para desenvolver seu próprio sistema de 16-bits, o *Super Nintendo Entertainment System*, ou *SNES*, lançado no Japão em 1990 com o

nome de *Super Famicom* (MCCARTHY, 2005). Os dois consoles protagonizaram uma interessante luta que trouxe grandes títulos, responsáveis por franquias que duram até hoje. Nessa época os jogos exclusivos de cada plataforma ditavam os públicos, mas os interesses das *softhouses* em aumentar os seus lucros desencadearam nas adaptações e jogos multi-plataforma¹⁰, uma aparente exceção que duas gerações mais tarde seria essencial para a manutenção da indústria por conta dos altos custos de produção.

2.4.1 Audiovisual

Sendo um grande representante da quarta geração dos videogames, O *SNES* (*Super Famicom*, no Japão) trazia imagens com a resolução de até 512x478 *pixels*, totalizando 244.736 pontos formando as imagens. Além disso, há 7 camadas de imagens sobrepostas, podendo ser animadas independentemente, criando efeitos de profundidade pouco usados nos videogames de 8 bits. Enquanto os gráficos são compostos de imagens com melhor definição e *sprites* mais coloridos e maiores (agora chegavam a 64x64pixels), os *games* ainda estão presos aos mesmos paradigmas da época do *NES*, se falarmos nos planos de câmera utilizados. As experimentações e novas possibilidades são por conta do *Mode 7*. O *Mode 7* é um estado de vídeo, somente possível na sétima camada de imagem, que transformou a experiência que os gráficos bidimensionais poderiam apresentar. O seu funcionamento pode ser descrito assim: a partir dessa camada, uma imagem estática, pode-se animá-la aplicando perspectiva, girando-a, aproximando-se ou afastando-se dela, navegando sobre ela como por sobre um grande mapa etc. Enfim, uma série de movimentos de câmera gerada internamente pelo processador do console, não sendo necessário que os artistas de animação previssem essas distorções quadro a quadro, mas programá-las e observar o resultado. Esse processo é comum nas animações digitais de 2D e 3D em que ao animador basta determinar estado inicial, estados intermediários e estado final do objeto, sendo os

¹⁰ Jogos desenvolvidos para diversas plataformas. Por exemplo: *Striker* (*Rage Software*, 1992) foi lançado para os computadores Commodore Amiga, Amiga CD32, Atari ST e PC e os consoles Sega

quadros de intercalação da animação gerados por *software*. O resultado são jogos como *F-Zero* (Nintendo, 1990), que impressionou na época de seu lançamento e se tornou padrão para os jogos de corrida que viriam. De um modo geral a maioria dos *games* lançados pela Nintendo com o SNES utilizavam a tecnologia. Entre eles estão *Pilotwings* (Nintendo, 1990), *Super Mario World* (Nintendo, 1990) e *Legend of Zelda: A link to the past* (Nintendo, 1991), mas apenas em *Pilotwings* e *F-Zero* o efeito pode ser apreciado quase que constantemente.

Visualmente o SNES possibilitou *sprites* de personagens maiores e mais coloridos, um grande impacto em relação a *games* anteriores. Mais pontos de definição trouxe mais expressividade e uma caracterização mais rica; a inserção de fotografias digitalizadas com melhor resolução também são marcas dessa geração.

O áudio tem processamento individualizado, com canais exclusivos para formatos pré-gravados e para o sintetizador que executa os temas em tempo real. Em termos práticos as mudanças incluem ecos, vozes sintetizadas bem distintas e, no caso das músicas sintetizados pelo aparelho, executadas durante os jogos, os timbres dos samples já lembram instrumentos como baterias, guitarras elétricas, pianos, harpas, entre outros, com muito mais naturalidade do que o seu predecessor, o NES. Jogos com trilhas sonoras bem apreciadas surgem nessa plataforma, como *Super Castlevania IV* (Konami, 1991), *F-Zero*, *Super Mario World* e, como veremos com mais detalhes adiante, a série *Final Fantasy*, da Squaresoft.

Prevendo as tendências, a Nintendo lançou o chip Super FX com o *game Star Fox* (Nintendo, 1993), que gerava, em tempo real, gráficos em 3D com centenas de polígonos, ao contrário dos milhões que seriam o comum a partir da sexta geração de consoles como o *PlayStation 2*, por exemplo. Apesar de uma novidade interessante na época, os jogos que utilizaram o chip foram poucos, sendo mais significativa na história por mostrar a tendência que se configurava para o futuro dos *games*, que seria basicamente em plataformas em 3D, do que de fato acrescentar algo à biblioteca já extensiva do console SNES.

2.4.2 Narrativa

O potencial dos videogames de 16-bits trazia a experiência dos arcades para casa. Assim, o que se vê em grande parte dessa geração é uma continuidade das fórmulas consagradas no *NES*, auxiliadas pela apresentação audiovisual, que se equiparava aos jogos de *arcade*, surpreendente para os padrões da época.

A maior quantidade de informações audiovisuais tornou as *cutscenes* mais longas e mais coloridas, mas sem diferenças significativas na maneira de contar histórias. Se existem, podem ser descritas como gráficos maiores, às vezes de tela cheia, acompanhados de legendas coloridas e mais detalhadas. Para os jogos da língua japonesa, o alfabeto de ideogramas *kanji* pôde ser incorporado graças à maior resolução de imagem, algo impossível de se realizar nos 8-bits.

O gênero dos RPGs floresceu, dando origem a games como *Secret of Mana* (Square, 1993), *Illusion of Gaia* (Enix, 1994), *Terranigma* (Enix, 1995), *Chrono Trigger* (Square, 1995), *Final Fantasy IV*, *V* e *VI* (tratados mais adiante nesse trabalho) e muitos outros. A importância do gênero RPG nessa geração levou a uma parceria entre Nintendo e Squaresoft, criando o game *Super Mario RPG* (Square e Nintendo, 1996), uma mistura de RPGs com a assinatura Square, como *Final Fantasy* e *Chrono Trigger*, com os personagens do universo Mario. A parceria deu certo e trouxe uma nova profundidade para o mundo do encanador que sempre luta contra Bowser para salvar a Princesa Peach. Para sair do clichê, nessa aventura o encanador une-se ao seu arqui-rival para enfrentar um inimigo em comum, que ameaça o mundo. O resultado é cativante e mostrou que mesmo RPGs podem ser atrativos para crianças e um público não acostumado ao gênero. Entre as estratégias adotadas nesse game estão a simplificação dos sistemas de evolução de personagens e a inclusão de ações do jogador durante os combates, deixando-os mais dinâmicos e não apenas baseados em decisões textuais, mas também em ritmo e habilidade manual.



Figura 9: *Street Fighter II* retoma a emoção das disputas em dois jogadores.

Outra tendência dessa geração, que não pode ser ignorada mesmo com suas tímidas pretensões narrativas, é a febre pelos jogos de luta. *Street Fighter II*, da japonesa Capcom, foi lançado em 1991 nos arcades, mas como muitos jogos que vieram parar nos consoles domésticos em adaptações das máquinas de fichas, *Street Fighter II* chegou ao SNES em 1992, sendo o jogo para consoles mais vendido de todos os tempos para a empresa até o final de 2008¹¹. O fenômeno *Street Fighter* trouxe consigo diversos clones que tentaram copiar sua fórmula, inaugurando, não por pioneirismo, mas por um esquema bem sucedido que se tornou padrão, os jogos de luta em 2D. Entre grandes sucessores do gênero podem ser citados *King of Fighters '94* (SNK, 1994) e *Mortal Kombat* (Midway, 1992). A narrativa nos jogos de luta é mínima, restrita a poucas *cutscenes* ou a um epílogo que se dá após derrotar todos os adversários em duelos mano-a-mano, normalmente tentando justificar a presença de cada personagem nos campeonatos de luta. O gênero trouxe uma competitividade entre jogadores que não se via nos *arcades* e nos consoles domésticos desde *Pong* e seus similares esportivos.

2.4.3 Interatividade

A evolução do NES é o controle de 6 botões, além do *select* e *start*. Dois

¹¹ De acordo com lista disponível online no site oficial da empresa:

botões, chamados de L (*left* – esquerda) e R (*right* – direita), incorporados na parte superior do *joystick*, antes ignorada pelos desenhistas, são facilmente acessados pelos indicadores, conhecidos como *gatilhos* – *triggers* –, por seu acionamento similar. Os polegares controlam o direcional, à esquerda, e os 4 botões à direita, chamados Y e X, B e A. Os botões são dispostos de forma a poderem ser pressionados aos pares ou individualmente pela mesma posição do polegar.

Jogos de corrida agora podiam trocar de marchas nos botões superiores e, em *F-Zero*, os botões L e R inclinavam mais os veículos flutuantes, facilitando curvas difíceis. No jogo *Super Mario World*, permitia Mario rolar a tela para os dois lados, antecipando obstáculos e inimigos.



Figura 10: SNES introduz os gatilhos.

A maior quantidade de botões possibilitou as adaptações dos *arcades*, principalmente dos jogos de luta como *Street Fighter*, que usa todos os botões do controle (três para socos, três para chutes, cada um deles uma velocidade ou intensidade de golpe diferentes), assim como adaptações mais fiéis de *games* dos computadores, que contam com um teclado para todas suas funções. Mesmo que o intuito original dos *joysticks* fosse simplificar a interface, esse público já estava familiarizado com esses aparelhos e já aceitava uma evolução - ou complicação - na forma de interagir com os *games*.

A mídia utilizada para distribuição ainda eram os cartuchos, com muito mais memória, compartilhando também o conceito de armazenamento de progressos em baterias embutidas neles. Assim como na época do *NES*, era necessário cuidado para manter as baterias sempre carregadas e não perder horas preciosas de jogo.

Fator interessante nessa geração é a retomada dos jogos de disputa. O

gênero dos jogos de luta e os de esportes, como os games de basquete, como *NBA Jam* (Midway, 1994) e os de futebol, como *International Super Star Soccer* (Konami, 1995) tiraram grande proveito das melhorias audiovisuais para criar jogos atrativos e divertidos. Como veremos nas próximas gerações, o 3D só veio a reforçar esses gêneros. O que é interessante nessa análise interativa é a retomada da socialização causada pelos videogames. Os campeonatos de futebol e de jogos de luta, possíveis graças a aparelhos mais potentes, reuniam mais pessoas nessa geração do que nas vindouras, principalmente por causa do advento do jogo *online* que individualizou as seções, tornando os encontros em âmbito virtual, não mais em ambiente físico.

2.5 PlayStation

A ideia do PlayStation começou em 1988 quando Nintendo e Sony iniciaram uma parceria para desenvolver o *Super Disc*, um CD-Rom periférico para o SNES. Porém, divergências terminaram a parceria e o projeto nunca foi realizado. Iniciada em 1990, a Sony, em seu desenvolvimento que levou 5 anos, usou uma versão modificada do *Super Disc* para o seu novo console de videogames, o *PlayStation*. Esse console representou uma mudança no panorama da indústria para sempre, tanto para consumidores como para desenvolvedores (MCCARTHY, 2005).

2.5.1 Audiovisual

Na quinta geração, na plataforma Sony, com o *PlayStation* (1996), os cenários e personagens passam a ser feitos em 3D. Tecnicamente, o *PlayStation* possui a resolução máxima de 640x480 *pixels* e o número de cores pode chegar a 16.7 milhões. Há ainda módulos de fundos simultâneos e rotação e escalas de até 4000 *sprites* de 8x8 *pixels*. Os dados dos *sprites* não se aplicam ao processamento em 3D, o diferencial do aparelho. Nesse quesito conta com 360.000 polígonos lisos, ou seja, sem texturas aplicadas, por segundo. No caso de modelos texturizados, esse número cai para 180.000. Para exemplificarmos essa diferença, podemos

imaginar uma esfera lisa, com apenas cor e luz e sombra, como um objeto sem texturas. O texturizado seria essa mesma esfera, mas sobre ela haveria um "adesivo", uma imagem bidimensional aplicada sobre a superfície do modelo, seguindo seu volume.

Mesmo com a tridimensionalidade dos cenários e personagens, ainda era difícil atingir resultados satisfatórios em termos de iluminação e quantidade de texturas, o que exigiria muito mais recursos que o aparelho podia oferecer. Uma solução comum estava nos cenários pré-renderizados, ou seja, imagens estáticas em 2D, que podiam vir de maquetes 3D ou mesmo ilustrações, sendo utilizadas como plano de fundo para os modelos tridimensionais dos personagens, que percorriam as imagens.

Um diferencial importante em relação à geração anterior está na distribuição de jogos, que utilizava CDs, uma mídia muito mais barata e com capacidade maior que os cartuchos. O resultado eram jogos com músicas e vídeos pré-gravados, liberando do aparelho da necessidade de processar essas informações, que passava a um "tocador" de músicas e vídeos nos momentos que o programa acionava esses recursos. Assim os desenvolvedores não hesitavam em adotar vários discos para um *game*, algo mais comum na plataforma de computadores pessoais.

2.5.2 Narrativa

O advento do 3D aproximou os games do cinema e os desenvolvedores sabiam disso. A direção dos games passou a incorporar, além das *cutscenes*, diversas tomadas de câmera nos jogos. Entre elas, uma das mais significativas diferenças com a geração anterior, dois modos de câmera que seriam sinônimo de games em 3D. A câmera em terceira pessoa, famosa nos *games* de aventura como *Tomb Raider* (*Eidos Interactive, 1996*) e a de primeira pessoa, marca registrada dos jogos de tiro como *Doom* (*Id Software, 1996*) - ambos vindos dos PCs. Mais do que na geração anterior, as adaptações provenientes de *games* dos computadores pessoais foram ainda mais constantes, tornando-se uma das regras do *game design* da segunda metade dos anos 90 do séc. XX. Era o verdadeiro início dos *games*

multi-plataforma. Eles ditariam o mercado a partir daí, virando gradativamente raros os casos de títulos exclusivos para uma única plataforma.

A inclusão de filmes ou animações pré-gravadas inseridas nos discos CD-ROM dos games de *PlayStation* auxiliaram nessa tentativa de transformar os games em filmes interativos. As *cutscenes* tiveram o seu auge nessa geração, mas com o tempo passou a ser cada vez mais desejável que fossem realizadas com os próprios recursos do console, mantendo uma unidade audiovisual que não quebraria o ritmo narrativo. Um dos exemplos mais determinantes desse uso está em *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), utilizando ao máximo o hardware para apresentar ao jogador cenas cinematográficas cheias de ação, com direção ágil e envolvente.

Um gênero que se destacou e cresceu nessa geração foi o *Survival Horror*. *Resident Evil* (Capcom, 1996) não inaugurou o gênero, já que devemos considerar games como *Doom* e *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), vindos dos PCs. Ainda assim, *Resident Evil* deu substância e exposição ao estilo como *Street Fighter II* o fez para os jogos de luta. Novamente surgiram clones que tentaram se aproveitar da fórmula, sendo que, um deles, acredito ter evoluído o gênero e o levado para outra direção, mais ousada e madura: *Silent Hill* (Konami, 1998).

Silent Hill e *Resident Evil* trazem personagens em situações assustadoras, enfrentando abominações incompreensíveis a princípio (no caso de *Silent Hill*, talvez sempre) e tendo, como principal objetivo, sobreviver aos perigos com armas e itens de recuperação escassos. Enquanto *Resident Evil* utiliza diversos ângulos de câmera fixos, como em *Alone in the Dark*, *Silent Hill* traz a câmera em terceira pessoa, alternando para câmeras fixas com *pans* e *travelings* que acabam por dar a impressão do jogador estar sempre sendo observado por alguma coisa. Com histórias contadas por *cutscenes* dentro do jogo, como em *Metal Gear Solid*, e fora, com filmes pré-gravados, a narrativa de *Silent Hill* se apóia em temas ocultistas em uma narração quase onírica. Em *Resident Evil*, a história é uma mistura de ficção científica com *Dawn of the Dead* (1978), de Romero, um grande exemplo de filmes de mortos-vivos. O triunfo narrativo em *Silent Hill* está na trilha sonora e em seus ambientes quase abstratos e apavorantes, enquanto em *Resident Evil* a mistura de filme B com drama dão um bom tom ao mistério que se desenrola aos poucos, com reviravoltas e muitos sustos.



Figura 11: *Resident Evil* mistura os antigos jogos de terror com ficção científica.

Falando em narrativas de pretensões, *Tomb Raider*, com a heroína Lara Croft, mistura as temáticas dos filmes de Indiana Jones com jogabilidade inspirada em *Prince of Persia* (*Brøderbund, 1989*). O resultado é misticismo, ação e muitos tiroteios, sempre em terceira pessoa, dando ao jogador, graças aos ambientes 3D, uma idéia do que seriam as aventuras místicas e arqueológicas do professor Jones. A diferença é que se controla uma personagem feita para ser objeto sexual, voluptuosa e pouco vestida.

2.5.3 Interatividade

O *joystick* do *PlayStation* é uma evolução – pra não dizermos que é um pouco parecido demais – do controle do *SNES*, da Nintendo. O desenho é muito semelhante ao da concorrente, sendo a principal diferença a inclusão de dois apoios que são segurados entre a palma e os dedos mínimo e anelar. Justiça seja feita, o controle tem uma ótima ergonomia, sendo fácil de ser controlado, tanto que foi mantido até a terceira versão do aparelho, o *PlayStation 3*. No lugar de letras, como a Nintendo, a Sony resolveu utilizar figuras geométricas. Nos lugares de B e A, da Nintendo, usou-se X e Círculo. Nos lugares de Y e X, Quadrado e Triângulo. Na parte superior, destinada aos L e R do *SNES*, há 2 gatilhos de cada lado. L1 e L2, na esquerda, R1 e R2 na direita. Trocas de opções e menus foram facilitadas pela

presença dos botões superiores, que seriam mais bem aproveitados na próxima geração, como veremos na seção *PlayStation 2*.



Figura 12: O joystick *Dual Shock*, com os dois controladores analógicos.

Com o Nintendo 64 (também conhecido como N64), a concorrente Nintendo trouxe a maior inovação da geração, que logo foi copiada por todos: o direcional analógico, uma alavanca com diversos graus de sensibilidade na movimentação. Sendo o primeiro *joystick* tipicamente pensado para *games* em 3D, o direcional analógico permitia melhor controle em ambientes tridimensionais. O seu funcionamento é o seguinte: ao movimentar de leve a alavanca, o personagem anda. Ao pressionar com mais força, o personagem corre; em alguns *games*, há um terceiro nível de resposta, o personagem corre ainda mais. Como um opcional, pode-se instalar o *rumble pak*, um dispositivo que faz o controle tremer ao receber informações do jogo, como no momento que o personagem bate em alguma coisa, por exemplo. Outra utilização seria para representar um tremor, causando uma leve vibração. Isso representava a idéia de imersão que era buscada cada vez mais, vinda com a sensação de se explorar novos mundos em 3D. Podia-se, finalmente, olhar para cima, para os lados, para baixo, enfim, todas as direções. O conceito foi um sucesso e logo as concorrentes correram atrás do prejuízo, incorporando esses elementos em seus *joysticks* que já estavam no mercado. Assim nasceu o *Dual Shock*, marca da Sony para os *joysticks* de *PlayStation* que incluíam duas alavancas analógicas e a opção de vibração vinda de fábrica, embutida no controle.

Essa adaptação do conceito da Nintendo virou o padrão para a geração que viria com o *PlayStation 2* e o *Xbox* da Microsoft, pois nos jogos em 3D o direcional analógico esquerdo servia para movimentar o personagem, enquanto o direito controlava a câmera na maioria dos *games*.

Para salvar o progresso adquirido nos jogos, usava-se agora um cartão de memória que se ligava ao console. Assim, não se dependia das baterias nos cartuchos dos consoles *NES* e *SNES*, que com o tempo tendiam a perder a carga e apagar as informações de jogos. Quando se tratava de um jogo rápido, como os de ação, não era um grande problema, mas quando 60 horas foram investidas em um *RPG* para conquistar todos os itens secretos, a informação era de extrema importância para o jogador. Os *memory cards*, da Sony, também não eram infalíveis, mas possibilitavam a mobilidade da informação para dividir progressos com amigos, já que se podiam copiar os *saves*¹² de um cartão para o outro. Assim, se um colega já havia aberto todos os segredos em um jogo, poderia-se compartilhar esse trabalho.

2.6 PlayStation 2

Decidida a manter a supremacia inesperada do *PlayStation*, a Sony investiu em tecnologia e desbancou o *Sega Dreamcast* (1998) e o *Nintendo GameCube* (2001) com o *PlayStation 2*, lançado em 2000 mundialmente. O que as japonesas não esperavam era a chegada da americana Microsoft no mercado de consoles domésticos, com o *Microsoft Xbox* (2001), tornando-se a maior concorrente da japonesa Sony. O conceito dos *videogames* como centro de entretenimento doméstico, aliado ao formato DVD, solidificou o novo padrão, um aparelho único para ver filmes, jogar *games*, ouvir música etc. A Sega, por ter investido em um formato de mídia próprio - o GD, não o DVD -, sucumbiu. A Nintendo também adotou formato próprio, e se não fosse pelas vendas dos seus portáteis *Game Boy* (1989) e *Game Boy Advance* (2001), e a febre do *game Pokémon Red* (Nintendo, 1996), poderia ter tido o mesmo destino da Sega, que se voltou para a produção exclusiva de software. Outra causa atribuída à sobrevivência da Nintendo diante das gigantes corporações, como a Sony e a Microsoft, foi uma sólida biblioteca de jogos exclusivos para o *Gamecube*, além de uma reaproximação dos terceirizados, que pelas antigas práticas de monopólio da japonesa na época do *NES* e *SNES*,

¹² Apelido dado aos arquivos de armazenamento de progressos.

passaram a desenvolver para a Sony, Microsoft e os PCs.

2.6.1 Audiovisual

A sexta geração indica o advento do DVD, mídia que permite maior capacidade de armazenamento que os predecessores CDs. A maior quantidade de dados permite modelos em 3D mais complexos e mais músicas pré-gravadas, dublagens e filmes em alta resolução - ainda longe da realidade *Full HD*, na sétima geração.

O *PlayStation 2* pode processar até 650.000 polígonos por segundo, com texturas em resolução mais alta que seu predecessor. O aparelho permitiu que os ambientes passassem a serem gerados em tempo real, não sendo mais pré-renderizados, como nos *games* da quinta geração. Isso trouxe para o jogador a experiência de imersão propiciada por ambientes mais ricamente construídos, com mais cores, nitidez e detalhes, um mundo visualmente atraente. Aliados a essas melhorias estão efeitos de desfoque e brilhos gerados pelo hardware, além de suavização de serrilhado – *anti-aliasing* -, tornando os modelos mais bem integrados com os fundos, evitando a sensação de que os personagens se destacam demais em relação aos outros planos.

O tempo de desenho de tela - a quantidade de coisas que aparecem na tela e quanto demoram a serem renderizadas pelo *hardware* - é mais rápido que o predecessor *PlayStation*, o que significa *games* com maior profundidade de campo e maior número de polígonos apresentados em tempo real. Jogos de corrida como *Gran Turismo 3 (Polyphony Digital, 2001)* podem ser apreciados como uma simulação realista em que as pistas são vistas de longe com detalhes, carros refletem a iluminação que os circundam e geradores de partículas criam fumaças e poeiras no momento em que o jogador passa sobre a terra ou derrapa para fora da pista. Nos jogos da série *GTA* a cidade pode ser vista de cima ao se pilotar um helicóptero com ótimo detalhamento, assim como ao dirigir carros de noite, na chuva, pode-se ver a reflexão no asfalto e os brilhos desfocados dos semáforos. Em *Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Konami, 2004)*, a imersão propiciada pelos ambientes virtuais é impressionante, uma aventura de sobrevivência pela qual o

herói Snake atravessa florestas com vegetação abundante, pântanos, cavernas com iluminação reduzida, nada sob águas turvas e se esconde sob canteiros de flores extensos. Esse nível de detalhamento não seria possível na geração anterior pela baixa quantidade de polígonos e de resolução de texturas, que até atrapalham no entendimento dos modelos.

O áudio, assim como no primeiro *PlayStation*, é composto de sons pré-gravados, sem depender de tecnologias de *chiptune*. O que pode ser notado é o uso mais consciente dos engenheiros de som, apropriando-se de técnicas do cinema para criar ambientações e acrescentar dramaticidade aos jogos, usando a tecnologia *Dolby Surround* - agora possível de ser implantada. Em *games* como os *FPSs*¹³ esse uso é fundamental, causando grande impacto narrativo ao circundar o jogador com as bombas e ataques simulando uma zona de guerra. No caso de esportes, como *2006 FIFA World Cup* (*Electronic Arts, 2006*), o som da torcida circunda o ambiente, dando a impressão de se estar dentro do campo, não assistindo do lado de fora. No já citado *Metal Gear Solid 3*, o som é essencial para criar a sensação de se estar em uma floresta. Ouve-se o barulho dos animais e insetos que estão à volta do avatar. Como se trata de um jogo de furtividade, pode-se camuflar entre arbustos e esperar os inimigos estarem a uma distância segura antes de deixar o esconderijo, só se guiando pelo som de passos que dão a posição deles. Em *Silent Hill 2* (*Konami, 2001*), a atmosfera aterrorizante é dada muito mais pelo uso do som do que pelo visual tenebroso. Através da trilha sonora e do som ambiente o jogador fica em um estado de tensão constante graças aos ecos, ruídos de rádio – que indicam a presença de monstros – e outros barulhos não identificáveis criam suspense para confrontos e sustos causados pelas criaturas.

2.6.2 Narrativa

Assim como o SNES foi mais uma evolução do que uma revolução, o *PlayStation 2 - PS2* - aprofunda uma série de aspectos do predecessor, atualizando e amadurecendo fórmulas implementadas.

Os jogos de tiro em primeira pessoa, ou *FPS*, amadurecem e são muito mais realistas e cheios de detalhes que colocam o jogador na pele dos guerreiros. Jogos como *Call of Duty (Activision, 2003)*, para o PC, reproduzem o terror de participar de uma batalha na segunda guerra Mundial, inclusive na sensação de perda de direção após explosões de bombas e reproduzindo de forma brutal as muitas formas fáceis de se morrer em um combate real. O *game* chegou ao *PS2* na sua terceira versão, *Call of Duty 3 (Activision, 2006)*. *GTA III (Rockstar, 2001)* e seus sucessores revolucionam a indústria com seus jogos de livre exploração. Ainda que esses elementos sejam encontrados em games como os de *RPG* e os *Adventure games*, em *GTA III*, mais do que nos jogos de origem da série – justamente pelo ambiente completamente gerado em 3D –, propicia maior sensação de liberdade e imersão no mundo virtual. Mais do que criar um mundo cujos elementos simplesmente respondem às ações do jogador, o conceito em *GTA* é de uma cidade simulada, com seus carros e transeuntes que agem de independentemente, mesmo que não se faça nada. A cada interação, os resultados são diferentes. Por exemplo, a polícia o perseguirá por realizar um crime à vista; se o jogador for discreto, terá menos chances de ser delatado. Não devemos nos assustar com a idéia de cometer um crime pois, nesse jogo e nos próximos, o papel do jogador é o de bandido, não de mocinho. Todas as missões disponíveis são criminosas, sendo que muitas são opcionais e algumas obrigatórias, sendo o fio condutor da narrativa principal. Se o jogador não quiser realizar missões pode roubar carros, disputar corridas, trabalhar como taxista ilegal, como justiceiro, como motorista de ambulância etc. São diversos mini-games dentro do grande complexo que é o jogo. Essa tipa de narrativa livre foi elogiada pelo autor Gonzalo Frasca, que acredita que essa é uma ótima representação de seu ideal de *games* como jogos, ou seja, sem uma obrigação narrativa, mas como um universo de possibilidades. O que o autor não esperava era que nas versões seguintes a ênfase na história fosse aumentada, o que pode sugerir que a narrativa não deve ser separada dos jogos, mas incorporada de forma a acrescentar à experiência livre, contextualizando-a e tornando-a interessante. Claro

¹³ *FPS – First Person Shooters.*

que jogos como *SingStar* (London Studio, 2004), um game de karaokê, não têm como intuito contar uma história. Mas se em um modo de jogo o jogador puder realizar performances e disputar com rivais reais ou virtuais, como em uma disputa do programa de TV *American Idol* para poder gravar um disco, haverá maior interesse gerado pelo ato de fantasiar a possibilidade. Acredito que essa fantasia é saudável e só tem a acrescentar no jogo, porém, concordo com o autor Frasca que não podemos esquecer que os jogos, em primeiro lugar, são jogos, não histórias sendo contadas. Apesar das *cutscenes* possibilitarem a inserção de cenas em DVD, a preocupação em realizar as *cutscenes* com os recursos do próprio hardware é ainda maior, graças às possibilidades audiovisuais do hardware. Em games como *Metal Gear Solid 2* (Konami, 2002), *GTA: San Andrés* (Rockstar Games, 2005) e *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) e *Silent Hill 3* (Konami, 2004), a maioria das *cutscenes* são geradas em tempo real. Nos games *Final Fantasy X* (Square, 2001), *XI* (Square, 2002) e *XII* (Square, 2006), há filmes em DVD em momentos cruciais, buscando o máximo de definição para ilustrar certas passagens.



Figura 13: *SingStar* esquece as narrativas, foco na diversão.

Os *FPSs*, *Survival Horror* e os games do estilo *GTA* já são motivo de muitos debates por conta da violência e a forma realista que a representam. Para esse estudo os gêneros são importantes para mostrar a presença adulta cada vez maior como público de *videogame* no âmbito doméstico, uma faixa etária que era mais atendida nos computadores pessoais. O público adulto corresponde também a uma grande parcela dos *hardcore gamers*, justamente por ter crescido jogando e ter

familiaridade com controles e *games* que se tornaram complexos junto com ele.

2.6.3 Interatividade

A real diferença entre o *Dual Shock 2* e seu predecessor está nos botões, que possuem diversos níveis de pressão, funcionando de uma forma similar às alavancas controladoras analógicas. Para os *FPSs* o uso dos gatilhos para atirar e preparação de armas complementam, com o uso dos analógicos, a jogabilidade que surpreendentemente funciona bem, mesmo comparada aos PCs, que conta com a dupla teclado (para movimentos) e *mouse* (para mira e tiros). Outra diferença é o uso dos analógicos como botões. Ao se pressionar os analógicos verticalmente, sem movimentos com os dedos, executa-se a função L3, no esquerdo, e R3, no direito. Essas funções servem normalmente para agachar o personagem ou endireitar o ângulo de câmera.

Determinante para a geração - que ainda não teve um fim oficial até a conclusão desse estudo – é a quantidade de jogos para usuários casuais que surgiram nos últimos anos, principalmente para rivalizar com o console *Nintendo Wii*. *Games* como *Guitar Hero* (*Activision, 2005*), *Rock Band* (*MTV Games, 2007*) e *SingStar* são exemplos típicos de um gênero já definido como *party*, ou seja, *games* para serem jogados em grupo. Esses exemplos são todos jogos cujo tema principal é a música. Através de controles em formato de guitarras, baterias e contra-baixo, além do microfone que pode ser acoplado, os jogadores podem simular que estão executando músicas de *rock* ou *pop* dos cantores e bandas mais famosas. A diversão, evidentemente, está em executar o mais fiel possível, sem errar uma “nota” ou frase das canções. Os instrumentos controles são versões muito simplificadas de seus equivalentes reais, sendo executados na borda do braço das guitarras, sendo que só há quatro notas diferentes mostradas em ritmo com a música escolhida, que toca no fundo do *show* de *videogame*. Para o cantor, é medida a intensidade da onda vocal, tentando acompanhar as subidas e decidas de tom durante a execução. Outro *game* na tendência musical é a série *Dance Dance Revolution* (*Konami, 1998*). Como o nome indica, o principal do *game* é a simulação de uma dança, realizada ao se pisar em grandes botões no ritmo concordante à música sendo tocada e aos

passos apresentados na tela, com direções que ficam aos pés do jogador. Grande sucesso nos *arcades*, *DDR* chegou ao *PS2* e pode ser jogado com o auxílio de um tapete.



Figura 14: o *Dual Shock 2* traz botões com sensibilidade de toque.

Em todos os casos de jogos musicais os resultados comerciais são vendas altas e a produção de diversas sequências. O mais interessante, em termos de interatividade, é o conceito de *games* em que não há histórias implícitas, o mais importante é a diversão descompromissada e casual, daí o termo que denomina essa nova leva de *games*.

2.7 Um retorno à leitura

Através da comparação com outras formas audiovisuais, tentamos compreender a relação entre o espectador e o ato de jogar *videogame*. Sendo um meio cuja participação e modificação da mensagem é fundamental para que seja realizada a sua função completa, acreditamos que o *videogame* é um meio que permitirá uma nova vivência audiovisual.

Os seus aspectos de interatividade, explicitados pela maneira como ocorre nos três sistemas de *videogame* citados, são essenciais para compreendermos a necessidade do homem em transformar a própria realidade e modificar as obras às quais é exposto. Não sendo esse um pensamento novo, já que a televisão e o rádio já traziam maneiras de interação, ou até mesmo trabalhos nas artes plásticas que

buscam a quebra da barreira entre espectador e obra, o *videogame* sedimenta a sua presença como um meio que propõe lazer, interatividade e, apesar do conteúdo de qualidade questionável, um retorno ao hábito de ler – ainda que uma maior quantidade de texto esteja restrita a certos gêneros de jogos.

A literatura nos *videogames* é única, pois traz elementos do cinema, teatro e histórias em quadrinhos, apenas para citar alguns. Esse hibridismo demonstra como a tecnologia pode permitir novas formas de lidar com a palavra, trazendo narrativas a serem desvendadas através de sistemas de hipertexto ou jogos. O retorno à leitura é uma perspectiva nova, traindo previsões que colocavam o homem como um ser condicionado às imagens, mas também pode ser uma resposta dos meios de comunicação de massa às críticas recebidas, sendo vistos como responsáveis por esse processo de rejeição à palavra escrita.

Entre os elementos típicos da literatura que podem ser encontrados no videogame estão os desenvolvimentos dos personagens através de diálogos e cenas narrativas, estruturas de roteiro baseadas nos antigos modelos de três atos e a relevância cada vez maior às estruturas narrativas dentro dos jogos. A história é tão importante quanto a interatividade em alguns casos, o que levou o meio a buscar formas próprias de contar histórias que tragam a participação do jogador.

Atualmente o *videogame* faz parte de uma indústria muito rica, por isso está claramente ligado a produções que atinjam grandes públicos, mas também é campo de muitas experimentações e debates. Preocupações atuais trouxeram jogos que exigem esforço físico e o retorno da interação familiar. Essas são demonstrações da tomada de consciência da indústria aos aspectos de alienação dos *games*, mas também pode ser uma forma de manter as pessoas isoladas em pequenos ciclos. Esse estudo é um esforço para que a comunidade mantenha um olhar crítico sobre esse meio envolto em preconceitos, sem deixar de apontar seus problemas, mas sem deixar de observar as suas vantagens.

3 O GÊNERO RPG DENTRO E FORA DOS GAMES

Nesse capítulo serão estudadas as origens do *RPG* como gênero literário, suas influências da literatura fantástica e a criação e desenvolvimento das suas contrapartes eletrônicas, os *games* de *RPG*.

3.1. O gênero fantasia e o *RPG*

Como vimos anteriormente, o *NES* da Nintendo foi responsável pela ressurreição da indústria dos *videogames* que parecia fadada a desaparecer após o impressionante fracasso de aparelhos como o *Atari 2600* e o *Colecovision*. O fortalecimento da indústria permitiu a formação de uma biblioteca de títulos que nos leva, nesse estudo, a nos restringir a um gênero que coincidentemente tem sua origem em bibliotecas, mas no sentido mais usual da palavra. Os livros. Antes de falarmos dos livros, gostaria de trazer a discussão de gêneros para melhor ilustrar sua relevância nesse trabalho.

Num certo sentido, é o gênero que orienta todo o uso da linguagem no âmbito de um determinado meio, pois é nele que se manifestam as tendências expressivas mais estáveis e mais organizadas da evolução de um meio, acumuladas ao longo de várias gerações de enunciadores. Mas não se deve extrair daí a conclusão de que o gênero é necessariamente conservador. Por estarem inseridas na dinâmica de uma cultura, as tendências que preferencialmente se manifestam num gênero não se conservam *ad infinitum*, mas estão em contínua transformação no mesmo instante em que buscam garantir uma certa estabilização. (MACHADO, 2005)

Os gêneros configuram uma divisão que agrega elementos recorrentes e está muito ligada à idéia da serialidade, que estudaremos mais adiante em Umberto Eco. Para o *videogame*, um meio novo que procurava uma maneira de se estabelecer como indústria, a instauração e definição de fórmulas de sucesso foi um processo natural como toda forma de comunicação. Ainda que tenha herdado dos *arcade games* e jogos de tabuleiro muitos conceitos de jogo, a sua natureza interativa no

audiovisual produziu divisões próprias, mas não sem influências de diversos meios como o cinema e a literatura. Entre eles estão os games de corrida, luta, estratégia, *adventure games*¹⁴, aventura etc.

De grande importância para esse estudo, o *RPG* surgiu a partir da literatura de fantasia. Esse gênero não pode ter a sua origem descrita por uma data, pois permeia todo o universo imaginário da literatura. Qualquer literatura que trate do folclore ou de fenômenos que não fazem parte da realidade física poderia ser descrita assim. Porém, as principais influências para o gênero, como é conhecido atualmente, estão no universo da literatura popular, como nos contos de fada dos Irmãos Grimm, publicados no séc. XIX. Contos como *Rapunzel* e *Chapéuzinho Vermelho* são conhecidos pela maioria das crianças, trazem magia e seres fantásticos.

O séc. XX, porém, é quando acontece a proliferação do gênero de fantasia. Essas influências folclóricas são reunidas na obra de J.R.R. Tolkien, sucesso mundial de público do gênero de fantasia, com seus romances *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, em meados do Séc. XX. Sua obra traz os elementos que se tornaram padrão para o gênero, após a sua publicação. Esse tipo de ficção é baseado em ambientes medievais cheios de elementos folclóricos, como a presença de raças antropomórficas (elfos, anões, duendes), seres mitológicos (dragões, unicórnios, centauros) e principalmente a presença da magia ou outras concepções da realidade física nesses mundos imaginários.

A obra de Tolkien rendeu licenciamentos para diversas mídias como o cinema na trilogia *O Senhor dos Anéis* (Peter Jackson, 2001, 2002 e 2003) e *games* para diversas plataformas de *videogames* domésticos e para computadores pessoais.

Em 1939, Fritz Leiber, autor de ficção, escreve *Two Sought Adventure*, um conto que traz dois personagens que se tornam referência, Fafhrd, um bárbaro, e Gray Mouser, um ex-ladrão aprendiz de feiticeiro. Muitos contos vieram em seguida, suas aventuras consistiam em trapagens, apostas, banquetes e lutas por dinheiro, sendo verdadeiros anti-heróis, mas, essencialmente, humanos. Leiber cria em 1961 o termo *sword-and-sorcery* para definir o gênero, ou seja, histórias violentas e aventurescas, com um toque de romance e sobrenatural.

¹⁴ Vide capítulo 2.

A obra de Tolkien e Leiber, juntamente aos trabalhos de Jack Vance¹⁵ e de Poul Anderson¹⁶, foram as principais influências para a criação do primeiro *RPG*, *Dungeons and Dragons* (D&D). *Dungeons and Dragons* foi desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson, publicado pela primeira vez em 1974 nos EUA pela TSR. Esse jogo traz classes¹⁷ de personagens que definem suas principais habilidades e características dentro do universo do jogo.

Apesar de haver regras, normalmente elas são baseadas em tentativas de simulação da realidade, servindo apenas para limitar os poderes de ação dos jogadores. Não se pode dizer que é um jogo com um objetivo, a não ser se definido pelo mestre do jogo, pessoa que narra uma história e controla as ações dos demais jogadores, ou pelos próprios personagens. Sendo assim, não há vencedores, apenas regras que são mediadoras da interação desses jogadores com esse mundo imaginário que é apresentado. Como todo sistema de jogo, a matemática serve para representar a realidade física, sendo a utilização de dados numéricos a base de muitos sistemas de simulação. Descreve-se um personagem em atributos numéricos que representam força e agilidade, por exemplo. Determina o quão forte ele é ou sua habilidade em utilizar uma espada. A magia é obviamente presente e tem grande papel na dinâmica do jogo, estando também baseada nesses parâmetros matemáticos. Há um sistema de evolução em que, através de ações como o extermínio de monstros, por exemplo, o jogador obtém pontos de experiência. Ao conquistar um número definido de pontos, ele avança um nível de experiência. Quanto maior o nível de experiência, melhor os seus atributos de personagem, tornando-o mais poderoso. Os níveis de experiência são definições que se aplicam às situações de combate, essencialmente. Não há regra que obrigue seu personagem a se comportar diferente só porque se tornou poderoso. Por ser um jogo basicamente jogado através de anotações em papel e uso de dados para definir as probabilidades, é conhecido por *RPG* de papel-e-caneta (*pen-and-paper*). Esse termo surgiu principalmente para diferenciar os *RPGs* originais das suas versões computadorizadas, que viriam depois.

¹⁵ Compilados pela primeira vez em *The Dying Earth, 1950* - a Terra, em um futuro distante e em ruínas, é permeada por magia e a luta pela sobrevivência

¹⁶ *Three Hearts and Three Lions, 1961* - mostra um personagem que ao fugir dos nazistas é levado a um mundo paralelo.

¹⁷ Ou profissões como guerreiro, mago e caçador etc.

Uma sessão de *RPG* é definida pela atuação dos jogadores que devem falar e se comportar como pessoas do local em que estão inseridas. As atividades podem ser interagir com NPCs¹⁸, matar monstros e/ou explorar *dungeons*¹⁹. As *dungeons* não possuem uma lógica ou explicação que justifique a presença desses monstros, armadilhas e tesouros escondidos, mas alguns *games* recentes já tentam justificar melhor essas presenças.

A campanha de *RPG* é o conjunto de sessões de jogo às quais os jogadores participam. Ela pode representar uma longa narrativa em que os personagens se envolvem ou apenas sucessivas missões de exploração de *dungeons* sendo que cada vez há monstros mais poderosos e tesouros mais valiosos. Normalmente os jogadores comuns se encaixam na segunda categoria, pois é um jogo de diversão, não sendo necessariamente um terreno para grandes atuações teatrais.

Tendo sido inspirado na obra de Tolkien, é curioso notar que *Dungeons and Dragons* firmou-se como produto cultural e criou um novo gênero dentro do mercado editorial, que passou a publicar livros de regras e de ambientações para *RPG*. Como o seu predecessor, também inspirou romances, filmes para cinema - *Dungeons and Dragons (2000)* e *Dungeons & Dragons: Wrath of the Dragon God (2005)* - e *games* como *Final Fantasy*, nosso foco nesse trabalho.

3.2. O gênero *RPG* no videogame

Os *RPGs* são jogos de interpretação, mas é importante notarmos que o surgimento desse tipo de jogo derivou principalmente da necessidade de se criar simulações para explorar ambientes como cavernas e prédios abandonados. Não é a interpretação de personagens no sentido que um ator a faz, mas sim em sentir-se na pele desse personagem, desse explorador, podendo tomar decisões como se

¹⁸ NPC - Non player characters: personagens atuados pelo mestre do jogo

¹⁹ *Dungeons* são labirintos cheios de tesouros, armadilhas e monstros escondidos. São utilizadas em diversos *games* e por podem ser cidades, cavernas, torres, enfim, qualquer local grande o suficiente

fosse ele. Em *A short history of interactive fiction*, o autor Graham Nelson traz o caso histórico dos jogos de exploração (ou jogos de caverna), embriões de qualquer RPG eletrônico moderno.

Tudo teria começado com Stephen Bishop, um escravo mulato, nascido em 1820, que servia como guia para a caverna Mammoth, no Carso de Kentucky, EUA. Ele teria sido um dos primeiros exploradores a detalhar em um extenso mapa as câmaras, passagens e diversas entradas em que consistiam o subterrâneo.

O local se tornou uma atração turística que levou guias e agências a se envolverem em várias disputas, apelando para meios ilegais, para conseguir atrair clientes. O governo estadunidense interveio em 1941, após muitos problemas causados pelas querelas, tornando a região um parque nacional de preservação e banindo essa atividade para o turismo. No futuro, Patricia Crowther, uma exploradora geológica, encontra uma nova entrada para a caverna Mammoth. Nossa história, porém, continua com seu marido, Will Crowther.

Inspirado pelo famoso pioneiro dos RPGs, *Dungeons & Dragons*, Will criou um programa que simularia a exploração da caverna com toques da fantasia do jogo, baseado inteiramente em textos, tanto na apresentação como na maneira do usuário interagir. Ele deveria digitar comandos baseados em verbos e direções, como GO NORTH (ir para o Norte) ou TAKE LAMP (pegar lâmpada), por exemplo. A ideia do jogo era explorar a caverna e, através de itens recolhidos, desvendar quebra-cabeças com esses objetos e obter um tesouro, o prêmio máximo. O conceito de Crowther era criar um jogo amigável a pessoas não-familiarizadas com computadores, a maioria da população em meados dos anos 70 do Séc. XX.

Assim surgiu *Colossal Cave Adventure* (CROWTER, 1976), mais conhecido como *Advent*, um jogo de exploração extremamente envolvente, mesmo limitado à descrição textual e não-gráfica. *Advent* virou uma febre entre os aficcionados em computadores por todo o território americano, sendo distribuído nas universidades e laboratórios de pesquisa. A influência da obra de J. R. R. Tolkien pode ser notada no texto original de Crowther por conta de suas detalhadas descrições e os aspectos fantásticos como seres mitológicos e a presença de magia, aspectos que caracterizariam o gênero RPG.

para abrigar esses elementos pode ser definido como uma *dungeon*.

Com a permissão do autor, Don Woods, do Laboratório de Inteligência Artificial de Stanford (SAIL), modificou o programa original, dando seus toques pessoais e acrescentando mais salas e locais para a aventura, além de se afastar do estilo mais autero e tolkeniano de Crowther, explorando temas cômicos e cartunescos.

```

PAUSE INIT DONE statement executed
To resume execution, type go. Other input will terminate the job.
go
Execution resumes after PAUSE.
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

y
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

```

Figura 15: *Advent*, o pai dos RPGs eletrônicos.

Então *Advent* chega ao MIT (Massachusetts Institute of Technology) e dá início aos primeiros jogos de exploração comerciais. Tudo isso se deveu a um grupo de estudantes que criou uma imitação chamada *Zork*, até hoje sinônimo de jogo de exploração/jogo de aventura baseado em textos. Essa imitação improvisada deu origem à Infocom em 1979, empresa de criação de software que tinha em *Zork* um dos seus principais produtos. Mesmo nesse mercado de nicho, a Infocom prosperou nos meados dos anos 80 e chegou a possuir um quadro de cem funcionários em sua operação (NELSON, 2001).

Após inúmeros jogos derivados do estilo original, sendo conhecidos como *Adventure Games*, os jogos de ficção interativa tornaram-se cada vez mais segmentados, sumindo do circuito comercial, se não contarmos os jogos criados e publicados por aficionados por *Advent*. Munidos de ferramentas de criação de similares de *Advent* publicados pelas companhias de software da época, esse fenômeno que se assemelharia com a realidade da segunda metade da primeira

década do Séc. XXI, com as comunidades de modificadores, ou *modders*, que fazem melhorias ou expansões de conteúdo a jogos lançados para os computadores, em sua maioria, pela facilidade de distribuição de conteúdos. Vale lembrar que podemos encontrar *mods*, as modificações, em jogos piratas (ou não-oficiais) que vêm desde os primeiros *videogames* comerciais até os dias de hoje.

Nos anos 90 do Séc. XX, por conta do avanço tecnológico que possibilitou aos computadores processar melhores gráficos, as *softhouses* se dedicaram a explorar os visuais, ainda que em jogos como *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987), *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990), a sequência de *Maniac Mansion*, *Maniac Mansion: Day of Tentacle* (LucasArts, 1993), *Full Throttle* (LucasArts, 1995) e, finalmente, *Grim Fandango* (LucasArts, 1998), podemos encontrar claramente a influência de *Advent* na jogabilidade e apresentação dos jogos. Mesmo com personagens bem animados, filmes de animação (*Maniac Mansion: Day of Tentacle* e *Full Throttle*), introdução de computação gráfica em 3D (*Grim Fandango*) e dublagem de personagens, esses jogos nada mais são do que atualizações da mecânica de *Advent*. Ao invés de descrições textuais temos cenários bem desenhados, mas o progresso se fazia também através da interação com personagens para a obtenção de objetos que desvendam quebra-cabeças. O prêmio, nesses casos, pode ser trocado por um objetivo, que é a obtenção de um tesouro (*The Secret of Monkey Island*), salvar uma amiga e fugir de um lugar perigoso (*Maniac Mansion*) ou desvendar uma conspiração (*Full Throttle*, *Grim Fandango*). Não por coincidência, esses jogos formam um gênero que hoje é conhecido como *Adventure Games*, apesar da maioria dos jogadores não saber de onde esse nome vem. Sempre com muito mistério, a comparação com romances policiais é óbvia, só que, no lugar das deduções de Sherlock Holmes, o jogador deve ligar as peças e desvendar os mistérios por si só.

A série *Ultima* é também baseada na temática e mecânica de *Advent*. Acredito que, no caso de Final Fantasy e muitos outros RPGs japoneses que remontam da metade dos anos 80 do séc. XX, a origem está nos computadores pessoais com dois games: *Akalabeth: World of Doom/Ultima 0* (California Pacific Computer, 1980) e *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (Sir-tech Software, 1981).

Uma das maiores franquias de RPGs, *Ultima* é provavelmente uma das mais

antigas séries de *games* da história da indústria. A sua primeira versão, *Akalabeth: World of Doom* (apelidado de *Ultima 0*), foi criada por Richard Garriott ainda adolescente para os computadores pessoais *Apple II*. Garriot vendeu muitas cópias desse *game* aos colegas da faculdade e logo licenciou os direitos de seu jogo, agora chamado *Ultima*, primeiro para o *Apple II*, mas com o tempo, houve versões para diversas plataformas. Passando por diversas produtoras de *games*, sua atuação na indústria é determinante, sendo um dos criadores do gênero *MMORPG* com o primeiro *game* comercial, *Ultima Online* (*Electronic Arts*, 1997). Quando criou *Ultima*, seu principal objetivo era transpor para o computador o sistema de jogo de *RPGs* de papel-e-caneta. Sua apresentação gráfica era bastante rudimentar, mas revolucionária para a época.

Os ambientes externos como os mapas do mundo onde se encontravam inimigos a serem enfrentados ou as cidades onde se faziam compras e se obtiam missões eram compostos graficamente por unidades de desenhos que lembram padrões de *azulejos* (*tiles* no original), dispostos em uma grade quadriculada invisível. Como um revestimento de parede, os padrões eram formados pela composição de *azulejos* adjacentes de texturas verdes (representando grama), azuis (água), cinzas (pedras ou árvores) etc. Essa forma de composição de ambientes em *games* era muito utilizada até o início dos *games* em 3D, por facilitar o processamento dos computadores antigos, que não possuíam componentes específicos para a geração de gráficos em alta resolução, mas possuíam diretrizes especiais para *azulejos* no seu módulo de processamento gráfico. Os *azulejos* permitiam que os ambientes fossem criados a partir de uma biblioteca de padrões definida, mas combinada de muitas formas. É comum, então, ver cidades em *games* de *RPG* com construções muito semelhantes (com muitos elementos idênticos), mas montadas de maneiras diferentes. Outra analogia para esse sistema seriam os brinquedos de montar como o *Lego*, em que a partir das mesmas peças conseguem-se resultados diferentes.

Esses ambientes podem ser explorados pelo jogador com o seu personagem, representado por um boneco que ocupa graficamente o espaço de um *azulejo*. Em *Ultima*, quando o jogador adentrava uma *dungeon*, mudava-se para o ponto de vista em primeira pessoa. A exploração, feita em um ambiente tridimensional, o jogador

está em um labirinto gerado por gráficos vetoriais²⁰ que possui paredes idênticas sem textura desenhadas por linhas brancas sobre um fundo preto, exigindo-se que o jogador desenhe um mapa para não se perder no caminho. Criaturas aparecem aleatoriamente nesse ambiente, iniciando um combate. Como é um *game* de *RPG*, onde as decisões são mais importantes que a habilidade física, através de escolhas como *lutar*, *magia* ou *fugir*, por exemplo. A partir da escolha o *game* gera um resultado a partir de cálculos que comparam os atributos do personagem do jogador e a criatura que está enfrentando. Um dos dois perde pontos de vitalidade que, quando esgotados, resultam na vitória (caso sejam da criatura) ou derrota (caso sejam do personagem) do jogador. Esse tipo de labirinto é precursor dos *games* em primeira pessoa, gênero que se tornou famoso em jogos de tiro como *Doom* e *Half-life* (Valve Software, 1998). Tanto nos ambientes externos como nas *dungeons* não havia animação de combate ou dos personagens. Toda sugestão de movimento estava no caminho percorrido pelo personagem, sendo que nas *dungeons* a impressão de tridimensionalidade era impressionante para a época.

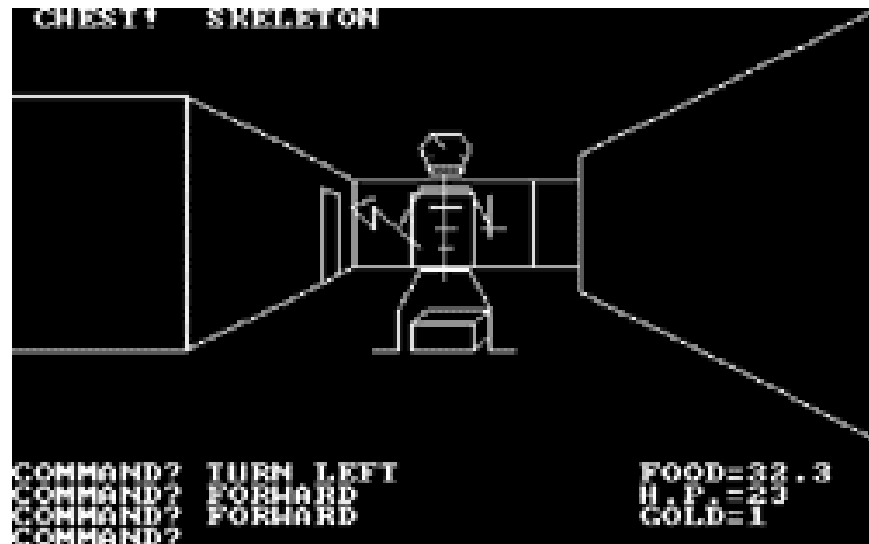


Figura 16: Tela de *Ultima 0* representa um combate dentro de uma *dungeon*.

²⁰ Mesmo princípio técnico das animações em 3D.



Figura 17: *Ultima Online* inaugurou o gênero MMORPG.

Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord foi criado pelos estudantes Andrew C. Greenberg and Robert Woodhead também para os computadores Apple II, sendo lançado posteriormente para outras plataformas. Ao contrário de *Ultima*, a parte gráfica era muito mais simplificada, limitando-se aos desenhos dos monstros encontrados nas *dungeons* e a própria composição delas. Essas representações gráficas eram superiores às de *Ultima*, mas a navegação entre os ambientes externos era feita apenas por texto, o que tornava o jogo menos atraente visualmente. Em termos de conteúdo, ambos eram semelhantes, ajudando a definir o gênero para as produções que viriam a seguir: exploração de cidades, mundos e *dungeons*, com combates aleatórios²¹ e narrativa com um enredo simples que serve como base para esse mecanismo, repetindo-se indefinidamente, sempre com dificuldade gradativa. Por dificuldade devemos entender que em cada desafio é exigido do personagem melhor equipamento e nível de experiência. É até possível seguir para estágios avançados sem esses requisitos, mas eles serão muito mais difíceis, causando derrotas frequentes. Como melhorar equipamento exige dinheiro (conseguido ao matar monstros) para comprá-lo em lojas pelas cidades e a experiência segue o mesmo padrão dos *RPGs* de papel-e-caneta, isso implica em

²¹ Quando um jogador está explorando um local onde há presença de monstros, normalmente eles não são visíveis e surgem de repente, sem qualquer tipo de sinal, iniciando um combate.

mais tempo do jogador participando de combates, o que pode tornar a atividade tediosa e automática.



Figura 18: *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* possuía combates mais detalhados graficamente, mas não mostrava os ambientes em que se passava a luta.

Após essas primeiras produções, os *games* de *RPG* tornaram-se populares, quando, em meados dos anos 80, surgiu o *NES*. Essa plataforma de *games* foi responsável pela nova fase da indústria dos *videogames*, que entrou em colapso pela má administração da Atari. O *NES* era baseado em *games* distribuídos em cartuchos, possuía um bom desempenho de gráficos e som (audiovisual) e a filosofia da Nintendo era de que apenas bons jogos seriam lançados para ele. Quando a produção interna da empresa não podia dar conta da grande demanda do público, resolveram licenciar produtoras para produzi-los. O nível de exigência era grande e as produtoras que se dispunham a criar os *games* eram obrigadas a comprar grandes quantidades de cartuchos produzidas, não deixando espaço para experiências ou produtos mal-desenvolvidos. (SHEFF, 1992)

Nesse contexto surgiu o mais famoso *RPG* de *videogames* domésticos do Japão: *Dragon Quest*. Sua primeira versão conta a história do descendente do herói lendário de Loto, contra o malvado Ryuou. O *game* não traz nada de novo em relação aos *games* anteriores, pelo contrário, simplifica a estrutura dos *games* de *RPG* tornando-os mais acessíveis ao público geral. A ideia do seu criador, Yuji Horii, grande fã de *RPGs* estadunidenses, era fazer um *game* que pudesse ser atraente a

adultos e crianças. Com gráficos coloridos e desenhos de Akira Toriyama, influente cartunista japonês²², o *game* possui menus simplificados, combates ágeis e era uma grande novidade para os usuários do *NES*. O conceito do console, afinal, era aproximar as pessoas do computador pessoal através do *joystick*, muito mais fácil de controlar do que teclados e mouses. A grande aceitação do público surpreendeu os próprios criadores, que não imaginavam o que viria a partir daí.

O fenômeno *Dragon Quest* no Japão só pode ser compreendido se for comparado a eventos como a estréia da nova trilogia de Guerra nas Estrelas nos EUA em 1999. No lançamento de *Dragon Quest III* (Enix, 1988), pessoas faltaram ao serviço e à escola, acampando diante das lojas de eletrônicos para comprar a sua cópia. É o primeiro produto na indústria do *videogame* a suscitar tal comportamento, o que gerou críticas do governo japonês, culpando *Dragon Quest* de prejudicar a economia do país, exigindo que os lançamentos fossem feitos em feriados ou fins-de-semana. (BARRAL, 2002) Em 1999, pessoas acampavam diante dos cinemas em Los Angeles para a estréia de *Guerra nas Estrelas: A ameaça fantasma*.



Figura 19: Os menus de *Dragon Quest* são simples e os gráficos coloridos e atraentes.

Final Fantasy viria após o grande sucesso de *Dragon Quest*. A produtora de *games* Squaresoft estava à beira da falência quando Hironobu Sakaguchi, o criador da série, batizou o *game* com uma brincadeira que simbolizaria a sua aposentadoria

²² Criador de *Dragon Ball*, sucesso mundial de animação e quadrinhos japoneses.

como produtor de *games*, sua fantasia final. *Final Fantasy* foi um grande sucesso e reabilitou a empresa, tornando-se o principal produto em que os esforços eram empregados. A cada nova versão havia melhorias na apresentação audiovisual, enredos mais complexos, *games* mais longos. O que diferencia *Final Fantasy* de *Dragon Quest* é o seu caráter globalizado, pois mistura elementos de diversas culturas, e o fato de não possuir continuações diretas, pelo menos até a nona versão.²³ Analisaremos agora os principais elementos que caracterizam a série *Final Fantasy*, dentro do já citado gênero de *games* de *RPG*.



Figura 20: *Final Fantasy* surgiu como um clone de *Dragon Quest*.

²³ A partir da décima versão houve seqüências diretas, tratadas brevemente no capítulo 6.

4 SIMULAÇÃO E DIVERSÃO

Nessa seção trataremos a simulação, o que ela representa, e procuraremos uma definição para o virtual e o conceito de realidade virtual no *videogame*. A partir disso, haverá uma análise dos elementos de jogo e da realidade simulada em *FF* para a diversão do jogador.

4.1. A realidade virtual nos *games*

O fascínio pela interação com as imagens eletrônicas é um grande atrativo dos *videogames*. Afinal, não era isso o que possibilitou *Tênis para Dois* (*Tennis for two, 1958*), o famoso experimento com o osciloscópio do físico William Higinbotham em 1958? A partir desse experimento surgiram diversas modificações e melhorias, até que Nolan Bushnell trouxe ao público a primeira versão de *Pong*, disponível em lojas de conveniência e bares.

Assim, os *videogames* surgiram como meios de diversão populares e baratos, os *arcade games*, que funcionavam a fichas, como as *jukebox*, as máquinas de *pinball* ou mesas de sinuca. É importante entendermos os *videogames* como um meio que surge, industrialmente, com esse fim, uma diversão barata, envolvente e que acabasse rápido. Os jogos de *arcade* eram regulados de forma que as fichas durassem cerca de dois ou três minutos, em média (SHEFF, 1992). O que tornava a experiência tão excitante, ao ponto que os jogadores quisessem colocar mais fichas, retornando ao jogo tão injusto, mas tão fascinante? Os primeiros *games* não possuíam boa apresentação audiovisual por limitações tecnológicas, e é aí que a sensação de estar participando de algo torna-se mais importante do que o que é visto. A imaginação e a cumplicidade do espectador com esses primeiros *games* era determinante, mas a simples idéia de ser o protagonista de uma aventura, sabendo que apenas por seus méritos a história se cumprirá, isso sim é o que diferencia a

experiência do *videogame* como meio. O cinema está equipado com diversas ferramentas de imersão, como o som *surround*, telas imensas e poltronas confortáveis, que permitem ao espectador relaxar e aproveitar o filme. Mas o *videogame* pode ser ainda mais envolvente, pelo simples fato de dar um *joystick* para o espectador e apresentar suas regras, ou seja, suas escolhas levarão ao progresso em uma narrativa, ou ao sucesso em uma disputa nesse ambiente simulado. O princípio do funcionamento, nos jogos, está na interatividade. Sem a atuação dos jogadores, um *game* não se completa. É claro que meios como os livros exigem que o usuário vire as folhas para continuar a leitura, ou pode até pular certas páginas ou capítulos, por exemplo, mas o que diferencia um *videogame* de outros meios é que a atuação do usuário é obrigatória, não opcional.

Porém, é muito comum se pensar que jogar *videogames* é entrar em uma realidade virtual, mais do que o simples ato de ler um livro ou assistir a um filme. Isso é equivocado, pois o que permitiria uma verdadeira entrada em um ambiente virtual depende da tecnologia que permitiria a imersão. Além disso, nenhum dos meios supracitados pode oferecer uma verdadeira imersão em um mundo virtual, com múltiplas possibilidades de ação dentro desse ambiente. O que permite essa atuação do jogador é o que chamamos de interatividade em um ambiente simulado, um mundo virtual. Mas convém definirmos melhor o conceito no *videogame*:

Existe uma interatividade trivial, apresentada por todo objeto que nos cerca (outras pessoas inclusive) e que reage a nossas ações. No pólo mais distante, existe a 'segunda interatividade', que diz respeito a programas que reagem de forma inusitada (tanto para o interator como para o próprio autor). A interatividade dos *videogames* é aquela que permite exploração e surpresa e, ao mesmo tempo, é coerente e razoavelmente previsível. Imersão ocorre de modo trivial na vida real e tem uma longa história. Mas, em *videogames*, indica uma qualidade de experiência absolutamente privada e livre de riscos, impossível de ser obtida no mundo real. (ASSIS, 2007, pg. 31)

A interatividade em um *videogame* aparentemente é ilimitada, pois é impossível prever todas as ações do jogador. O esforço dos desenvolvedores está em tentar prever as possibilidades básicas para o fluxo de jogo, mas por questões óbvias de produtividade elas precisam ser limitadas. Por exemplo, em *Final Fantasy*, não é permitido entrar em todas as casas. Ou ainda, se é permitido entrar na maioria dessas casas, não se pode interagir com todos os móveis e objetos em cena, exceto

os já preparados para serem investigados pelo jogador, revelando surpresas ou prêmios. O intuito do programador de fases, ou *level designer*, é manter um ambiente que permita experimentações contanto que funcione como programa, com o mínimo de erros de programação possível.

Um *videogame* poderia se comparar melhor com um hipertexto, ou um cibertexto (*cybertext* no original), como sugere Aarseth (AARSETH, 1997). Para o autor esses textos são como máquinas, que possuem um funcionamento que deve ser compreendido e a atuação do leitor é essencial para navegar por seus conteúdos. Os livros com diversas bifurcações como o antigo *I Ching*, os *sites* da *internet* e os *videogames* são todos integrantes dessa categoria. A diferença é na maneira com que o leitor interage com os textos, mas todos possuem conteúdos prontos a serem acessados. Em um *site* é só escolher a sessão ou clicar em uma palavra para saber mais sobre um assunto, enquanto num jogo deve-se controlar o *joystick* para que o personagem atinja os objetivos propostos e avance para uma nova sessão.

O conceito de realidade virtual está cheio de usos sensacionalistas, principalmente pelos meios de comunicação, chegando a ser confundido com os próprios equipamentos que possibilitam a imersão. Entender que o processo de imersão completa ainda não está aperfeiçoado é necessário para entendermos o quão limitada é a interatividade nos *videogames*, bastando ao jogador olhar para fora da tela da televisão ou monitor de computador para perder a sensação de estar nesse ambiente fictício, por exemplo. E isso vale para um livro ou filme, vale lembrar.

Que esteja claro o que é realidade virtual no significado extremo e as realidades virtuais no significado popular. O significado extremo implica imersão completa dos sentidos - não teclados e monitores. O teclado e o monitor são reminiscências das máquinas de escrever e aparelhos de TV. A tela, o teclado, o *joystick*, e a *trackball* estão muito longe das tecnologias imersivas. Associamos eles com "virtualidade" só no senso comum. (HEIM, 1998, pg. 47)

Assim, trabalharemos não o que é dito como realidade virtual, mas o conceito do virtual, o virtual como uma potência, de acordo com a origem do termo, algo que é apenas potencial, mas ainda não realizado. O virtual representa a idéia de alguma coisa, não o que é, mas o que poderia ser (AARSETH, 1997), estando ligado com a

idéia das simulações, que são tentativas de traduzir uma parcela da nossa experiência de vida em um sistema que, através da inserção de dados pelo usuário (*input*), representa um resultado baseado no processamento desses dados (*output*). Essa troca de informações entre usuário e computador é a essência de todo sistema de informática e, por serem baseados nos computadores, os *videogames* dependem dessa dinâmica para o seu funcionamento básico.

Ao vivenciar uma narrativa somos expostos aos pontos de vista e sentimentos de diversos personagens, identificamo-nos com essas particularidades e não raros são os casos em que somos levados à catarse, de acordo com o modelo aristotélico em *A Poética*. Os *videogames* buscam a identificação, em primeiro lugar, pois é quase obrigatório que o protagonista de uma narrativa seja diretamente controlado pelo jogador. Mesmo em *games* de esporte em que a disputa é o principal, como em um *game* de futebol, a cada momento o jogador vivencia a partida através do *avatar* que controla a bola. Em *Final Fantasy* isso acontece como nos romances ou filmes, pois há capítulos em que o controle decai sobre outro personagem, não o protagonista. Há versões de *Final Fantasy* em que o protagonista não fica claro, ou há dois protagonistas, como em *Final Fantasy VI* (Terra e Celes).

O controle constante do *avatar* faz da natureza dos *games* uma experiência quase sempre ativa, pois a não ser nos momentos puramente narrativos, tudo o que acontece depende de uma ação do jogador. Quando há interatividade real, não há narração (RAYNAULD, 2005) e, quando a narração ocorre, é apresentada através das *cutscenes*²⁴ como um filme, induzindo o jogador à passividade. É o momento em que se deve simplesmente observar um desenrolar, sendo raros os casos em que se pode ao menos interagir para mudar o ângulo de visão ou escolher opções de pouca relevância para o enredo. Podemos dizer que a narração ocorre em um tempo passado, enquanto a interatividade é o momento da ação, que se passa em tempo real, no presente. (JESPER, 2005). O jogador passa a atuar esperando o momento em que assistirá os resultados de seus esforços, de uma forma familiar e que já é solidificada como linguagem, como o cinema ou a literatura. Para vivenciar a narrativa através dos jogos, simplesmente, ainda são muitos os problemas que os *games* apresentam, como o já citado caso da interatividade limitada. Quando o

²⁴ Vide capítulo 7.

jogador entra em uma casa e não pode fazer o que quiser, fica claro que há regras muito definidas do que pode ou não realizar, o que o lembra de estar jogando um *game*, não andando dentro de uma casa. Aliás, o simples fato de entrar na casa de uma pessoa sem ser convidado já é uma arbitrariedade que afasta a experiência de uma verdadeira imersão em um ambiente virtual. Ou como diria Michael Heim:

Não devemos mais acreditar que estamos representando o verdadeiro mundo natural. **Mundos virtuais não representam o mundo primário.** Não são realísticos no senso de foto-realismo. Cada mundo virtual é um todo funcional que pode ser um paralelo, não representar ou absorver o mundo primário em que vivemos. Denotar mundos artificiais como distrações do mundo real é tão parcial como querer dissolver o mundo primário no ciberespaço. (HEIM, 1998, pg. 48)

Em 1998, o autor Michael Heim não contemplava o futuro próximo em que o foto-realismo nos ambientes virtuais fosse uma realidade a ser vivida nos computadores e *videogames* domésticos, mas a idéia está em distinguir os mundos virtuais como sistemas próprios, e isso o tempo não mudará. Mesmo que no futuro haja uma simulação que imite perfeitamente o mundo primário, como o autor chama o mundo real, ainda assim deveremos entender que só o é por uma arbitrariedade dos seus criadores, não por uma necessidade intrínseca desse ambiente artificial.

Jogar um *videogame* é assumir um papel nesse universo de regras tão próprias, e a esse conjunto de regras chamamos de simulação, e não de realidade virtual. Como já dito, a realidade virtual exigiria uma imersão completa dos sentidos com o uso de aparelhos específicos para esse fim. O virtual é a idéia de representar as coisas sem sê-las de fato, mas também o são desenhos, descrições literárias ou outras representações artísticas. Assim, pode haver representações como essas em outros meios, como o cinema e a literatura de ficção científica, por exemplo, gênero de literatura empenhado em criar mundos virtuais. A experiência do jogador depende diretamente de fatores como a interatividade, a complexidade da simulação, como esse conteúdo é acessado através dos *avatars* e o conhecimento de como funciona esse mundo. A tecnologia é importante, pois permite uma representação mais próxima do que é a realidade física, mas que sirva aos propósitos narrativos. O seu uso só será eficiente quando a representação estiver em harmonia com o a experiência narrativa.

4.2. Tecnologia e simulação

A tecnologia da computação, em sua evolução, permite a criação de ambientes realistas em termos de iluminação, textura, representação geométrica, além da sonoplastia que passa a ser transmitida em vários canais, criando o efeito *surround*, que circunda o espectador. Esses são apenas alguns exemplos de uso de tecnologia, e isso é levado ao extremo nos *games* da série *Final Fantasy*. Enquanto nas primeiras versões o jogo era produzido por equipes pequenas (o primeiro *game* de 1987 tinha cerca de 10 pessoas envolvidas diretamente no projeto), na décima versão, de 2001, o desenvolvimento levou 2 anos, contou com mais de 100 pessoas e teve o alto orçamento de 4 bilhões de ienes (mais de R\$ 60 milhões, em 2008).

Ao contrário dos filmes, *remakes* de *videogames* são vistos como melhorias a cada versão, o que mostra entre outras coisas a distinta relação de cada meio com a tecnologia que lhe sustenta (uma relação de certa forma estável do cinema com a tecnologia em contraste à forma dinâmica da tecnologia da computação). (URICCHIO, 2005)

Por que essa necessidade em utilizar a tecnologia de ponta para a produção de um *game*? Assim como no cinema, tudo é feito em nome da imersão do jogador, que quanto mais envolvido na história, mais propenso aos efeitos de catarse desencadeados pelo clímax e desenvolvimento narrativo. Da mesma forma que em jogos históricos a necessidade do jogador é encontrar ambientes reconstituídos da maneira mais realista possível, para justamente ter o prazer de especular sobre outras possibilidades e desenvolvimentos e escolhendo um curso (URICCHIO, 2005), a representação de um mundo fantástico em cada *Final Fantasy* busca um alto nível de detalhamento que possa envolver o jogador em sua realidade única, deixando de questionar a sua lógica e, conseqüentemente, imergir nesse ambiente tão diferente do seu. E como os enredos de *Final Fantasy* estão diretamente ligados ao ideal narrativo aristotélico, podemos dizer que a narrativa possui um papel tão importante quanto o *gameplay*, que traduziremos no conceito de Jesus Assis:

Gameplay é às vezes traduzido por 'jogabilidade', mas o tempo é impróprio, pois todo jogo é jogável e o que interessa é que seja interessante. Além disso, 'jogabilidade' admite graus: alta ou baixa, o que não combina com um conceito abstrato. Por isso, seria mais proveitoso falar em 'conjunto de táticas que tornam interessante (e divertida, isso é fundamental) a experiência de jogar'. (ASSIS, 2007, pg. 19)

O autor Gonzalo Frasca prefere ver os *games* como simulações, não como narrativas interativas. Para ele é mais importante o conjunto de possibilidades que o jogador pode explorar enquanto representa o papel do personagem nesse mundo virtual. Enquanto o seu *avatar* navega pelos ambientes, o que ele pode fazer? Há pessoas nas ruas em todo *Final Fantasy*, pode-se falar com elas? Além disso, o que mais é permitido? Essas regras são as limitações interativas citadas, e em cada versão da série há novos elementos interativos. Esse conjunto de regras cria a ilusão de um mundo com suas particularidades, uma realidade alternativa, uma simulação. A simulação nos computadores consiste na arquitetura de sistemas, ou seja, "conjunto ou organização de entidades tão relacionadas e conectadas a formar uma unidade ou organismo" que possam emular o comportamento de outros sistemas e suas regras (FRASCA, 2003). Ainda citando Frasca, há um exemplo interessante, o dos aviões, que para serem testados eram criados em escalas menores. Isso é um exemplo de simulação analógica. No caso de um simulador de vôo em computador, em que o comportamento do veículo é emulado e situações típicas são trazidas à tona, é um exemplo de simulação digital ou computadorizada. Aqui há os três elementos de uma simulação: um sistema de origem (avião de verdade), um modelo (o avião do simulador de vôo) e o simulador, em si, que é o conjunto de regras do sistema que criam as condições que imitam o que um avião real experimentaria em diversas situações, criando um desenrolar específico (*output*) para cada atuação (*input*) do usuário.

Voltando ao *Final Fantasy*, em quase todos os *games* da série podem ser encontrados baús espalhados pelos ambientes, como cavernas e castelos. Apesar de ser inverossímil (afinal, quem deixaria um baú jogado ao chão para ser aberto por qualquer um - e com dinheiro e itens preciosos, ainda por cima?), isso está relacionado ao *gameplay*, funciona como recompensa para os ávidos exploradores que vasculham cada canto dos cenários. Em *Final Fantasy VIII*, isso foi eliminado. Ao invés da recompensa do *gameplay* com os baús, buscou-se a verossimilhança (o

jogador recebe um salário de tempos em tempos, de acordo com seu desempenho), mas foram disponibilizados outros tipos de prêmios, como locais obscuros em que o jogador pode encontrar poderes mágicos a serem canalizados. No exemplo de *FFVIII*, o forte do *game* está na narrativa, já que a exploração é desencorajada até certo tempo de desenvolvimento no *game*, o que iria contra as idéias de Frasca, pois para ele o principal aspecto de um *game* está na diversão, não na vivência narrativa (Frasca, 2003). Mas *Final Fantasy* é um *game* de *RPG*, um gênero que, especialmente nas produções japonesas, está ligado em vivenciar uma grande narrativa através do *avatar*, sendo inclusive um marco com *FFVII* (Square, 1997) e *FFVIII* (Square, 1999) entre vários *games* do fim do Séc. XX que misturam a experiência cinematográfica à interatividade, como *Half-life* e *Metal Gear Solid*. O conceito é manter o ritmo narrativo enquanto dá ao jogador a sensação de escolher livremente o que quer fazer.



Figura 21: Os momentos narrativos constantes em *Metal Gear Solid* são balanceados com o *gameplay* complexo.

A interatividade em *Final Fantasy* é limitada ao desenvolvimento das primeiras plataformas de *videogame*. Nos sistemas do início da série, desde 1987 (*FFI*) a 1994 (*FFVI*) o *gameplay* é muito semelhante, parecendo que a cada versão o que foi adicionado foram apenas mais cores ou melhorias nos enredos. Ao jogador consistia andar pelas cidades, cavernas e planícies com seu *avatar*. Os lugares navegáveis eram percebidos visualmente bidimensionalmente, ao tentar atravessar uma parede, o *avatar* andava sem sair do lugar, preso pelo obstáculo. Isso permitia a inserção de passagens secretas, locais em que o único ângulo de câmera

possibilitava uma ilusão de perspectiva, parecendo que não há como passar por aquele local. O jogador podia acessar prêmios por sua paciência em tentar atravessar cada local que à primeira vista parecesse um obstáculo. Após FFVII, os gráficos são gerados em 3D, mas esse recurso da ilusão de perspectiva também é utilizado, desta vez fazendo o jogador encontrar caminhos navegáveis ao visualizar o cenário, que tem diversos ângulos de câmera.

Os *NPCs* são fonte de informações sobre a ambientação e podem dar dicas sobre o que o jogador deve fazer em seguida. Eles são os transeuntes nas cidades, alguns monstros que podem dar informações (não simplesmente atacá-lo sem qualquer razão aparente), reis, magos e até mesmo objetos que parecem inanimados. Porém, não são raros os casos em que possuem um único diálogo programado, sendo que a cada ação do jogador a mensagem de texto surge na janela com o mesmo conteúdo, o que também quebra a imersão.

Por toda a série de *FF* essa é a regra, só se transformando realmente em *FFX*, com a inserção de vozes dubladas. As dublagens são limitadas aos personagens principais, dando uma nova dimensão à dramaticidade das cenas narrativas. Obviamente, sua limitação está ligada à relevância que os diálogos têm com a trama, por conta de espaço de armazenamento. Mesmo sendo o primeiro *game* a ser apresentado em DVD²⁵, ainda assim seria uma tarefa dispendiosa gravar tantos diálogos que não possuíssem conteúdo significativo. Além disso, faz uma separação muito clara do que é relevante à história e o que não é. Esse é uma das maiores falhas de *FF* em sua representação de um mundo virtual verossímil. É difícil se convencer que está em um outro mundo, não um jogo, quando as pessoas falam sempre as mesmas coisas quando questionadas e, ou pior, todas estão sempre dispostas a dar informações cruciais sobre o que fazer, como se o conhecessem, ou quando explicam sobre a física, geográfica e histórica do mundo, como se o *avatar* não fosse natural do mundo desde o princípio. Uma ocorrência em que esse recurso faz sentido é em *FFX*, em que Tidus não faz parte do mundo e as explicações dos personagens ajudam o jogador a imergir na ambientação.

²⁵ Todos os *games FF* da era 2D são no formato cartucho e os três primeiros da era 3D vinham em 4 CDs. Vide capítulo 7.



Figura 22: Não havia distinção audiovisual entre os momentos de jogo e as *cutscenes* nas seis primeiras versões de *Final Fantasy*.

Enquanto nas primeiras versões de *Final Fantasy* os gráficos eram em 2D com poucos pontos de resolução e cores, a partir do advento da plataforma *PlayStation* (1996), houve a inserção de filmes pré-gravados que serviam como pontuações do desenvolvimento do enredo, as *cutscenes*. Nelas a interatividade é nula ou bastante limitada. Em *FFVII* e *FFVIII* pode-se mover o *avatar* durante uma *cutscene*, mas sempre sem qualquer relevância para a ação. É só uma maneira do jogador sentir-se parte da cena, não simplesmente um espectador passivo. Nesses *games* os cenários já são compostos em programas de 3D, com iluminação e geometrias avançadas, o que causou grande impacto nos jogadores acostumados às versões em 2D e seus cenários repetitivos. Porém, a interatividade ainda era muito reduzida, estando ao jogador permitido apenas navegar com o *avatar* como um cursor de mouse sobre uma foto digitalizada, mas com mais uma limitação: o caminho é pré-definido, normalmente mapeado com as estradas ou trilhas visualmente representadas. O *avatar* não poderia subir em qualquer parede, apenas nas programadas para responder ao estímulo. Em *FFX* o ambiente é completamente gerado em 3D, mas ainda com interação limitada a correr pelos ambientes e tocar em poucos objetos, pessoas etc. Mesmo a câmera, fator que entrega ao jogador um melhor controle sobre o que está vivenciando, não pode ser controlada em *FFX*, uma escolha que parece simplesmente de direção, mas que também tem como justificativa o alto nível de processamento de dados a ser processado pelo console (em 2001, *PlayStation 2*) e que poderia forçar a produção a incluir menos detalhes de textura e iluminação, por conta de uma maior interatividade. Aqui ficou claro que

a escolha foi no que seria mais agradável aos olhos, não o mais interativo.

Lembrando que essa simulação não tem a função de representar o mundo primário (HEIM, 1998), mas sim criar o ambiente propício para o desenvolvimento das atividades de jogo, nesse propósito *FF* é bem sucedido. A mistura entre a fantasia apresentada como um mundo virtual para ser explorado, mesmo com suas grandes limitações, deve ser sempre vista por seu propósito de contar uma história. Não são fornecidos ao leitor de um livro todos os detalhes que compõem o seu mundo fictício, nem em um filme de fantasia. Ao espectador/leitor é apresentado o essencial para o entendimento da narrativa, o que nos leva para a crítica de Frasca com os *videogames* que buscam ser meios narrativos, sendo que sua natureza é de diversão. Não é nosso objetivo debater essa idéia, mas como é demonstrado em *games* defendidos pelo autor como puramente simuladores – como *GTAIII* (Rockstar, 2001), a tendência, em suas seqüências, é a de acrescentar um enredo que costure toda a experiência, como um todo. Ainda que haja ótimos *games* bem-sucedidos de simulação, como *The Sims* (Máxis, 2000), não se pode negar que as possibilidades interativas, combinadas com a tecnologia de ponta, podem propiciar grandes experiências narrativas.



Figura 23: GTA III possibilita *gameplay* com inúmeras possibilidades interativas.

4.3. Simulação e diversão em *Final Fantasy*

Uma boa simulação encoraja o pensamento especulativo, a vontade de tentar coisas diferentes. Apesar de, como já observamos, a simulação dos mundos virtuais em *FF* deixe a desejar como um mundo verossímil, funciona muito bem como estrutura para jogo. Nesse capítulo vamos estudar quais as atividades encontradas nos *games FF* e como os seus objetivos se apresentam, alongando a experiência e deixando-a mais sedutora e divertida.

O impulso do jogar é inerente ao ser humano. Desde a infância criamos atividades que podem ter um objetivo a ser cumprido ou que simplesmente seja uma vazão a essa fantasia, até que o jogador se satisfaça ou se desinteresse:

Jogar é uma atividade voluntária ou ocupação executada dentro de limites afixados de tempo e espaço, de acordo com regras aceitas, mas restritivas, sendo que seu fim é acompanhado de um sentimento de tensão, prazer e a consciência de que é diferente da vida normal. (HUIZINGA, 1955, p. 173)

Sugeridos pela Ludologia, um estudo dos jogos, Frasca traz categorias para o tipo de relação com o jogo, baseado no trabalho de Callois. Essas definem o que um jogador espera da sessão, se é que ela tem algum objetivo específico:

“*Paidea* é um jogo sem a necessidade de vencer ou perder. *Ludus* é um jogo com objetivos definidos que representam vitória e derrota”. (FRASCA, 2001)

Paidea seria uma atividade em que o jogador não se preocupa com um desenrolar pré-determinado. Em *Final Fantasy*, pode ser traduzido em um passatempo, que é ficar enfrentando monstros aleatoriamente, sem limite de tempo ou de recompensas, simplesmente pelo ato de fazê-lo. *Ludus*, nesse mesmo exemplo, pode ser caracterizado se o jogador se impor um limite e objetivo: quantos monstros podem ser derrotados em uma hora? Quantas poções são obtidas nesse tempo? Ao matar muitos monstros de tal tipo, obtém-se um item especial, vou enfrentá-los até conseguir.

O jogador é quem decide quando uma sessão de *videogame* torna-se *ludus* ou *paidea*, mesmo que os projetistas sugiram diversos objetivos e atividades. Em *FF*, porém, podemos dizer que há diversas possibilidades de *ludus* dentro da sua proposta de *game*. Descreveremos alguns aspectos de *ludus* em *FF*, com exemplos descritos e como estão ligados com o enredo que costura o *game*.

Os *videogames* são criados para darem vazão a uma série de atividades. Alguns casos possuem diversas possibilidades de interação nos ambientes simulados, alguns possuem objetivos mais fixos e induzem o jogador a uma sessão linear, com quase nenhuma possibilidade de escolha própria, ou seja: ou vence os obstáculos, ou perde o jogo. *Final Fantasy*, como uma série de *games* de *RPG*, não obriga o jogador a tomar decisões rápidas como em um jogo de ação, e, se as induz, é através do clima criado pela tensão narrativa e pela urgência em ver uma resolução para os problemas. O jogador com pouca habilidade em jogos de ação não terá dificuldades em controlar o *avatar* e explorar os diversos *dungeons*. Mesmo quando defrontada com uma batalha com uma criatura assustadora, o que é exigido é a decisão de atacar, curar-se ou fugir, o que acaba resultando, em grande parte do tempo, que o jogador escolha pouco, clicando repetidamente na opção de luta até que a batalha termine.



Figura 24: Batalhas em *Final Fantasy VI* são baseadas em escolhas em menus.

O que faz com que esse tipo de interação que parece tão repetitiva e banal seja tão interessante? É o progresso. *Final Fantasy* trabalha com o sistema de níveis

de experiência, famoso nos *RPGs* de tabuleiro, o que se traduz como "quanto mais tempo se passa jogando, mais longe se pode chegar". Ao enfrentar muitos monstros, acumulam-se pontos de experiência, que levam ao avanço para o próximo nível de experiência, melhorando todos os atributos do personagem, como, por exemplo, a força (ataques mais poderosos) ou vitalidade (pode suportar mais dano). Isso o leva a poder enfrentar monstros mais difíceis, que estão localizados em ambientes mais difíceis de se alcançar. É um sistema que traduz a mentalidade japonesa do esforço que leva ao progresso, sendo que não são raros os casos em que um jogador fique horas em um ponto "adquirindo experiência" para partir para uma nova fase ou conseguir derrotar um monstro poderoso. Porém, essa disciplina não é necessária para se atingir o final da narrativa. Isso passou a ser enfatizado nos *games* mais recentes, em que ao jogador "casual" é permitido se envolver em batalhas suficientes para progredir na história. O outro jogador, o mais dedicado, conseguirá acessar recompensas exclusivas para o espírito mais paciente, como equipamentos mais poderosos, duelar com criaturas secretas e até mesmo convidar novos personagens para o seu grupo. Esses elementos que permitem maneiras distintas de se jogar são muito importantes para aumentar o interesse do jogador com o *game*. O *gameplay* baseado em esforço repetitivo tem sido criticado atualmente, sendo apelidado de *grind* (engrenagem, em Inglês), traduzindo a idéia de um comportamento de máquina. Os *RPGs* do começo do séc. XXI buscam alternativas para a evolução dos personagens, tentando fugir do conceito de níveis de experiência e batalhas repetitivas, que é dito como obsoleto.

4.3.1 Evolução dos personagens

Como dissemos acima, a evolução tem a ver com o que o jogador espera do *game*. Se for uma partida menos comprometida em atingir todos os objetivos e mais focada na história, os personagens serão fortes o suficiente para derrotar os monstros e atravessar os obstáculos apresentados. Normalmente esses obstáculos são somente os monstros a serem enfrentados. Ao andar pelos ambientes hostis do

jogo, batalhas aleatórias são desencadeadas sem que o jogador possa prevê-las, iniciando o modo de batalha. Quando os *avatares* estão com níveis de experiência baixos, não conseguem derrotar os monstros e são impedidos de prosseguir na história. Mesmo em áreas opcionais do jogo, os monstros são o único motivo de preocupação dos jogadores. Quando se vestem equipamentos como o *Moogles Charm*, em *FFVI*, evita-se batalhas, o que pode tornar o progresso dentro de um ambiente hostil muito fácil. Mas, quando um estágio chega ao seu fim, enfrenta-se uma criatura mais poderosa, um desafio que, no jargão dos *videogames*, é o "chefe de fase". Essas batalhas são obrigatórias, por isso se o jogador tiver escapado da evolução obrigatória de seus personagens, estará impedido de acessar a próxima fase. Em muitos *FF* não há itens como o *Moogles Charm*, por isso normalmente o jogador chega aos chefes com o poder necessário para derrotá-lo, dependendo apenas de escolhas estratégicas no momento do combate.

Enquanto as batalhas são o motivo básico do sistema de evolução, em cada *FF* eles são muito diferentes. Em *FFI* há um sistema de *classes*, que são as profissões que os personagens tomam dentro das batalhas. Há o *Fighter/Guerreiro* (normalmente tem ataques físicos poderosos), *White mage/Mago branco* (curandeiro, recupera os personagens com magia), *Black mage/Mago negro* (feiticeiro de guerra, possui poderosos encantos para ataque), *Black belt/Faixa-preta* (luta bem com diversas armas e sem elas), *Thief/Ladrão* (é ágil em combate) e o *Red Mage/Mago vermelho* (uma mistura de *Mago negro* com *Guerreiro*). Nos *FF* seguintes (*II, III, IV, V, VI, VIII e IX*), há uma variação desse sistema de classes, sendo que em *FFII* pode-se melhorar as habilidades com o uso. Por exemplo, ao usar uma espada, aumenta-se a eficácia do uso da arma pelo personagem. Para melhorar a sua saúde, deve-se ser atingido diversas vezes, o que é muito difícil de conseguir com personagens fracos no começo do *game*, ou quando se usa o mesmo encanto muitas vezes, torna-se um poderoso mago de cura ou de ataque, mas muito especializado. Esse sistema falhou por ser desbalanceado e a evolução ser muito demorada. Nos outros *games* citados as classes às vezes são bem definidas, mudando até a caracterização física do personagem (*III e V*), ou, como nos outros *games*, são apenas comandos especiais que cada um possui, diferenciando-os dos outros personagens. Edgar, em *FFVI*, possui o comando *Tools*, que lhe permite usar ferramentas mecânicas para combate, como uma serra-elétrica, por exemplo. Lydia,

em *FFIV*, é a única personagem do *game* que pode usar *Summon*, ou seja, convocar os espíritos mágicos que auxiliam no combate. Em *FFVII*, os comandos não vêm dos personagens (apesar de cada um apresentar características próprias e certas aptidões para classes como Aerith que é uma *Maga branca* e Tifa que é uma *Faixa-preta*), mas podem ser equipados, como uma espada ou armadura. Assim, para usar o comando *Steal (Roubar)*, típico da classe dos ladrões, é só equipar os itens necessários, chamados de *materia*. As *materias* possuem evoluções próprias, sendo consideradas entidades independentes dos personagens que as usam. Esse sistema foi revolucionário e bem recebido em 1997, quando lançado, por ser bastante personalizável. Em *FFX*, um sistema igualmente diferente surgiu, em que havia uma espécie de tabuleiro. Nele, cada personagem começava em uma área do tabuleiro, de acordo com sua aptidão. Tidus, o protagonista, ficava próximo das habilidades de guerreiro. Lulu, das magias de ataque. Através dos combates o jogador conquistava *esferas (spheres)* e as utilizava para andar pelo tabuleiro, comprando as habilidades que convinha aos seus personagens. A diferença com *FFVII* é que as habilidades permaneciam em cada um, não podiam ser trocadas. Além disso, o número de casas a serem andadas no tabuleiro depende das *esferas* que o jogador possui.



Figura 25: Sistema de *Jobs* em *FFV*, cada personagem assume diversas profissões.



Figura 26: O *Sphere Grid* se assemelha a um tabuleiro em *FFX*.

O sistema de evolução de personagens em *FF* é sempre motivo de grande especulação e antecipação dos fãs, sendo importante integrante de cada versão. A idéia é que em cada *game* há um sistema inédito, mesmo que algumas versões sejam semelhantes a anteriores, parecendo mais *remakes* do que verdadeiras reinvenções. Como base de um jogo de *RPG*, por causa da falta de ação, são referências para a aceitação de um título e muitos são inclusive adaptados ou influenciam outras produções.

4.3.2. Recompensas

Se analisarmos o aspecto *Ludus*, não faltam objetivos para o jogador em qualquer versão de *FF*. Até na primeira versão, o mais linear de todos os títulos da série, há monstros raros e equipamentos secretos, que estão estampados no encarte que acompanha o *game*, com seus atributos descritos. O jogador que o ler descobrirá que é possível ter terminado o jogo sem nunca ter enfrentado tais criaturas ou se apossar de tais itens. Isso já é um grande incentivo para procurar o paradeiro desses desafios e tesouros. Com a evolução da série, as dicas de onde estão essas recompensas são inseridas nos diálogos com *NPCs*, fazendo com que a experiência do jogo seja mais autônoma do ato de consultar guias ou manuais de

instrução. Aliás, essa é uma tendência dos *videogames* atuais, quase inutilizando os encartes que acompanham os discos, todas as instruções são apresentadas em tela, assim como os primeiros estágios são normalmente introdutórios para as regras do sistema de evolução, comandos e ações mais comuns dentro dos *games* da série.

Podem ser descritas dentro dessas recompensas as inclusões, em primeiro lugar, de monstros e itens secretos, como já descritos acima. Sendo opcionais, são normalmente mais escondidos e difíceis de serem derrotados ou obtidos. A recompensa está em poderes especiais que os itens proporcionam aos *avatares*, enquanto os monstros normalmente só valem grandes quantias de dinheiro ou pontos de experiência, ou agem como defensores desses itens. Nos *games* mais recentes, os monstros não dão mais dinheiro, mas itens que podem ser vendidos ou combinados para formarem outros, um realismo que não é despropositado, pois reforça o sistema de comércio do *game*.

Muitos itens são disponíveis através da compra em lojas por diversos locais do *game*. Há até mesmo mercadores que surgem em lugares ermos, vendendo equipamentos e suprimentos de viagem. Esses suprimentos são itens que revigoram os *avatares*, possibilitando-os enfrentar mais monstros sem o risco de "morrerem". Descansar uma noite em uma pousada, curiosamente, cura todos os ferimentos e recupera as habilidades mágicas, mais um exemplo de realismo que é desprezado em nome das regras de jogo. Isso, aliás, é uma constante em *games* de *RPG*, assim como os sacerdotes e curandeiros que recuperam personagens. Algumas lojas são secretas, trazendo itens especiais a preços altos, ou não, servindo como recompensa para o jogador que as encontrou. O comércio serve para que o jogador consiga acumular suprimentos e conseguir recursos na venda de equipamentos velhos para comprar novos. Além das lojas, há diversas áreas do jogo que não são acessíveis a princípio, que, com a obtenção de meios de transporte para transpor mares, montanhas e desertos, por exemplo, revelam *dungeons* repletas de itens e monstros secretos. Em *FFVI* há uma floresta que é habitada por dinossauros, que só são encontrados lá. Eles são poderosos e são grandes fontes de experiência, uma ótima pedida para os jogadores que querem evoluir personagens, contanto que agüentem o difícil combate. Em *FFI* há uma loja escondida no meio de um deserto, sendo que encontrá-la é fundamental para prosseguir no *game*.

4.3.3 Personagens e narrativas paralelas

O grupo de personagens que podem ser controlados ao mesmo tempo é sempre limitado. Isso varia de 4 (versões *I, II, III, IV, V e VI*) a 3 (*VII, IX, IX e X*), mas a quantidade de personagens disponíveis muda de acordo com os jogos. No primeiro *game*, não há personagens além dos quatro primeiros. O que pode ser feito é a escolha da classe dos personagens. Ou durante o jogo, em *FFIII* e *FFV*. Em *FFIV* e *VI*, as classes estão resolvidas, mas há vários personagens, cada um com sua peculiaridade. No exemplo de *FFVI*, há 14 personagens controláveis, o maior time da série, mas três são opcionais: Shadow, Umaro e Gogo. Em *FFVII* há nove disponíveis, dois secretos: *Yuffie* e Vincent. Os personagens possuem um passado bem construído, sendo interessantes experiências narrativas dentro do *game*, totalmente opcionais. Em *FFVI*, Umaro e Gogo não têm história, mas Shadow é um caso à parte. Ele é opcional, depende do jogador decidir se ele vai morrer ou não ao tomar uma decisão no meio do *game*, e a sua história é contada de maneira secreta. Para saber qual é o passado de Shadow e entender as profundas relações que tem com Relm e Strago, outros coadjuvantes, o jogador deve mantê-lo em seu grupo e passar a noite em pousadas, descansando. Os *flashbacks* são apresentados durante os seus sonhos, uma surpresa para o jogador que fica intrigado com o misterioso ninja Shadow. Há ainda personagens que não são realmente controláveis, mas entram no grupo por um certo tempo, chamados de *guest characters*, ou convidados. Em *FFII*, apenas três personagens são fixos enquanto todos os outros funcionam como *guests*. Em *FFVI*, pode-se jogar com Banon, o líder dos rebeldes, por exemplo, enquanto em *FFVII* o vilão Sephiroth é controlável pelo jogador nos *flashbacks* de Cloud, o protagonista.



Figura 28: o enigmático personagem Shadow possui uma história secreta em *FFVI*.

Há ainda *sub-quests*, ou missões opcionais, que consistem em um tipo de "jogo de correio": você conversa com alguém que precisa de certo item, que está em tal lugar. Você vai até esse lugar, obtém o item e o leva para essa pessoa. Ou uma pessoa lhe dá um item e lhe pede que leve até certo lugar, para entregar para tal pessoa. Esse é um mecanismo comum em *games* de *RPG*, *MMORPG* ou de *Adventure*, mas há sempre histórias interessantes a serem contadas durante esse processo. Nos *games* de *MMORPG*, por exemplo, toda informação sobre a ambientação está contida nesse tipo de missão, pois os *games* não possuem uma narrativa condutora da ação. Para obter os personagens, monstros e itens secretos, o jogador normalmente deve cumprir essas tarefas. Em *FFVI*, a maior parte da história da segunda metade do jogo é contada de forma opcional. Se o jogador não se interessar em explorar as cidades para encontrar alguns dos 11 companheiros perdidos, nunca saberá o que aconteceu com eles. Claro que reunir o grupo aumenta as chances de sucesso na última área, em que o jogador controla três grupos de personagens ao mesmo tempo. Se houver um grupo com menos personagens, o jogador terá mais dificuldades, mas isso não o impede de terminar o jogo.

4.4 Um meio único

O *videogame* é um meio único. A *narratologia* e a *ludologia* não podem explicar um *game* em todos os seus aspectos, por isso não acredito que sejam suficientes como ferramentas de análise para as produções atuais. Cada vez mais os *games* se destacam como meio de comunicação, justamente por sua dinâmica audiovisual, potencial narrativo ligado à interatividade e conteúdos que já passam a referenciar a si próprios. O *videogame* faz parte do imaginário popular, de uma cultura de produtos para consumo. Não são feitos para representar realidades distintas como opções para o mundo físico e sim relevantes para o público para quem se destinam.

A narrativa no início dos *games* só servia para atribuir sentido aos mecanismos de jogo. Sendo os primeiros jogos criados por programadores, é natural que as possibilidades de interatividade e o seu resultado como *software* fossem mais importantes que histórias que pudessem e quisessem ser contadas. Com a evolução tecnológica foram possíveis *games* com representações mais sofisticadas, assim como a presença de profissionais antes dispensáveis, como roteiristas e escritores para as tramas dos jogos. Depois a narrativa parecia ser determinante, levando produtores de jogos a colocarem em segundo plano os elementos mais básicos dos *games* em nome da verossimilhança narrativa. Hoje, os *games* se reafirmam como um meio único, que não têm a obrigação de substituir o cinema ou a literatura, sendo que suas narrativas estão integradas aos seus mecanismos de diversão.

A interatividade faz parte da realidade de um jogo, mas se apresentada puramente sem um contexto já não é aceita como antigamente. A contextualização é fundamental para a boa aceitação do jogador, pois já que os mecanismos são simples e repetitivos, somente a inserção em um contexto pode atribuir sentido ao ato de jogar. Esses contextos, aliados à interatividade, são a realidade dos *videogames* e só nessa união o meio pode ser entendido.

5 TECNOLOGIA E DIEGESE

Nesse capítulo serão analisados os temas e os mundos fictícios de *Final Fantasy*. Além disso, pretendo analisar como a tecnologia está inserida nesses ambientes imaginários, junto com sua estrutura política e social. Por ser uma obra de fantasia, a presença da magia e a religião são fundamentais como elementos importantes da organização da sociedade na diegese.

O termo diegese foi utilizado no cinema mais recentemente e traduz as realidades imaginárias em que se passam as histórias. Em seu artigo sobre a realidade dentro do filme *The Matrix* (1999), Dominique Sipièrre retoma o trabalho de Souriau, que trouxe o termo para as discussões modernas de cinema:

Souriau (re)introduziu a palavra diegese no seu sentido moderno: é o mundo dentro de um filme como seria se fosse um universo completo e real. Em outras palavras, o mundo como é para os personagens no filme. O conceito foi bem reaplicado por Gerard Genette em estudos literários, mas ele acrescenta um pouco mais aos estudos do cinema, pois ajuda a separar dois grandes estados de objetos: filmes podem ser uma representação do “real” fora dos filmes ou a criação de um mundo diegético artificial. (SIPIÈRE, 2008)

Assim, a diegese para nosso estudo descreve as realidades distintas vivenciadas pelos personagens nos enredos das diversas versões de *Final Fantasy* analisadas nesse trabalho.

5.1 Temas em *Final Fantasy*

Antes de falarmos sobre tecnologia e diegese, é importante analisarmos os temas narrativos que permeiam a série *FF*. Como uma série de *games*, há elementos recorrentes e, podemos dizer, eles só permanecem quando funcionam. Todo tipo de experimentalismo em *FF* não passou de uma versão, enquanto os

elementos bem sucedidos permaneceram e se tornaram referências. Não vamos falar sobre os recursos tecnológicos empregados nem os elementos de jogo, e sim da temática e dos elementos narrativos que são recorrentes nas versões do *game* através de sua história.

Os enredos de *FF* podem ser definidos, rasteiramente, assim: Um grupo de personagens deve percorrer uma longa jornada, evoluindo seus poderes até estarem aptos a desafiar as forças dominantes que ameaçam o mundo. Isso não variou até hoje. O primeiro *FF* foi o único *game* em que os personagens não possuíam histórico definido, nem suas opiniões e personalidade interferiam nos acontecimentos do enredo. Nomeá-los era a primeira coisa que o jogador podia fazer, para em seguida escolher a sua profissão ou classe, ou seja, decidir se seria um guerreiro, ladrão, mago etc. Um modelo que demonstra que não importava quem estivesse cumprindo a jornada, mas sim a sua atuação direta nos eventos que trariam a paz a uma terra conturbada. Essa análise dos heróis pode ser vista como uma aplicação extrema de teorias como as de Vladimir Propp (1928) ou Joseph Campbell, ou seja, os enredos de *FF* possuem uma estrutura única, com poucas variações. Propp extraiu os elementos comuns em diversos contos de fada e criou a sua *Morfologia do Conto Maravilhoso* (1928), uma obra que demonstra que há elementos recorrentes que são base para a construção de contos de fada, e o que muda são apenas os nomes ou a ordem em que acontecem os fatos, podendo ser combinados de diversas formas. Para Campbell, em sua obra *O Herói de Mil Faces* (1949), existem heróis arquetípicos, agindo de forma semelhante em diversos mitos, mesmo em culturas distintas. Através de símbolos que os personagens e obstáculos representam, baseado em conceitos como os de Carl Jung sobre o simbolismo na interpretação dos sonhos, Campbell descreveu as estruturas recorrentes nos mitos de diversas culturas e demonstrou que as diferenças estão apenas na montagem e contextualização dos mitos de acordo com a cultura que os criou.

Em *FF* os heróis começam a ganhar personalidade e aparência definida principalmente a partir da quarta versão (*FFIV*), passando a representar conflitos que se repetem através de diversos *games* da série. Cecil (*FFIV*) é um Cavaleiro Negro que deve encontrar a redenção e tornar-se um Paladino, um herói sagrado. Esse tema da redenção pode ser revisto nos personagens Shadow (*FFVI*), Cloud (*FFVII*) e até mesmo Squall (*FFVIII*). Apesar de Shadow ser um personagem secundário,

enquanto Cloud e Squall são os protagonistas em suas respectivas versões, o que importa é o símbolo que o personagem carrega, ou seja, a redenção.

A heroína Faris (*FFV*) é uma pirata respeitada pelo bando que comanda, mas na verdade é a princesa do seu reino. Sabin (*FFVI*) deixa o seu reino para se tornar um monge após perder, para o seu irmão gêmeo Edgar, no cara ou coroa, a decisão de tomar o trono, já que o pai acabou de morrer e um dos dois deve ser o novo rei. Além de uma referência à história de Sidarta Gautama, o Buda, nesses casos há também a questão da identidade, que oscila entre uma vida nobre e uma vida de reclusão, como Sabin, ou uma vida marginal, como Faris. Ainda dentro da questão da identidade, temos o caso de vários protagonistas em *FF*, como a heroína Terra (*FFVI*), que se descobre um *Esper*, um ser místico, sendo a chave para o conflito entre o mundo humano e o mundo dos *Esper*s; Cloud (*FFVII*) é um clone do vilão Sephiroth, toda a sua memória de vida não era mais que uma ilusão, uma apropriação da vida de seu amigo Zacks; Zidane (*FFIX*) é um ser sem alma, feito para servir de invólucro para os novos espíritos; Tidus (*FFX*) descobre que é parte de uma ilusão magicamente criada, um ser que é a reminiscência de uma civilização de 1000 anos atrás. A busca pela identidade é um tema constante em *FF*, mas podemos traduzi-la pela busca do herói pelo seu destino, como descrito por Propp. Enfrentar a sua verdadeira identidade pode ser uma das provações que levam ao *Reconhecimento do Herói* (PROPP, 1928).

Uma estrutura típica dos mitos pode ser encontrada na obra popular *Star Wars* (1977), de George Lucas, obra famosa por ter estrutura semelhante aos mitos analisados por Joseph Campbell. George Lucas teria sido assessorado pelo próprio Campbell. Em *Star Wars*, Luke Skywalker é um rapaz que não tem idéia de sua origem, como os vários heróis de *FF* vistos acima. Passa por diversas aventuras até compreender o seu papel dentro do conflito intergaláctico que se apresenta diante de si. Deve assumir o seu papel e tornar-se um *jedi*, guerreiro dotado de grande poder, e enfrentar o Império, a força opressora. Dentro desse cenário há mais um agravante: Darth Vader, o braço direito do Imperador, é na verdade o pai de Luke Skywalker. Uma referência antiga e famosa desse conflito está no mito de Édipo, em que o herói mata o próprio pai e toma o seu lugar como rei. Ainda que Édipo tenha matado o seu pai sem saber, esses embates trágicos podem ser inconscientes, como no caso de Édipo, ou ainda premeditados, como Hamlet, ou, no caso de *Star*

Wars, o herói aprende o seu destino no meio do conflito, entendendo que deve superar a sua dor e vencer o terrível desafio de matar alguém que ama ou está intimamente ligado a si. Após vencer esse conflito há uma grande transformação e o personagem renasce, ou como visto em Propp (1928) há uma *Transfiguração do Herói*. Esse novo personagem cumpriu o seu ciclo e normalmente o que se segue é a punição do antagonista e o final, em que o personagem obtém a felicidade. Eis um exemplo típico dessa estrutura em *FFIV*: Cecil é expulso do seu reino e deve se tornar um Paladino, um guerreiro sagrado, deixando o legado de Cavaleiro Negro para trás. Então deve enfrentar Kain, o seu melhor amigo, para depois descobrir que o vilão Golbez é na verdade seu irmão. Ao derrotá-lo, Cecil restaura a paz que foi abalada, retornando para se casar com sua amada Rosa e tornar-se o rei do reino de Baron. Aqui temos o conflito trágico que lembra o mito de Édipo e a transfiguração que antecede as núpcias do herói, encerrando o ciclo. Em *FFVII*, Cloud deve enfrentar Sephiroth, seu "irmão" genético, dentro de sua própria mente, para poder se libertar do seu domínio, já que é um clone dele. Squall (*FFVIII*), descobre que sua mãe adotiva é a vilã Edea e deve derrotá-la, pois é a sucessora da feiticeira Ultimecia. Em *FFX*, Tidus deve tomar o papel de Édipo e matar o seu pai, Jetch, que se tornou a entidade Sin etc.



Figura 29: Luke Skywalker, à esquerda, deve confrontar seu pai Darth Vader, à direita. A tragédia dos heróis que devem enfrentar os pais em *Star Wars*...



Figura 30:...e em *Final Fantasy X*. Tidus, à esquerda, deve matar seu pai, Jecht, à direita.

A narrativa mítica é utilizada em obras populares pela fácil assimilação popular de suas idéias arquetípicas, facilitando a identificação - a empatia aristotélica, essencial para a construção da catarse ou outras fórmulas dramáticas já consagradas. *FF*, como uma obra popular, não poderia trabalhar as histórias de seus personagens de outra maneira. É perceptível a recorrência de personagens à margem dos grandes acontecimentos históricos e o seu gradativo envolvimento até o clímax em que as suas decisões são determinantes para o futuro do mundo. Essa identificação pode estar ligada ao público mais comum dos *games FF*, os *otaku* japoneses, já que é normal venderem-se milhões de cópias do *game* somente no Japão, nas primeiras semanas de venda. Em seu livro *Otaku: os filhos do virtual* (1996), Etienne Barral demonstra como essas pessoas alienadas, consumidoras assíduas de produtos populares como *videogames*, quadrinhos e animação, possuem comunidades de fãs que acabam por transformar os seus conteúdos, desdobrando-os em manifestações derivadas dos originais, com um mercado e rede de distribuição própria. A participação de *otakus* chegou ao extremo de uma criação de seita religiosa que foi responsável por lamentáveis acontecimentos, incluindo suicídios e atentados (BARRAL, 2001). Tudo para se reintegrarem à sociedade, ou para demonstrar que sua participação é real, sua influência determinante e que são parte dessa cultura assim como as outras pessoas, que não vivem em mundos isolados e cercados por produtos da cultura *pop*. O constante tema em *FF* que

apresenta seus personagens anti-sociais, como Squall (*FFVIII*) e Cloud (*FFVII*), buscando uma reintegração em um grupo, ou como Zidane (*FFIX*) e Tidus (*FFX*), que são personagens felizes e bem-sucedidos, demonstra um anseio típico dos jovens que consomem os *games* como o seu público primário. Enquanto no passado os *games FF* demonstravam heróis que passaram a descobrir seu caminho no mundo transformando-o, passou-se a apresentar heróis problemáticos; por fim, traz o ideal de pessoas bem sucedidas. O *game* está mergulhado em referenciais culturais, a sua realização atual é reflexo da cultura que os criou, um ciclo que não acaba, mas se desenvolve eternamente tentando reintegrar os mesmos que pode ter ajudado a alienar.

5.2 A Tecnologia na diegese

O poder está no conhecimento. Em *FF*, toda organização influente está atrás do conhecimento que pode garantir a supremacia dela, sendo nação, reino ou Império. Na série *FF*, esse poder militar está ligado a dois tipos de conhecimento, que podemos categorizar como Mágico e Não-mágico. O poder Mágico pode estar escondido, pode ser proibido, pode vir de seres específicos. O poder Não-mágico é consequência da tecnologia que não é proibida, secreta ou sobrenatural dentro das leis da nossa realidade. Como o Mágico é variável, ele não pode ser visto como a tecnologia a vapor, por exemplo, pois em cada *game* ele tem uma origem, muito ligada ao sistema de regras de evolução de personagens e batalhas, sendo, portanto, pouco esclarecedor em termos de diegese.

Nesse capítulo falaremos dessas formas de conhecimento e como elas influem na diegese dos *games FF*, sem nos atermos à simples origem dos poderes militares que garantem a estabilidade de um estado, ou ao menos a paz através das armas, mas também como as sociedades estão organizadas nas diversas camadas, ainda que os *games* apresentem poucos detalhes de ambientação que não estão diretamente ligados à trama, deixando grandes lacunas sobre o que seria a vida social dos cidadãos nos mundos diegéticos de *FF*.

5.2.1 Conhecimento Mágico

Até o quinto *game* da série *FF*, tudo girava em torno de cristais de poder. Esses cristais continham o poder dos elementos, eram responsáveis pela paz e a manutenção da ordem na natureza. Em *FFI*, os cristais deveriam ser restaurados pelos globos carregados pelos quatro heróis, para que os demônios elementais fossem derrotados e a paz retornasse ao mundo. Esse tema foi a base de praticamente todos os *games* que viriam a seguir, pois sempre haveriam cristais que representam esses poderes, sempre haveria uma organização atrás de seus segredos e aos heróis sempre caberia o papel de restaurar o seu estado original. Em *FFIX*, em que os produtores afirmaram estar buscando a essência de *FF*, retomando elementos dos primeiros *games*, o logotipo era justamente um cristal que brilhava, um cristal que tem o poder de toda a vida.

Nesses primeiros *games* a magia é algo corriqueiro, ensinada em escolas encontradas pelas cidades aos jogadores que forem da classe dos magos - exceto em *FFIV*, em que os personagens possuem classes definidas, ou seja, não podem aprender nada além das suas habilidades determinadas. Nos outros *games*, pode-se mudar de classe durante o jogo, ou pode-se escolhê-la no começo. Isso demonstra que é um mundo em que a magia está ao alcance de todos, não possui qualquer caráter subversivo e não há restrições para o seu uso. A medicina é baseada em magias de cura, as guerras são representadas por batalhas místicas, mas, o verdadeiro poder mágico que pode representar a supremacia de uma nação está nos cristais. Álvaro Pinto demonstra que a busca pela supremacia tecnológica é uma atitude comum das organizações que querem se manter no poder, ou trazer benefícios para esses que a controlam:

“...a organização da invenção significa o esforço destinado a homogeneizar os interesses de pequeno grupo social, intelectualmente bem dotado e ao qual são fornecidos os recursos necessários, e a promover a coincidência da capacidade desse grupo de cientistas e pensadores com a das forças econômicas dominantes; Não se produzindo espontaneamente a coincidência, torna-se o principal objeto do planejamento pretendido pelos detentores de poder, pois sem ela nada se conseguiria.” (PINTO, 2005).

Seres místicos são também uma constante nos ambientes de *FF*, sendo que em muitos casos são os responsáveis pela proliferação e o uso da magia. Quando ela não é aprendida através das escolas, como nos primeiros exemplos, ela pode ser extraída dos seres ou concedida por eles para o uso dos humanos. Em *FFVI*, apenas Terra (uma filha de humanos com *Espers*) e Celes (cavaleira *Magitek*, alterada geneticamente para usar magia) podem usar magia, inicialmente. Depois que o jogador consegue o poder dos *Espers*, eles cedem seus poderes aos personagens, possibilitando a todos canalizar e usar magia. Desde o começo da história a magia é vista como algo inexistente, um conto de fadas, o que causa grande surpresa aos personagens quando presenciam Terra utilizando o encanto em um combate. Em *FFVII*, a energia da terra é concentrada em pequenas esferas, chamadas *materia*, que são responsáveis pelo uso da magia no mundo. Ela não é motivo de qualquer problema social, mas a energia extraída para a criação de *materias*, sim. As *materias* são constituídas da energia vital, uma espécie de alma coletiva dos seres do planeta, podendo causar uma catástrofe ecológica. Em *FFVIII* a magia é algo comum para os treinados em utilizar as Forças Guardiãs (*Guardian Forces*), mas a união com esses seres pode trazer problemas de saúde, como a amnésia. Quando estão unidos aos seres, a magia pode ser usada, mas devem ser encontrados pontos onde as energias emanam, sendo que cada personagem absorve para si um pouco dela, equivalente a encantos que podem ser usados em combate. O uso da magia é comum em *FFIX*, mas deve-se fazer parte da classe específica de magos ou invocadores (*summoners*).



Figura 31: O general do império Kefka Palazzo procura pelos Espers, seres mágicos que concedem aos humanos o uso da magia.

Em *FFIV*, todas organizações mágicas são atacadas pelo reino de Baron, da qual o protagonista Cecil é um leal cavaleiro. Ao deparar com esse cenário o jogador faz parte do processo de opressão imposta pelos dominadores, é responsável por ocupações militares e usurpação de objetos de importância tecnológica - nesse caso, mágicos. Ao questionar as atitudes do seu governante, Cecil é deposto de seu cargo e recebe instruções menores. Então se rebela e acaba deixando todos os seus privilégios até que possa restaurar a ordem que ele mesmo ajudou a perturbar. De qualquer forma o que se demonstra é a busca pelo conhecimento, o domínio dos cristais que possa manter o reino de Baron como o mais poderoso e mais bem aparelhado entre todos os reinos, dando-lhe vantagens em quaisquer negociações que possa travar com os outros reinos. No *game* isso é representado superficialmente, sendo notado pelo jogador ao visitar as diversas terras e como elas reagem ao domínio de Baron.

Como uma típica ambientação de *games* de fantasia, *FF* possui uma sociedade simplificada, demonstrada por seus reinos que parecem reminiscências de uma Europa feudal, mas sem uma economia clara, ou mesmo uma organização política que seja representativa. A religião é demonstrada através dos cultos aos cristais, às proteções de ambientes sagrados, ou simplesmente por sacerdotes que ficam em seus templos com a única função de curar os personagens caídos em batalha. Nesses primeiros *games* a tecnologia Não-mágica sempre faz parte do passado, ou é dominada por outras raças. Um dos símbolos do *game*, os navios voadores (*airships*), são apresentadas em *FFI* como uma tecnologia antiga, de um povo recluso, e o seu uso só é permitido para que possam realizar a missão de restaurar o poder dos cristais. Em *FFIV*, as máquinas são dominadas pelos anões, e apenas no final descobrem uma nave que pudesse levá-los para uma viagem através do espaço, até a Lua, onde enfrentarão o vilão responsável pelo infortúnio do mundo.

Sendo os *games* de *RPG* diretamente inspirados por obras como *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, é natural que os detalhes de uma sociedade real sejam deixados de lado, trazendo ao jogador apenas o essencial para entender o seu papel na história que é contada. A famosa obra de Tolkien nunca se preocupou em definir relações religiosas, políticas e econômicas sólidas, apesar de suas descrições detalhadíssimas dos ambientes e costumes dos povos. Curiosamente, a

sua trama é baseada em um único objeto, o Anel de Poder, que pode determinar o domínio de uma nação (Mordor) sobre as outras. O Anel de *Senhor dos Anéis* daria ao Senhor de Mordor o controle sobre todos os outros reinos, pois é a fonte de seu poder mágico, ou seja, o domínio tecnológico. Assim, a Terra-média de Tolkien acaba sendo o referencial para os ambientes criados nos *games*, pelo menos por essas primeiras versões que utilizavam ambientes e conflitos semelhantes. A partir da sexta versão, os conflitos são os mesmos, como estruturas arquetípicas que representam, mas as sociedades já são representadas com mais detalhes.

5.2.2 Conhecimento Não-mágico

A companhia de energia elétrica ShinRa é a organização mais poderosa do mundo. Através de seus serviços, a tecnologia trouxe melhorias à vida prática da sociedade: telecomunicações, energia elétrica, meios de transporte mais avançados etc. Mas a natureza pagou o preço do progresso. A energia Mako, fonte de vida do planeta que há em cada ser vivo, é a base para a geração de energia elétrica, além de possuir diversas aplicações militares, como a modificação genética de pessoas por exposição a essa energia, possibilitando o uso de magia. O extrativismo de Mako põe em risco a vida no planeta, pois os seres vivos dependem dela para viver.



Figura 32: A cidade de Midgar, rodeada pelos reatores de energia Mako.

Esse é o cenário social de *FFVII*. A tecnologia trouxe grandes avanços e pela primeira vez na série os personagens podem usar telefones portáteis, carros elétricos, armas de fogo pesadas e automáticas, além de apresentar conflitos sociais bem definidos. A cidade de Midgar, cenário principal do jogo, é uma grande engrenagem, cheia de construções, uma mancha negra que pode ser vista ao longe, na noite, pelos seus reatores de extração em sua volta como os dentes dessa engrenagem, soltando fumaça verde resultante da extração da energia da terra. Há luzes por toda a cidade. Ela possui dois níveis: o superior é onde fica a elite que goza dos privilégios da energia Mako. Embaixo, há as favelas (*Slums* no original), onde moram os marginais que vivem de trabalhos mal pagos, assistem à TV, vivem em meio a disputas entre criminosos etc. Esse cenário é bastante elucidativo, até mesmo óbvio. Até mesmo o jogador mais inocente politicamente pode observar a segregação e como as classes sociais estão definidas, a primeira vez que isso é representado em um *game FF* de forma tão clara, um claro avanço nos enredos da série. Nesse *game* a tecnologia Não-mágica é o instrumento de opressão e domínio, sendo representada como o progresso ensurdecidor e angustiante da Revolução Industrial mesclada à sociedade atual, ligada aos meios de comunicação pela empresa ShinRa. A sociedade demonstrada é apática, exceto por poucos que formam uma organização terrorista mal-estruturada, chamada "Avalanche", da qual o jogador toma conhecimento logo no início do *game*, por ser um mercenário contratado em uma missão de sabotagem de um reator de energia Mako. As pessoas comuns encontradas nas ruas são consumistas, tristes, ou mesmo conformadas, podendo ser vistas como uma crítica cínica dos produtores do *game* à sociedade japonesa²⁶. A ambição de ShinRa, a primeira força em *FF* que representa a iniciativa privada, marca uma nova era no conteúdo dos *games* da série:

A expansão da conquista impõe o progresso das técnicas de subjugação política, mediante formas capazes de admiração e exaustão de recursos, das técnicas de transportes, luta armada, comunicação, o que vem a ser em conjunto, o progresso do sistema imperialista enquanto técnica global de dominação. (PINTO, 2005)

²⁶ Apesar das representações ocidentalizadas, vale lembrar que *FF* é um *game* japonês, para japoneses.

Essa preocupação com a sociedade aparece de maneira mais tímida em *FFVI*, o primeiro *game* em que há tecnologia que lembra a modernidade. As máquinas a vapor são realidade, pois a humanidade abandonou a magia por causa de uma guerra antiga que quase destruiu o mundo. Um Império domina as nações através de sua tecnologia *Magitek*, máquinas movidas a magia, graças a estudos dos seres do mundo místico, os *Espers*. A magia surge pela primeira vez como uma força auxiliar às máquinas, criando um híbrido que será revisto em *FFVII* e nos *games* que virão a seguir. A tecnologia deixa de ser um artigo da Antigüidade. A magia é representada como um símbolo de tempos idos em um mundo dominado pelos místicos. Mas nessa realidade, mancomunada com as máquinas e inserida nos meios de produção, representa a ferramenta opressora, a maior ameaça bélica. Vale citar mais uma vez Álvaro Pinto:

O conceito social de 'tecnocracia', a respeito do qual falta investigar muitos aspectos ainda obscuros, pertence a essa astuciosa manobra da consciência dos setores poderosos. Para não perderem a posição dominante, convém-lhes interpor entre si e as massas que exploram a camada dos 'técnicos', então artificialmente engrandecidos, a fim de aparecerem sob a falsa imagem de dirigentes do processo de desenvolvimento nacional. (PINTO, 2005)



Figura 33: Mecânica e magia são a base da tecnologia Magitek em *FFVI*.

Por conta dessa situação, é interessante o exemplo do personagem Cyan Garamonde em *FFVI*. Ele é um guerreiro à moda antiga, semelhante a um samurai

em seu código de honra e costumes polidos, sendo que a menção e o uso de qualquer tipo de máquina lhe causa pânico e insegurança, traduzidas em cenas bem-humoradas no *game*, mas representa o choque da cultura tradicional japonesa com a nova era moderna, em que a sociedade se curva às máquinas como uma constante em seu dia-a-dia. No final, o personagem acaba aceitando o uso das máquinas, deixando de temê-las, uma atitude que soa como uma superação do personagem, mas pode ser um resquício de resignação a essa nova realidade que não pode mais ser ignorada.

Em *FFVIII* há uma junção diferente, senão confusa, dos conceitos de conhecimento Mágico e Não-mágico. A tecnologia é híbrida e pode se assemelhar ao desenvolvimento tecnológico pós séc. XX, pois há até viagens espaciais mais avançadas. A direção de arte apresenta ambientes futuristas, como a superpotência tecnológica Eshtar, cidades vitorianas como Dollet ou ambientes urbanos típicos do fim dos anos 90 do séc. XX, como no reino de Galbadia, que é uma mistura da Paris napoleônica com Tóquio. Essa colagem de culturas e tempos se apresenta desde os primeiros *FF*, mas o desenvolvimento dos gráficos 3D possibilitou representações mais realistas. Ainda assim, o caráter pós-moderno, essa união entre misticismo e ficção-científica, não ajuda no estabelecimento de uma sociedade coesa em *FFVIII*, soa muito mais como uma viagem por diversos ambientes distintos que não se relacionam. Mas o próprio fato do verdadeiro vilão ser uma feiticeira poderosa vindo do passado, e que os heróis só podem enfrentá-la com a ajuda da tecnologia de Eshtar e os poderes de uma garota que possui o dom de viajar na mente das pessoas através do tempo, só tornam essa uma das mais complicadas histórias na série. Ao contrário de *FFVII* onde a sociedade apresentava-se com clareza, em *FFVIII* não é possível adivinhar os costumes e os papéis dos personagens. Por exemplo, o herói Squall é um órfão que está se graduando na academia Garden, uma instituição que forma militares e vende os seus serviços como um exército mercenário. Não há qualquer ligação com raças, etnias ou mesmo pátrias, o que não elucidava quais as relações dos países ou qual o verdadeiro papel das Garden, senão serem usadas como exércitos particulares. No final, a revelação não ajuda em nada: as Garden são criadas para enfrentar feiticeiras, como essa que veio do passado.

A era moderna do início da Revolução Industrial não apareceu em *FF*, de fato, até a nona versão. *FFIX* possui grandes cidades, uma representação do que seriam

aeroportos para as *airships*, há daguerreótipos e uma imprensa instaurada. Espetáculos teatrais são a diversão da elite - o protagonista Zidane faz parte de uma companhia de teatro que representa para os nobres. Há diversas raças nesse *game*, uma rede de correios, cidades maiores e mais próximas do que seriam na realidade, mas essas já surgiam em *FFVI* (a capital imperial Vector, um dos primeiros ambientes com exploração em jogo restrita da série), em *FFVII* e em *FFVIII*. A representação das cidades fica mais real, pois os personagens só circulam por locais que conheceriam ou que estariam dentro do seu caminho de interesse. Isso acrescenta em ambientação, mas é uma perda na interatividade do *game*. O reino principal de *FFIX*, Alexandria, é uma potência que está crescendo e tem Kuja, um poderoso traficante de armas, à sua disposição. A princesa Garnet tem um papel importante, como o de Terra em *FFVI*, ou Lydia em *FFIV*. Garnet é na realidade adotada e seria uma das últimas descendentes dos Madain Sari, um povo antigo que conhecia as invocações de espíritos. Através do seu poder, poderiam ser invocados espíritos poderosos, os *eidolon*, que seriam usados como armas nas guerras. Há uma cena no *game* em que há uma batalha entre dois *eidolon*, e grande destruição é causada pelo combate, mostrando o quão poderosos são esses seres e quais os interesses de Alexandria e Kuja em consegui-los como armas de guerra.

A religião, pela primeira vez com papel importante, surge em *FFX* como a grande vilã da história. O culto a Yevon é praticado por todas as raças de humanos e humanóides, representando a força dominante no mundo de Spira. É o primeiro *game* em que, a exemplo de *FFVII* que introduziu uma empresa privada como superpotência, não um império ou instituição estatal, traz uma organização religiosa como a dominadora. A sua influência é vista desde o controle dos invocadores (*summoners*) e seus guardiães (*guardians*), pessoas com a missão de ajudar os mortos a encontrar o seu caminho até o Farplane, o mundo dos espíritos, até a discriminação e perseguição à raça Al-Bhed, humanos que possuem o domínio das *machina* (máquinas), tecnologia proibida pelos sacerdotes de Yevon. Yevon supervisiona e treina os *summoners* para saírem em peregrinação e conseguirem o último espírito, o *Final Aeon*, que será usado para derrotar a entidade destruidora *Sin*. Esse ciclo irá se repetir pela eternidade, sendo necessário um novo *summoner* para cumprir a missão, já que surgirá um novo *Sin*. Tudo em nome da manutenção da fé (*fayth*) e da instituição de Yevon. O controle, nesse caso, está na prática

religiosa que tende a impedir que as pessoas que vivem em Spira possam escolher um caminho senão o escolhido pelo templo de Yevon. As *machinas* dos AI-Bhed representam o desenvolvimento da ciência, o pensamento racional, ou simplesmente qualquer filosofia que não compactue com a dos que comandam a sociedade. A tecnologia mágica e não-mágica está intrinsecamente ligada aos propósitos dessa instituição, que referencia à atuação da própria Igreja Católica, que perseguiu cientistas e líderes religiosos que pudessem perturbar a ordem estabelecida. O jogador, em *FFX*, deve guiar os personagens para justamente quebrar esse ciclo eterno, o fim de um grande controle, o surgimento de uma nova consciência para os que vivem em Spira. Tem o papel de desmascarar essa conspiração religiosa - não simplesmente salvar o mundo, como nos outros *games*. É o primeiro *game* em que a tecnologia não representa o poder, por si só, mas a ideologia de uma instituição que instaura uma situação da qual não há saída, senão a aceitação. Uma ditadura da fé.

5.3 Um debate social

Através da análise dos poderes nos mundos em *FF*, buscamos compreender como as relações de domínio estão ligadas às tecnologias conhecidas e controladas por essas instituições. A busca por esse controle das tecnologias é um reflexo da sociedade e podem ser observadas através da história. Desde o poder militar até o controle ideológico como forma de manutenção de uma ordem estão representados nos *games*.

Nesse breve estudo sobre como a tecnologia está inserida na sociedade, pudemos notar como os desenvolvedores de *games* aproveitam o potencial do meio para trazer suas visões e críticas sobre a organização social. Ainda que seja de uma forma filtrada e muitas vezes óbvia, para não dizer inocente, há um debate sobre a sociedade nos *videogames*.

A relevância do estudo dos *videogames* já começa a ficar mais evidente por essa mudança no seu comportamento. No início uma pura forma de entretenimento, hoje, mesmo que timidamente, traz reflexões sobre o estado social. Os personagens

em *FF* são claros arquétipos, como os heróis mitológicos, mas também são um reflexo da cultura que criou os *videogames* e já se alimenta deles. Ao demonstrar a necessidade de reintegração, consciência de identidade e de encontrar o próprio papel dentro da sociedade, os *games* sugerem aos jogadores essa reflexão para suas vidas sociais.

6 SERIALIDADE E RECORRÊNCIA

A serialidade pode ser encontrada nos artesanatos de culturas ditas primitivas ou não civilizadas, em que a utilização é mais importante que a originalidade, ou também nas obras de arte, mesmo que o debate sobre o que é belo estar ligado à originalidade e a unicidade das obras. Nas primeiras, assim como na arquitetura, a serialidade não é dita como prejudicial. Representa estilos invés de falta de originalidade. No caso das produções culturais, principalmente após a reprodutibilidade técnica, como já visto no amplamente debatido artigo de Walter Benjamim (1980), objetos e obras produzidos em série perderam seu valor estético justamente por ser parte de uma série, não portadores da aura da unicidade. As obras da indústria cultural como os quadrinhos, seriados de TV, música popular etc., principalmente, são criticadas por trazerem uma serialidade não assumida, apresentando produtos idênticos sem afirmar que o são. Umberto Eco (1989) destaca cinco casos de repetição: a **retomada**, o **decalque**, a **série**, a **saga** e o **dialogismo** intertextual. Nos jogos da série *Final Fantasy*, pode-se encontrar as seguintes iterações:

A **retomada** é caracterizada pela seqüência direta de um tema bem-sucedido. Em *Final Fantasy*, poucos games possuem retomadas, mas elas existem. Não cobertas por esse estudo, no final da primeira década do séc. XXI já haviam diversos universos diegéticos gerando seqüências. *Dissidia Final Fantasy* (2008) traz personagens de praticamente todas as principais versões em um game de luta com elementos de RPG. *Compilation of Final Fantasy VII* engloba filmes de animação e games relacionados à sétima versão, *Final Fantasy VII* (1997). *Before Crisis: Final Fantasy VII* (2004), *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* (2006), *Dirge of Cerberus Lost Episode: Final Fantasy VII* (2006), *Crisis Core: Final Fantasy VII* (2007) são os games. *Final Fantasy VII Advent Children* (2005) e *Last Order: Final Fantasy VII* (2005) são os filmes em animação. *Final Fantasy X-2* (2003) é uma seqüência direta do game *Final Fantasy X*. *Ivalice Alliance* trata dos jogos que se passam no universo que surgiu em *Final Fantasy Tactics* (1998), reaparecendo em *Vagrant Story* (2000), *Final Fantasy Tactics Advance* (2003), *Final Fantasy XII* (2006), *Final Fantasy XII: Revenant Wings* (2006), *Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift* (2007), sendo

que da série principal somente *FFXII* faz parte, não coberto nesse trabalho. *Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII* é o selo que tratará de todos os games produzidos para esse universo diegético. Além da décima terceira versão de *Final Fantasy*, *FFXIII*, serão produzidos *games* de diversos gêneros, não necessariamente *RPGs*. Essa estratégia demonstra a mentalidade do final da primeira década do séc. XXI, sendo uma tendência para o reaproveitamento dos personagens e elementos diegéticos para resultar em diversos produtos licenciados, diluindo investimentos de produção.

O **decalque** pode ser encontrado em cada versão de FF. Apesar de não ser uma seqüência direta, há um repensar do produto, com seus elementos de sucesso reaproveitados e os mal-sucedidos descartados.

Não existe aplicação direta de **série**, **saga** ou **dialogismo intertextual**, em *FF*, partindo da visão de Eco. Porém, um dos conceitos discutidos em seu trabalho é de haver dois tipos de espectadores que recebem a mensagem seriada: o ingênuo, que encara a repetição como algo novo e o segundo, o crítico, que se interessa pela serialidade e a recorrência desses elementos. Em *Final Fantasy*, como uma série que se desenvolveu com o seu público, acredito que o público seja essencialmente o tipo crítico, pois é justamente ao revisitar esses elementos que há o prazer da experiência dos *games FF*.

6.1 Elementos de Serialidade em *Final Fantasy*

Nessa seção analisarei dentro dos *games FF* elementos de jogo, ou interativos, e elementos estritamente narrativos, buscando demonstrar quais elementos são recorrentes dentro da teoria da serialidade.

6.1.1 Interatividade

Dentro do terreno da interatividade, vamos observar os elementos mais determinantes na experiência do jogador com os *games* da série *Final Fantasy*. Sendo o pilar para o gênero do *game* de *RPG*, dividimos a análise em: exploração (onde serão demonstradas a maneira em que se interage com o mundo virtual de cada *game*), combate (observando como se dão as estratégias de jogo e contribuições da série para a modalidade) e narrativa (discutindo o conteúdo narrativo dentro dos *games Final Fantasy* e a sua evolução na implantação de *cutscenes* e dublagem de personagens.)

6.1.2 Exploração

Utilizando o padrão de *Dragon Quest*, *FF* é jogado em ambientes que são apresentados em escalas diferentes, de acordo com a situação. Temos o *overworld*, que é a visão a partir de um mapa do mundo, com sua geografia representada por rios, oceanos, serras, desertos e os locais de interesse, que podem ser uma caverna, uma cidade, ou até mesmo uma árvore ou duna de deserto a ser explorada mais detalhadamente. Aí temos a exploração dos locais de interesse, onde a visão é mais aproximada, demonstrando as galerias subterrâneas de uma caverna, um pântano difícil de ser atravessado, com poucos locais para se andar sobre, ou as ruas de uma cidade com os seus prédios e cidadãos.



Figura 34: *Overworld* em *FFIV*, exploração em ambiente que lembra um mapa.

Ao andar pelo mapa do mundo, percorrendo longos campos verdes ou pântanos venenosos (que são prejudiciais ao personagem), ocorrem os já mencionados combates aleatórios. Em *Ultima* os combates não são obrigatórios, o jogador tem a opção de desviar dos inimigos que estão visíveis, mas em *Dragon Quest* e *FF* eles não podem ser previstos, surgindo aleatoriamente como nas estruturas de *dungeon*. Algumas áreas são inacessíveis a princípio, mas com o progresso da série o jogador adquire meios de transporte (barcos, *hovercrafts*, *airships* e os chocobos) para ajudá-lo a acessar essas áreas. Entre eles há dois que são recorrentes: a *airship*²⁷ e os chocobos²⁸. A *airship* pode ser fruto de tecnologia avançada (*FFVIII*) ou apenas um navio equipado com hélices (*FFIV*). De todo modo, a *airship* aparece quando o jogador já progrediu muito no *game*, permitindo-lhe viajar para diversas áreas com mais velocidade. Normalmente há grande dificuldade para se movimentar pelo mapa, por causa da presença de monstros mais fortes em áreas longínquas, sendo que cada transporte adquirido significa uma nova maneira de interagir com o mundo virtual, mas ao obter a *airship* o jogador conquista essa liberdade, com grande esforço. Os chocobos surgem pela primeira vez em *FFII*, mas aparecem em todos os *games* da série a partir daí. Os pássaros de montaria podem surgir com diversas cores, dependendo da versão. Cada tipo pode fazer algo diferente, como o chocobo preto em *FFV*, por exemplo, que permite ao jogador voar,

²⁷ Navio voador que navega pelo céu.

²⁸ Pássaros simpáticos do tamanho de uma avestruz, mas com cabeças grandes como de cavalos, sendo a principal forma de montaria animal por todos os *games*.

menos sobre montanhas. O chocobo dourado em *FFVII* permite que o jogador ande por qualquer superfície, até mesmo as águas, atingindo regiões que nem a *airship* pode alcançar.

O modo de jogo de um *game* de *RPG* é baseado em missões que são adquiridas e devem ser cumpridas. Com a introdução de enredos mais elaborados que permeiam os *games*, como a partir da segunda versão de *Dragon Quest* e *FF*, o jogador precisa cumprir certas missões antes de avançar a história. Esse é o sistema conhecido como sistema de eventos. Quando se entra em uma cidade, o jogador pode adquirir, através da interação com elas, direções para conseguir tesouros, informações sobre a ambientação do mundo, apresentar informações ou itens para obter algo em troca etc. Ao conversar com pessoas-chave, interagir com objetos-chave ou até mesmo vencer um combate-chave, o jogador aciona um evento. Esse evento pode ser obter uma chave para abrir um portão, desencadear uma *cutscene* ou adquirir novas informações para onde deve seguir, desencadeando lá um novo evento.

6.1.3 Combates

Cada *FF* possui um sistema de evolução diferente, permitindo ao jogador adequar o seu grupo de personagens de acordo com sua vontade. O primeiro *game* trazia um sistema muito semelhante a *Ultima* e *Wizardry*, podendo o jogador escolher entre seis tipos de classes (mago vermelho, mago negro, mago branco, guerreiro, monge e ladrão) para formar um grupo de quatro personagens distintos. Eram simplesmente aventureiros que cumpriam missões determinadas. Apesar de em *FFII* haver caracterização, é em *FFIV* que a classe de cada personagem é definida, assim como a sua participação no enredo.

Em *FFV* há a retomada do sistema de *FFIII* em que o jogador pode trocar de classe de personagem à vontade, contando que as tenha obtido através de pedras mágicas que as simbolizam. Sendo isso muito pouco plausível, já que não se troca de profissão sem um grande histórico que justifique isso, em *FFIV* não havia

qualquer tipo de personalização de classes e habilidades. A partir de *FFVI* havia outras maneiras de transformar os personagens ao gosto do jogador, mas sem perder a classe que caracteriza cada um. Assim, podia-se ensinar magia e melhorar atributos de qualquer personagem pertencente ao grupo, mas isso acabava por tornar todos muito parecidos, pois no final do *game* todo mundo conhecia todos os feitiços mágicos. Outra variação, a que possibilitou mais liberdade ao jogador, foi a *FFVII*, com um sistema baseado nas *materias*, pedras mágicas que davam não apenas poderes místicos, mas habilidades de luta e invocações de espíritos, as *summons*. Esse sistema possibilitava transformar um guerreiro em um mago, sem perder a força e habilidade com armas, possibilitando-lhe ainda que pudesse invocar espíritos. O importante era divertir e dar liberdade ao jogador, não sendo importante a representação exata da realidade.

Sendo a primeira versão para um console de 16 bits, o SNES da Nintendo, *FFIV* trouxe muitas inovações, como a já citada participação dos personagens no enredo, e a inclusão de um elemento de tensão para os combates, o ATB (*Active Battle System*). O ATB consiste em um sistema onde cada ação decidida tem um tempo determinado para ser realizada, assim como cada personagem tem o seu tempo de espera antes que o jogador possa delegar comandos. Isso torna o combate mais excitante, pois se o jogador demorar a tomar decisões, o inimigo o atacará. Esse sistema manteve-se presente até *FFIX*. Em *FFX*, há uma versão melhorada, o CTB (*Conditional Turn-based Battle*) que contabiliza os tempos de ação e organiza os turnos de ação dos personagens e inimigos.

6.2 Novela Interativa

Sendo um game partido dos *RPGs* que, por sua vez herdaram da literatura o conceito de contar histórias, acho válido tentar compreender quais estruturas literárias são encontradas nos diversos títulos da série. Vejamos uma breve descrição da novela, romance e contos:

Menor extensão e concomitantemente menor complexidade da intriga ou da análise de personagens caracterizam grosso modo a novela ou, mais ainda, o conto e a *short history* — sendo que esta última não ultrapassa geralmente as cinqüenta páginas. Mas também, segundo alguns teóricos da literatura, na novela avulta o evento e a história linearmente contada, enquanto no romance a atmosfera psico-social e o mundo das personagens se tornam mais intrincados, desenvolvendo-se num ritmo temporal mais lento. O termo português 'novela', usado para uma narrativa de extensão intermédia, corresponde ao francês *nouvelle*; no entanto, as designações *novella*, em italiano, e *Novelle*, em alemão, são freqüentemente aplicadas a narrativas próximas das que os Anglo-saxónicos referem como *short stories*. (CEIA, 2005)

A partir desse conceito, tentando classificar os enredos de *FF*, há, na maioria, uma recorrência das novelas. Porém, por se tratar um game com exploração e *gameplay* relativamente abertos, há diversos contos, encontrados nas *sub-quests*, e até mesmo ocorrências de narrativas subjetivas e com elementos do romance, como no caso de *FFVII* com o personagem Cloud e, principalmente, no caso de Squall em *FFVIII*. Squall é o personagem com desenvolvimento pessoal mais enfatizado da série, com pensamentos, frases típicas e comportamento característico. Não há outro game da série em que monólogos interiores e a subjetividade sejam tão explorados. De um modo geral, porém, o desenvolvimento dos personagens é distanciado, sendo uma tendência mais atual dos *games* da série.

Quando se joga um *game* de *RPG* tem-se o controle sobre o texto que aparece na tela. O jogador dá um comando que permite ao jogo apresentar o próximo trecho do diálogo ou descrição narrativa. É como o controle sobre a página de um livro, tornando a experiência de um *game* de *RPG* muito próxima à da leitura, ao contrário de gêneros como os *games* de ação e esportes, em que a atenção deve ser constante para não se perder nenhum lance ou cometer algum erro. Esse tipo de *game* assemelha-se mais com a projeção de um tenso filme de suspense no cinema ou à transmissão de um jogo de futebol ao vivo. O que há nos *RPGs* é um exercício contínuo de leitura que exige atenção para a apreensão das informações que levarão o jogador à próxima etapa, assim como segredos contidos na entrelinhas de diálogos de pessoas encontradas nas cidades virtuais que podem levar a tesouros e áreas escondidas.

Há momentos em que as escolhas do jogador causam desdobramentos ou

resultados diferentes. Em *FFVI*, uma decisão errada pode ocasionar a morte de um personagem, enquanto em *FFVII* há um personagem que fatalmente morrerá em um certo momento da história, cabendo ao jogador adquirir todos os seus segredos antes desse momento crucial da narrativa. Muitas vezes, porém, as escolhas não possuem efeitos tão drásticos como no caso de *FFVI*, mas afastam o jogador de itens preciosos por causa de respostas erradas, por exemplo. No mesmo *FFVI* há um momento em que um personagem deve decorar a letra de uma música para cantá-la na ópera. A interação, nesse evento, é escolher entre três opções a seqüência certa da letra, resultando na boa performance no teatro e desencadeando um evento importante em seguida.



Figura 35: Em *FFVI*, participa-se de uma performance em uma ópera.

Baseado no sistema de eventos pode-se jogar *FF* falando apenas com as pessoas certas, adquirindo itens específicos e seguindo para a seqüência da história. Porém, ao ignorar tudo o que está à volta do jogador, ele deixa de adquirir informações que aprofundam a ambientação, citando fatos sobre o mundo ou sobre os locais em que o personagem está viajando. Ao perseguir essas informações extras o jogador pode adquirir novos membros para o seu grupo de personagens, conhecer lugares diferentes, acessar *mini-games*²⁹ etc.

²⁹ *Games* em que a interação e os objetivos são simples, como o jogo de snowboard em *FFVII*. Os *mini-games* lembram os jogos de *Atari 2600* e outros do começo da história dos videogames.

6.2.1 Narrativa

Para descrever a narrativa vamos nos ater ao ambiente, descrevendo como se apresentam os mundos diegéticos na série; ao modo narrativo, como se dá a narração, quais os recursos utilizados pelo *videogame*; ao enredo, descrevendo os tipos de estereótipos e semelhanças na estrutura da trama e à recorrência, listando seres mitológicos importantes, o personagem Cid e as armas e as magias que estão sempre presentes nos *games*.

6.2.2 Ambiente

Os mundos de *FF (Final Fantasy)* são diferentes a cada versão da série. Apesar de a partir de *FFX* haver a primeira seqüência direta de um *game*, com *FFX-2*, esse é um elemento que permaneceu como recorrente durante a sua história. Por isso, a cada nova versão anunciada eram esperadas as características do mundo em que se passará o *game*. Em *FFVI* temos um mundo com a revolução industrial em seu auge, permeado por máquinas a vapor e máquinas a magia. Em *FFVIII* há uma rede de comunicação e viagens espaciais. Em *FFIX* foram retomados os temas mais antigos, assemelhando-se à idade moderna com tecnologia pré-revolução industrial.

Os primeiros cinco *FF* possuíam ambientação típica dos jogos de *RPG*, com seus seres mitológicos, magia e tecnologia medieval. Os aventureiros portavam espadas e pesadas armaduras, lutando contra dragões utilizando as artes mágicas.

A política é sempre algo obscuro, mostrando-se o mínimo necessário para o estabelecimento dos conflitos necessários para desencadear a aventura³⁰. Nunca

³⁰ Vide capítulo 5.

estão claras as relações econômicas entre os países ou a própria ecologia, pois há monstros que surgem em lugares pouco prováveis para a sua espécie. Como seguem os estereótipos dos *RPGs*, é comum ver isso nos primeiros *games*, mas há a tendência de tornar o ambiente mais plausível a partir da evolução da série. Em *FFVIII*, por exemplo, não se encontram mais tesouros espalhados pelas *dungeons*. Os personagens são empregados e possuem salário, não adquirindo dinheiro com a matança indiscriminada de criaturas. Em *FFX* não há mais a distinção entre o *overworld* e os locais de interesse, citados no trecho sobre exploração. Há estradas que são percorridas a pé, em tempo real. Porém, há muitas controvérsias sobre o que é melhor para a experiência nos *games*, a verossimilhança ou a diversão do jogador. Como há cumplicidade dos jogadores a essas omissões por parte dos produtores, o esforço tem sido para manter os elementos que sustentam a diversão e as implementações que são o amadurecimento do gênero, talvez com novas estratégias que possam substituir os antigos.

6.2.3 Modo narrativo

Nos primeiros *games* da série, precisamente até a sexta versão, temos um modo narrativo que lembra muito o teatro, pois há sempre apenas uma única visão para o jogador, que pode representar a presença do palco como o único ponto de vista permitido para a apreensão da narrativa. Os personagens interagem, correm, gesticulam (sempre de maneira exagerada, para tentar compensar a baixa definição dos desenhos em 2D³¹), saltam, com animações limitadas, mas que percorrem a tela preenchendo a visão do jogador. O maior diferencial é a ausência de vozes, já que não havia dublagem nos *games* antigos, e a música, que age como elemento dramático que se incorpora à narrativa. Para compensar, os diálogos são apresentados em janelas de texto controladas pelo jogador. Cada comando induz para um novo trecho de diálogo, como balões em história em quadrinhos ou

³¹ Vide capítulo 7.

legendas de um filme. Porém, em momentos de extrema dramaticidade, o controle é suprimido e o texto surge para ilustrar as vozes dos personagens que correm e atuam no espaço da tela.



Figura 36: *Overworld* em *FFIV*, exploração em ambiente que lembra um mapa.

Em *FFVII* surgem os primeiros ambientes em 3D. A não ser nos momentos cruciais da narrativa, que são apresentados em filmes audiovisuais (mas ainda sem vozes), a ação se passa como um filme do início do cinema, com câmeras fixas que trazem um ponto de vista em que a ação se passa. Ela pode mudar para dramatizar um momento, mas o ritmo da montagem é vagaroso e pouco ousado. Em *FFVIII* há muita ênfase na subjetividade do protagonista Squall, conforme já dito, sendo o *game* que mais possui cenas de enquadramentos ou em plano americano ou de corpo inteiro, causando uma sensação de proximidade e intimidade. Em *FFVII* e *FFIX* há muito espaço, são câmeras panorâmicas que induzem a um distanciamento em relação aos sentimentos dos personagens. *FFVIII* é a primeira vez em que aparecem personagens com proporções humanas realistas, o que se repete em *FFX* e torna-se padrão da série. Em *FFX* a dramaticidade é mais explorada, principalmente pelo tema romântico presente e enfatizado tanto nessa versão como em *FFVIII*.

Em *FFX*, há câmeras em *traveling* afixados que acompanham o personagem que atravessa a tela. Há mais cortes, tornando a montagem mais dinâmica, sendo

os *closes* a principal evolução em relação aos *games* anteriores. Aproveitando-se de gráficos de alta-definição, os personagens possuem expressões faciais e há a inclusão de dublagens no texto do *game*, restritas aos personagens principais, pois inviabilizaria a produção a quantidade de diálogos a serem gravados para os muitos figurantes que estão presentes, além dos problemas de armazenagem de dados.



Figura 37: Em *FFIX*, os cenários em 3D são ricos, mas estáticos.

6.2.4 Enredo

Excetuando-se *FF* e *FFIII*, versões em que os personagens não são relevantes em termos de enredo, é comum a história ser contada a partir do ponto de vista de um personagem, normalmente o protagonista. Há casos em que esse ponto de vista muda para o que se passa com um ou outro personagem específico, de acordo com o momento da trama. Em *FFIV*, o protagonista é Cecil, um cavaleiro negro que deixa sua carreira como comandante de exército para se tornar um paladino e lutar pela justiça. Em *FFVI* podemos dizer que há dois protagonistas: Terra e Celes. Enquanto na primeira metade do jogo tudo se passa em torno dos poderes de Terra, uma garota meio-*esper*, na segunda parte a protagonista é Celes,

a ex-comandante do Império. A participação das duas complementa a trama, pois Terra é perseguida e escravizada pelo Império, enquanto Celes se rebela contra as ações da mesma organização. São dois lados da mesma realidade, complementando a narrativa para o jogador a partir de dois pontos de vista.



Figura 38: Uma das protagonistas em *FFVI*, Terra representa o elo entre humanos e seres mágicos.

Os protagonistas de *FF* passaram a ter um caráter mais massificado a partir de *FFVII*. Com os grandes investimentos em tecnologia, tornando a produção do *game* próxima da de um filme hollywoodiano, houve obviamente a necessidade de adequar os temas e personagens ao gosto da maioria do público. Assim, *FF* passou a incorporar histórias de amor que eram o principal foco da história, como em *FFVIII* e *FFX*. Em *FFVI* o amor de Locke e Celes permanece em segundo plano, já em *FFVII* há um triângulo amoroso entre Cloud, Aerith e Tifa. Já em *FFVIII* o triângulo amoroso entre Squall, Seifer e Rinoa é o principal foco narrativo da trama. O romance em *FFX* entre Tidus e Yuna faz com que o conflito de proporções épicas seja apenas pano de fundo.

O momento histórico ou uma tendência de comportamento também ditam as personalidades dos protagonistas em *FF*. Os personagens emotivos e cheios de angústias são os protagonistas em *FFIV* (Cecil), *FFVI* (Terra), *FFVII* (Cloud) e *FFVIII* (Squall). Especialmente em *FFVIII*, focado na subjetividade de Squall, com seus pensamentos e dúvidas, o *game* traz a mentalidade do público médio dos *games*. O comportamento alienado e anti-social, que resulta em pessoas frágeis e com

problemas em se socializar estão representados nos principais protagonistas das produções populares japonesas. A tendência a vivenciar aventuras imaginárias e negar a própria socialização é comum na juventude japonesa, passando a maior parte do seu tempo livre em atividades de ostracismo e dedicação extensa a *hobbies* e produtos de entretenimento (BARRAL, 2002). Esses personagens seriam pessoas anti-sociais tentando encontrar a integração social representada pelos grupos de personagens, engajadas em algo que justifique a própria existência, como salvar o mundo de alguma ameaça terrível. Alternativas para esse comportamento indesejado surgem em *FFV* (Butz), *FFIX* (Zidane) e *FFX* (Tidus). Esses são personagens alegres, extrovertidos, felizes e sempre dispostos a ajudar às pessoas. Butz é um rapaz aventureiro e de bom coração e Zidane é um jovem ladrão que ajuda a princesa Garnet a fugir e viver longe da nobreza. Tidus é o exemplo a ser seguido: uma celebridade do esporte *blitzball*³², é alegre e distribui autógrafos nas ruas. É a oportunidade do jogador de ser a celebridade, o astro do momento, em um *game* produzido para jovens alienados.

Tabela 2 – Protagonistas em Final Fantasy

Game	FF (1987)	FFII (1988)	FFIII (1990)	FFIV (1991)	FFV (1992)	FFVI (1994)	FFVII (1997)	FFVIII (1999)	FFIX (2000)	FFX (2001)
Protagonista	Warrior of Light	Firion	Onion Knight	Cecil	Butz	Terra	Cloud	Squall	Zidane	Tidus

³² Uma espécie de futebol jogado sob a água com as mãos e os pés, esporte criado em *FFX*.

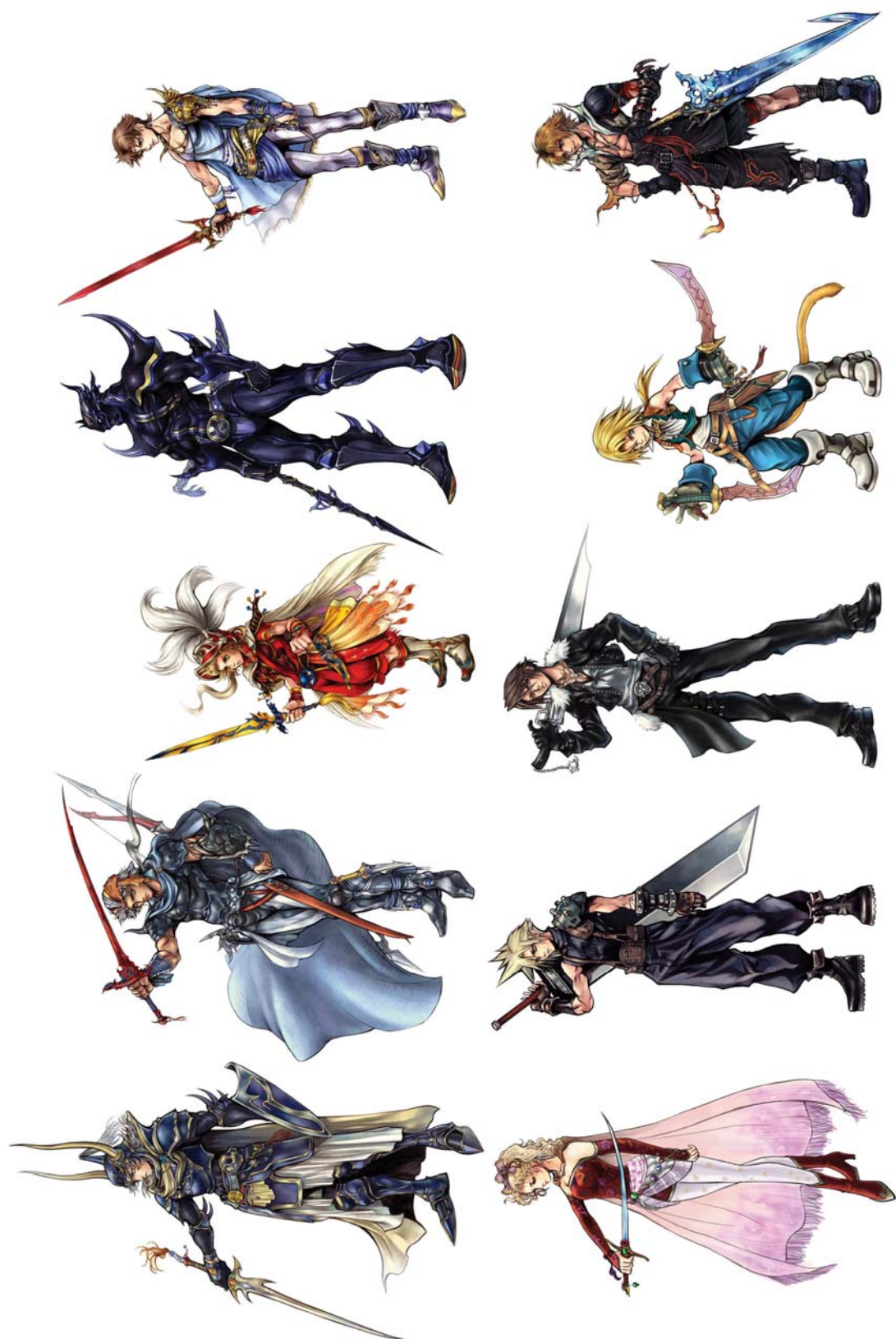


Figura 39: Os protagonistas da série *FF*, dispostos dessa forma para melhor visualização. De cima para baixo, da esquerda para direita: Warrior of Light (*FF*), Firion (*FFII*), Onion Knight (*FFIII*), Cecil (*FFIV*), Butz (*FFV*), Terra (*FFVI*), Cloud (*FFVII*), Squall (*FFVIII*), Zidane (*FFIX*), Tidus (*FFX*), desenhados por Tetsuya Nomura, seguindo os desenhos de Yoshitaka Amano.



Figura 40: Squall (que significa gritar, em Inglês) Leonhart, um protagonista melancólico e com problemas de socialização, torna-se líder militar em *FFVIII*.

Os grupos de personagens são baseados em estereótipos, como na Comédia Dell'Arte. Através das roupas e da aparência pode-se determinar a personalidade de cada um. Ao ver a figura ameaçadora de Barrett (*FFVII*), o jogador não se surpreenderá por constatar que ele é esquentado e impulsivo. Setzer (*FFVI*) é soturno e sofisticado, logo o jogador descobre que ele é dono de um cassino voador e tem prazer em divertimentos como a ópera. As garotas, principalmente após *FFVII*, parecem ter o mesmo comportamento, sorriem em todos os momentos e estão lá para consolar os tristes ou encrascados protagonistas. Aerith (*FFVII*) é de personalidade meiga, mas Tifa, que completa o triângulo amoroso entre ela e Cloud, não é muito diferente. Tirando a aparência, já que Tifa é uma lutadora, os comportamentos são semelhantes. Selphie (*FFVIII*) e Rikku (*FFX*) são as garotas extrovertidas e animadas, riem de situações constrangedoras e incentivam o jogador a ser mais alegre. Rinoa (*FFVIII*) e Yuna (*FFX*), por serem os pares românticos de Squall (*FFVIII*) e Tidus (*FFX*), respectivamente, são personificações da mulher perfeita: meigas, gentis, divertidas e muito sensíveis. No caso de Squall, que é o típico adolescente egoísta e rebelde, Rinoa surge como aquela que pode mudar a sua vida, tornando-o um líder altruísta.

Os inimigos a serem enfrentados também seguem um padrão de apresentação e comportamento. Em primeiro lugar são organizações poderosas e influentes, em que a ênfase está no intangível, já que os frágeis personagens nunca serão párea para o Império Gasthra (*FFVI*), a grande corporação Shin-Ra (*FFVII*) ou

o poderoso país Galbadia (*FFVIII*). Em *FFX*, o inimigo é a religião instaurada. Após a evolução dos personagens, surge um único indivíduo que ameaça a paz, devendo ser detido. Houve a tendência de estimular conflitos entre familiares e amigos, tornando a batalha final trágica³³. Em *FFIV*, Cecil deve enfrentar o seu irmão Kain. Em *FFVII*, Cloud enfrenta Sephiroth, o indivíduo de onde foi clonado. Zidane enfrenta o seu irmão Kuja em *FFIX*, e, em *FFX*, o conflito mais trágico, entre Tidus e seu pai, Jetch. Essa estrutura trágica é famosa em Shakespeare, Sófocles e até mesmo no cinema, com *Star Wars*, sendo que a leitura de *FF* nos aproxima a cada nova versão dos mitos de diversos povos, como visto na obra de Joseph Campbell.

6.3 Outros elementos recorrentes

Os equipamentos dos personagens como armas, armaduras e itens em geral como poções mágicas para restauração de vida, são sempre os mesmos, mudando apenas a sua apresentação audiovisual de uma versão para a outra. É comum em *games* de *RPG* antigos, por limitações de processamento e dificuldade de produção em 2D, que os personagens permaneçam com a mesma roupa, independente da armadura e acessórios que estejam utilizando. Em *FFVII*, com o auxílio do 3D, as armas dos personagens mudavam nas cenas de combate. Isso permaneceu até a nona versão e, em *FFX*, há pela primeira vez a representação gráfica em jogo de todos equipamentos. Não que não houvesse tentativas nas versões anteriores, mas se limitavam à forma das armas e a cor, sem trazer características que realmente as diferenciavam entre si. Escudos e acessórios agora possuem suas próprias representações. Essa tendência traz mais realismo, tornando aparente qualquer esforço do jogador em personalizar os seus personagens, criando combinações distintas. Nos novos *MMORPG* isso já é comum, criando personagens com aparência personalizada.

³³ Conforme visto no capítulo 5.

Os feitiços mágicos, curiosamente, não possuem nomes especiais, repetindo-se por toda a série. Uma magia de fogo chama-se *Fire*, uma de água chama-se *Water*, e uma de cura chama-se *Cure*, por exemplo.

Há um bestiário de seres mitológicos que sempre surgem em *FF*. Como nos exemplos anteriores, a diferença está no local onde aparecem e na sua apresentação, sempre atualizada. É mais uma vez o conceito da retomada visto em *Eco*. Assim, Shiva (um espírito feminino com poderes sobre o gelo) aparece envolta em um manto branco em *FFVI*, mas aparece voluptuosa e seminua em *FFVIII*. Outros seres mitológicos que sempre estão presentes são Leviathan (que surge como uma serpente marítima), Ifrit (um demônio com poderes sobre o fogo), Titan (um gigante que controla terra), Behemoth (uma grande fera roxa e com chifres) e Bahamut, o rei dos dragões, que sempre representa um espírito muito poderoso. Bahamut está presente até filme de animação *FFVII: Advent Children* (2005).



Figura 41: Bahamut, o rei dos dragões, em sua representação em FFX.

Em todo *FF* há um personagem chamado Cid. Essa recorrência existe desde *FFII*, sendo que na maioria das vezes Cid é um personagem aliado do grupo que o jogador controla. Em *FFIV*, ele é, como em muitas outras ocorrências, um mecânico e piloto de *airships*; em *FFVI*, um engenheiro de genética mágica; em *FFVII*, ele é um ex-astronauta, participando do grupo como um personagem controlável; em *FFVIII*, o diretor do colégio em que Squal estuda. Esses são apenas alguns exemplos das aparições de Cid. No filme para o cinema de 2000, *Final Fantasy:*

Spirits Within, também há um personagem chamado Cid, de importante papel na história.

Os logos de *Final Fantasy* possuem a mesma tipologia, mudando apenas a ilustração em marca d'água que indica algum ponto importante do enredo do *game*. Normalmente os logos de *FF* só são anunciados quando já se tem definida a história e o mundo em que ela se passa, sendo uma espécie de resumo em uma única imagem. Em *FFIV* é a imagem de Kain, o que indica o conflito entre Cecil e ele, seu grande amigo; *FFVI* traz Terra montada em uma armadura de *Magitek*, máquina movida à magia, indicando a junção das duas forças como a base do poder do Império; *FFVIII* traz Squall e Rinoa abraçados, indicando o romance como o ponto central da trama, pela primeira vez. Todos os desenhos dos logos são feitos por Yoshitaka Amano, artista da série desde a primeira versão.



Figura 42: Ilustração da embalagem do primeiro *Final Fantasy*, por Yoshitaka Amano.

A sua participação não é direta, pois apesar das ilustrações que cria e que estrelam embalagens, encartes dos *games* e álbuns para colecionadores, os seus visuais não são necessariamente reproduzidos fielmente dentro dos jogos. Em *FFII*, *FFIV* e *FFVI*, os retratos dos personagens são digitalizações de suas ilustrações, mas os *sprites* não o são. Como caráter comemorativo, o *designer* Tetsuya Nomura usou os desenhos de Amano como base para criar os personagens do *game* de luta baseado na série, *Dissidia: Final Fantasy* (Square-enix, 2008).

Os desenhos de Amano, às vezes cheios de cores, às vezes monocromáticos, são sempre muito detalhados. Suas figuras usam jóias, armaduras enfeitadas e muitos tecidos e adereços com texturas, lembrando o trabalho de

Gustav Klimt (1862-1918) por sua riqueza de detalhes e por sua aparência pálida.

Já tendo participado em produções japonesas na área de animação e ilustração, foi graças ao seu trabalho em *Final Fantasy* que o artista ganhou projeção mundial e lhe rendeu parcerias com empresas ocidentais, sendo que um trabalho importante é o livro *Caçadores de Sonhos*, de Neil Gaiman (Vertigo, 1999). No Brasil o álbum foi lançado pela Editora Conrad em 2001.



Figura 43: Kain, rival e melhor amigo de Cecil em *FFIV*.



Figura 44: O tema de romance surge em *FFVIII* como o principal da trama.

6.3.1 Audiovisual

A experiência audiovisual em *FF* é mais contemplativa do que interativa, por ser um jogo em que muito da ação se passa através de escolhas. A maior parte das seqüências puramente narrativas, as *cutscenes*, exigem pouca ou nenhuma interação do jogador, apresentando diálogos e ação dos personagens como em um teatro filmado ou um filme do início da história do cinema. Como já dito, os *games* de *RPG* não exigem habilidade manual para superar os obstáculos propostos pelo jogo, já que até mesmo as cenas de combate são decididas por menus.

Sendo os combates resolvidos por decisões do jogador, não por sua agilidade controlando o personagem, os produtores compensaram a falta de ação com efeitos de animação para os feitiços mágicos e ataques físicos, como os golpes de espada e tiros de arco-e-flecha. Outra característica era a melhor representação visual dos inimigos do que a dos personagens, que apareciam pequenos, sempre do lado direito da tela, em relação aos grandes e ameaçadores monstros que enfrentavam. Isso poderia demonstrar a fragilidade dos personagens diante às ameaças, mas há casos em que soa como ingênua, ou mesmo irônica, essa relação, pois no começo do *game* enfrenta-se seres como coelhos, que dificilmente seriam ameaçadores no mundo real. Por até a sexta versão da série os *games* serem desenvolvidos em 2D, as melhores animações estavam de fato nas invocações de *summons* e feitiços. A partir de *FFVII*, apresentados em 3D, as proporções eram mais realistas, sendo grandes e ameaçadores apenas os monstros que assim deveriam ser. O advento dos ambientes tridimensionais trouxe animações bem elaboradas para os personagens, monstros e as representações de combate.



Figura 45: Combate em *FFVII* traz proporções realistas.

Mas a grande novidade, que se tornou um chamariz para a qualidade audiovisual da série, era a animação dos *summons*, que surgiam destruindo o cenário, lançando raios mágicos devastadores e atingindo os inimigos com o máximo de efeitos permitidos pelos recursos de computação gráfica na época da produção. A partir desse momento houve grandes esforços para tornar *FF* sinônimo de tecnologia de ponta em animação e da representação dos mundos imaginários.

Essa ênfase nas animações longas e pouco interativas aproxima a experiência ainda mais do cinema de espetáculo. Contemplando a cena, o jogador não se preocupa se está influenciando pouco, fazendo-o esquecer que tudo aquilo ocorre apenas por uma decisão sua. Há animações de *summons* em *FFVII* com mais de um ou dois minutos de duração, transformando a sessão de jogo em um espetáculo de animação pouco cabido na experiência interativa esperada de um *game* comum. Isso foi mudado nas versões seguintes, ou oferecendo uma chance para interagir no processo, como em *FFVIII*, em que o jogador poderia aumentar a efetividade do seu ataque pressionando o botão repetidamente, ou em *FFX*, em que é possível desligar as animações longas, deixando o resultado mais ágil, tornando o *game* mais dinâmico.

Foi graças a essa associação da indústria e público da qualidade de animação à série *FF* que influenciou Hironobu Sakaguchi na sua ambição, que custou grande investimento em tecnologias e culminou no filme *Final Fantasy: Spirits within (2000)*, fracasso de público e de crítica. Os jogadores de *FF* ficaram especialmente decepcionados pela falta de conexão entre o filme e as características da série de *games*.

Em *FFVII*, *VIII* e *IX* há seqüências de filme, animadas em estúdio e gravadas nos CDs que armazenam os jogos em alta qualidade, que destoam da apresentação gráfica dos próprios *games*. Nelas é muito clara a evolução das técnicas de computação gráfica, enquanto nos *games* o enriquecimento dos cenários e personagens ainda é limitado pelo console para o qual foram produzidos, o *Sony PlayStation*. O *Sony PlayStation* possui equipamentos específicos para a geração de ambientes em 3D em tempo real, mas normalmente são utilizados apenas para a geração dos movimentos dos personagens animados. Os cenários, por serem muito mais detalhados, são apresentados como imagens estáticas por onde passeiam os elementos animados. Esse processo é inteiramente digital, mas dialoga com a técnica tradicional de animação 2D: a um fundo extremamente rico e detalhado, normalmente pintado à mão, sobrepõem-se células de acetato com os movimentos dos personagens. Assim, a melhor contribuição do *Sony PlayStation* é a de rodar *games* em CDs, comportando grandes quantidades de informação a preços muito mais baixos que os cartuchos, tornando *FF* uma série que reúne *RPG* com animações em 3D de alto nível.

6.3.2 Trilha sonora

A música de *FF* foi composta por Nobuo Uematsu até a décima versão. Utilizando bem os limitados recursos de áudio oferecidos pelos consoles antigos, sua música traz elementos étnicos, como nos diversos temas dos chocobos, até mesmo *rock* progressivo, sendo ele um grande entusiasta do gênero.

Os temas de personagens estão sempre ligados ao tema principal de cada *game*, que como os mundos, varia. O único tema fixo é o tema de *Final Fantasy*, que pode surgir nos créditos ou na abertura dos *games*, assim como um segundo tema, composto em uma escala cromática e também recorrente em diversas versões da série.

A tecnologia trouxe a Nobuo Uematsu a possibilidade de incluir temas cantados, como em *FFVII* (no tema do combate final, cantado em latim) ou em *FFX*, que tem a primeira cena do *game* ambientada por um *heavy metal*. Esse ecletismo é importante para o ambiente de cada um dos diferentes mundos. Esses elementos étnicos, combinados com melodias de fácil assimilação, tornam a trilha sonora de *FF* um grande sucesso de público, o que gerou concertos e álbuns com versões orquestradas das melhores músicas.

Algumas curiosidades estão nos meios de transporte mais famosos de *FF*, que possuem temas musicais característicos. Enquanto o tema das *airships* varia a cada versão, os chocobos possuem tema próprio, apenas arranjado em ritmos musicais diferentes, como o *techno* (*FFVI*) e o *ukele* (*FFIX*).

Enquanto aparece em temas de *FFVII* e *FFX*, a voz dos personagens surge pela primeira vez na décima versão. *FFX* foi produzido para o Sony *PlayStation 2*, uma plataforma que permite, entre outras inovações, rodar filmes em formato DVD. Sendo essa mídia de grande capacidade de armazenamento de dados, os personagens tiveram pela primeira vez dublagem, tornando as seqüências audiovisuais ainda mais próximas do cinema.

6.4 A exigência da co-autoria

A necessidade de vivenciar histórias encontrou outros caminhos, graças às possibilidades interativas. Há nos espectadores uma nova gana em modificar os conteúdos, construir sua própria história e deixar a sua marca em que tudo o que se pode tocar. Fenômenos como os aplicativos de *Web 2.0* como os *sites* de relacionamento e os de transmissão de vídeos na rede de computadores mostram a ânsia do espectador moderno de produzir linguagem e se apropriar dos meios de produção. A série *Lost* (2004) possui grandes comunidades de fãs que organizam as informações, debatem o enredo e se esforçam até mesmo para traduzir o programa para diversas línguas, libertando o público da vontade das distribuidoras, dando chance a muitos de assistir aos episódios logo que vão ao ar. O novo espectador não aceita a passividade. Talvez esse novo espectador não deva mais ser chamado *espectador*, mas *interator* nos meios de comunicação.

Os jogadores de *FF* comentam em fóruns e *sites* na rede as suas impressões, descobertas de locais, monstros e itens secretos. Essa troca de informações é incentivada pelos produtores e não é vista como uma competição com as vendas de guias oficiais, pois o interesse pelos *games* aumenta com essas trocas. As produções e discussões são amadoras, mas entusiasmadas, como a produção de *fanzines* que se restringia a ambientes universitários e encontros de fãs como os *trekkies*³⁴. O diferencial é que a distribuição digital passa por cima das restrições dos fanzineiros, que utilizavam o meio impresso como principal forma de distribuição, obrigando-os a cobrar pelos exemplares ou arcar com todas as despesas em nome do *hobby*. Graças à rede, *sites* como *Gamefaqs.com* mostram como a produção de usuários é forte, contando com milhares de acessos por dia, tendo sido adquirido pelo *site Gamespot.com*, um dos maiores da mídia especializada estadunidense. *Gamefaqs.com* contém guias, mapas, discussões, bestiários dos monstros dos *games*, análises das histórias e tudo o que puder ser produzido por fãs, para fãs. Sem restrição de sistemas, os textos e discussões vão dos computadores pessoais

³⁴ *Trekkie* – Apelido dado aos fãs de *Star Trek* pelo editor de ficção científica Arthur W. Sawa no final dos anos 60 do séc. XX. O termo deu certo e é adotado até pelos próprios fãs.

a praticamente todos os consoles de *videogame* bem-sucedidos. É um exemplo da realidade do começo do Séc. XXI, cujo público aproveita a facilidade para publicação de seus conteúdos e exige participar e produzir conteúdos sobre os assuntos que gosta.

As formas seriais são vivas por contarem com um público que encontra eco às suas expectativas. Esse processo de identificação só é possível por uma grande empatia criada com as obras, conhecendo as suas fórmulas profundamente, compreendendo, portanto, cada referência intertextual e suas variações mínimas. (ECO, 1989) Essa eterna retomada de seus próprios temas a cada desdobramento não oferece experiências novas, mas é apoiado nessa empatia com o conteúdo e todo o conhecimento adquirido através de várias versões. O fracasso do filme *Final Fantasy: Spirits Within* é muito claro por justamente ter tentado transpor uma obra seriada para um outro formato, sem qualquer conexão com o que a precedeu. O mesmo ocorreu com o fraco filme baseado no *game Super Mario Bros.* (*Super Mario Bros.*, 1993). Os produtores de Hollywood já não cometem o mesmo erro, os filmes baseados em outros meios populares como os quadrinhos e os *games* já são idealizados e produzidos dentro dessa própria estrutura serial, trazendo não uma nova visão do Homem-aranha, mas o mesmo Homem-aranha transposto para o cinema, como na trilogia *Homem-aranha* (2002, 2004 e 2007).

O novo tratamento às obras populares antes ligadas a nichos como os quadrinhos e *games*, agora incorporadas à cultura *mainstream*, trazem conseqüências graves à produção das mesmas, pois agora, mais do que nunca, devem corresponder à expectativa de altos orçamentos que exigem grandes vendas que compensem a sua produção. Não haverá mais versões de *FF* baseados em esforços individuais como a do produtor Hironobu Sakaguchi, que escreveu praticamente o primeiro *game* sozinho, mas, sem se ater à nostalgia, deve-se ver a série como o resultado de uma forma de expressão e produção artística condizente à sua realidade. Compreender a comunicação e a sua produção como parte de uma época é importante, mas esse olhar só será possível se observarmos as novas formas de expressão e o comportamento desse não mais espectador, mas interator, que exige a co-autoria.

7 EVOLUÇÃO AUDIOVISUAL NOS VIDEOGAMES

Nessa última seção haverá uma análise de como a linguagem audiovisual se transformou nos *games Final Fantasy* através da evolução tecnológica, comparando a evolução da tecnologia e da narrativa entre *games* e cinema. Ao comparar os períodos da história do cinema com a do *videogame*, pretendi compreender como sua linguagem se desenvolveu, levando em conta o momento histórico e os recursos tecnológicos.

7.1 Primeiro período - teatro e cinema

O primeiro período trata das primeiras transposições da linguagem teatral para o cinema, sendo caracterizadas por poucos movimentos de câmera e atuação teatral dos atores. Os *games Final Fantasy* da terceira e quarta geração da história dos *videogames*, nas plataformas Nintendo de 8 bits (*Famicom/NES*) e 16 bits (*Super Famicom/SNES*), correspondem a esse período, em que tratarei como os filmes mudos antes de D. W. Griffith.

Seus personagens expressivos, seus diálogos literários e a não diversificação de planos, dando-se preferência para o plano geral (COSTA, 1987, p.180), dão ao espectador um único ângulo de visão das encenações, como se estivesse sentado em um teatro ou assistindo a um filme sem movimentos de câmera, como no início da história do cinema.

Assim como no cinema em que junto à experimentação da nova forma de linguagem se desencadeariam diversas técnicas expressivas que hoje a identificam, nos *games Final Fantasy* a limitação é primeiramente técnica.

O espectador de hoje tem alguma dificuldade para concentrar-se sobre o que lhe é mostrado: as técnicas de filmagem - frontais, sem articulações de planos e variações de ângulo - não permitem ver suficientemente os temas e nunca da forma a que ele está habituado (COSTA 1987, p.59).

No caso dos games, essa dificuldade que ocorreria ao assistir aos antigos filmes é ignorada, pois há cumplicidade entre os jogadores e essas limitações, como se fosse concedido ao *videogame* um tempo de adaptação técnica, tudo em nome das possibilidades de interação que o meio oferece.

A principal diferença entre os jogos predecessores e os do *NES* está na sua qualidade. A Nintendo impôs um padrão muito alto na produção dos jogos, exigindo de seus concessionados esse mesmo cuidado (na verdade também uma prática de monopólio que visava controlar a concorrência). Essa visão da criação cuidadosa do *software* vivia o paradoxo de contar com um console que pudesse processar gráficos e sons muito melhores que os do *Atari 2600*, mas com a obrigação de não exagerar na quantidade de informações audiovisuais, mantendo um custo viável para a cara distribuição baseada em cartuchos ROM. Nesses cartuchos, a quantidade de dados era variável, contando que fossem acoplados mais *chips* de memória, o que encarecia o preço final de cada peça. O que é muito diferente da realidade de mídias como o CD e o DVD, que possuem capacidade pré-determinada. Isso obrigou os produtores a planejar cuidadosamente cada informação a ser inserida no *software* para não encarecer a distribuição.

Assim, foram criadas técnicas de melhor aproveitamento desses dados audiovisuais. Os gráficos eram feitos em *bitmap*, técnica que utiliza diversos pontos coloridos, os *pixels*, para formar imagens, uma herança das experiências do pontilhismo. A resolução máxima do *Famicom* era de 256x240 *pixels*, totalizando 61.640 pontos que formam imagens. Para comparação, 1 *megapixel*, medida de resolução de câmeras fotográficas digitais, equivale a mais de um 1 milhão de *pixels* (1280x800). Os *sprites* tinham a resolução de 8x8 *pixels* ou no máximo 8x16 *pixels*, o que justifica a decisão de utilizarem um consagrado estilo de *manga*³⁵ chamado *SD*³⁶ em *Final Fantasy*.

³⁵ *Manga* – nome dado ao cartum japonês, também define os quadrinhos japoneses.

³⁶ *Super Deformed* – estilo de *manga* em que os personagens têm corpos pequenos, achatados e com cabeças grandes.



Figura 46: Personagens em *SD* e cenários em *tiles*

Com objetos tão pequenos, o *SD* se justifica também por permitir maior expressividade dos personagens, que, no teatro, traz nos gestos e na expressão um forte componente narrativo, elementos também valorizados na linguagem dos mangás. Ou, como diria Eisenstein:

A representação de objetos em suas proporções reais (absolutas) é, sem dúvida, apenas um tributo à lógica formal ortodoxa. Uma subordinação a uma ordem inviolável das coisas. (EISENSTEIN 1929, p.40)

Só há um plano de câmera. Podemos falar em um constante plano-seqüência (GOSCIOLA, 2003), ou descrever como se houvesse um *traveling* contínuo em plano geral (COSTA, 1987), sempre focado no protagonista. Visto de cima, em uma leve perspectiva que demonstra o que está no plano frontal, agora nos referindo aos planos como no desenho geométrico. Uma ilusão de tridimensionalidade que permite ver, além do superior, o frontal dos cenários e *sprites*, sendo importante para representar entradas (portas, cavernas, alçapões) para outros cenários e expressões faciais dos personagens. Em todos os *videogames*, a câmera deve apresentar a cena para o jogador de maneira narrativa e também possibilitar opções de interação. São raros os casos em que animações de personagens e cenários são criadas em mais de um ângulo, por questões de produtividade, lembrando que nos referimos ao processo 2D, pois no 3D o uso de qualquer ângulo de câmera é possível sem afetar em nada esse aspecto.

As estruturas de teatro aristotélicas podem ser encontradas nos *games*, mas isso varia de acordo com a sua aplicação. Vejamos a análise de Vicente Gosciola (2003) sobre as estruturas do teatro nos *games*, no que diz respeito à apresentação audiovisual:

Em termos de hipermídia, é no *game* que se pode encontrar mais claramente as duas estruturas de enredo. O confronto entre dois personagens está para o dramático. O caminho que o usuário percorre e suas ampliações de possibilidades estão para o épico. Nos *games* de luta (*Mortal Kombat*, *Street Fighter* etc.), o confronto dramático entre dois personagens é o todo do jogo, e tudo se passa em um ringue. Para outros tipos de *games*, como os de esporte, ação, simulação e estratégia (*The Sims* e *Final Fantasy*, entre outros), o desenvolvimento épico é o grande diferencial; mesmo que haja um combate na maior parte do jogo, o que importa é o deslocamento e a habilidade estratégica de superar barreiras. O *game* ainda tem mais um potencial que é similar a um outro potencial muito caro ao cinema desde antes de Griffith: o fim do "teatro filmado", da câmera fixa diante de um palco. Os movimentos de câmera são a garantia de que o usuário reconhecerá o deslocamento do personagem do *game*; é o plano-sequência de uma câmera que se move ininterruptamente pela paisagem que confere a sedução pelo dinamismo da imersão do usuário juntamente com o protagonista do *game*. (GOSCIOLA, 2003)

Apesar dos poucos movimentos de câmera nos primeiros FF, ao acompanhar o movimento dos personagens através de diversas localidades e explorar um grande mundo fantástico, o épico se estabelece como a estrutura principal do enredo. Os combates constantes contra inimigos diferentes em locais diferentes também demonstram essa viagem.

Assim como no teatro e no cinema em que figurantes interpretam diversos personagens e objetos de cena são reaproveitados em outras locações, é comum ver personagens e cenários se repetirem nos *games*. Personagens são criados em moldes que permitem uma nova representação trocando apenas a informação das cores ou o seu agrupamento. No caso dos cenários é utilizada a técnica dos azulejos³⁷. Os *tiles* podem ser encontrados na maioria dos mapas dos *games Final Fantasy* desse primeiro período: o jogador pode notar claramente que os desenhos são montados com as mesmas peças, mas o contexto em que esses cenários são

³⁷ Vide capítulo 3.

apresentados é que denota o significado à sua aparência, justamente como os azulejos. Assim, repetem-se cenários e personagens, principalmente transeuntes, com pequenas mudanças que são essencialmente narrativas.

Ao adentrar um prédio ou caverna, muda-se o ângulo de visão, como se um cenário fosse removido para dar lugar a outro em segundo plano. Esse tipo de técnica que envolve camadas é comum ao teatro, especialmente no Nô e demonstra uma herança direta nos *games* japoneses:

Um exemplo: Yarunosuke abandona o castelo rendido. E se desloca do fundo do palco em direção ao proscênio. De repente o telão em segundo plano, com seu portão pintado em dimensões naturais (primeiro plano), é retirado. Em seu lugar, se vê um segundo telão com um pequeno portão pintado (plano geral). Isto significa que ele se deslocou para ainda mais longe. Yarunosuke continua. No fundo é colocada uma cortina marrom-verde-preta indicando: o castelo agora está fora de sua visão. Mais passos. Yarunosuke então se desloca para o "caminho florido". Esta última mudança é enfatizada pelo... samisen, isto é, pelo som!! (EISENSTEIN 1929, p.30).

A música também era limitada ao hardware, sendo um dos pontos fracos da geração. Assim como os gráficos, o processamento de som sempre exigiu grandes recursos do computador. Com poucos canais de áudio, era comum perceber nos *games* efeitos sonoros encobrendo as músicas, além da trilha sonora composta de poucos timbres, agudos e repetitivos, fazendo com que apenas os mais entretidos jogadores pudessem suportar longas sessões diante da música eletrônica do NES.

Assim como antes do cinema sonoro, ainda era uma questão de adaptação, pois os *videogames* anteriores não contavam com trilha sonora contínua, mas apenas efeitos sonoros incidentais. A diferença está no fato do cinema sonoro contar com as trilhas sonoras para a introdução de diálogos falados, o que ainda estava muito longe da realidade técnica dos *videogames*. Os diálogos permaneciam literários, ainda que bastante simplificados, dada a abrangência do público-alvo que sempre foi, em primeiro lugar, composto por crianças e pré-adolescentes. Isso torna os temas e enredos dos primeiros *Final Fantasy* simplórios e infantis. Na quarta versão (*FFIV*) temos o primeiro exemplo de boa realização de conflitos e dramas mais intensos, com elementos de tragédia, e real desenvolvimento dos personagens em termos narrativos, o que representa também um novo público alvo. A questão é que, como os *videogames* se desenvolveram junto com os jogadores, os produtos

foram pensados sempre para o mesmo público, que amadurecia, exigia maior complexidade e melhores efeitos audiovisuais. No começo do Séc. XXI o mercado dos *games* amadureceu e tornou-se extremamente segmentado, tendência na indústria do entretenimento.

Também a partir da quarta versão, que já fazia parte da era dos 16 bits, são introduzidas canções mais elaboradas. Contando com o processamento de som do *SNES*, traz trilhas sonoras com temas memoráveis e de grande apelo. O compositor Nobuo Uematsu, sem formação musical tradicional, compõe desde músicas épicas como temas inspirados no *rock* progressivo, preferência do compositor, que na plataforma de 16 bits possuía timbres e efeitos que fazia com que parecessem autênticas.

Sendo o maior representante da quarta geração dos *videogames*, O *Super NES* trazia imagens com a resolução de até 512x478 *pixels*, totalizando 244.736 pontos formando as imagens. Além disso, há 7 camadas de imagens que são sobrepostas, podendo ser animadas independentemente, criando efeitos de profundidade inexistentes nos *videogames* de 8 bits. Enquanto os gráficos são compostos de imagens com melhor definição e *sprites* mais coloridos e maiores (agora podiam chegar a 64x64pixels), os *games Final Fantasy* ainda estão presos ao mesmo plano geral de câmera dos *games* do *NES*. Visualmente essa geração foi responsável, em *FFVI*, por *sprites* de personagens maiores e mais coloridos, um grande impacto em relação aos *games* anteriores. A expressividade e os detalhes coloridos trazem uma caracterização mais rica; a colorização dos cenários e das criaturas também impressiona, atingindo níveis foto realísticos que já mostram a maturidade da plataforma e o conhecimento dos desenvolvedores sobre suas verdadeiras possibilidades. Parece até que *FFIV* (1991) e *FFVI* (1994) não são feitos para o mesmo sistema, o *Super NES*, pela discrepância de qualidade audiovisual que pode ser observada. Esse aspecto é importante e se repetirá no próximo período, pois três *games* são produzidos na plataforma *PlayStation* e essa familiaridade dos desenvolvedores pode ser notada a cada produto.

Em *FFVI* há mais experiências com novos planos de câmera para as cenas narrativas. Animadas em 2D e aproveitando os efeitos de rotação e *zoom* que o sistema permitia, há *zoom ins*, *zoom outs*, *travelings* e até mesmo câmeras subjetivas, como na cena em que o jogador viaja por uma corrente marítima ou foge

dos vilões em um carrinho sobre trilhos, uma referência à cena de fuga de *Indiana Jones e o Templo da Perdição* (1988). O *Mode 7* é o módulo de vídeo responsável por essas experimentações e já havia sido utilizado desde *FFIV*, mas timidamente. O seu funcionamento pode ser descrito assim: a partir de uma imagem estática pode-se animá-la aplicando perspectiva, rotacionando-a, aproximando-se ou afastando-se dela, navegando sobre ela como por sobre um grande mapa etc. Enfim, uma série de movimentos de câmera que são geradas internamente pelo processador do console, não sendo necessário que os artistas de animação previssem essas distorções, e sim programá-las e observar o resultado. Esse processo é comum nas animações digitais de 2D e 3D em que ao animador basta determinar o estado inicial, as transformações intermediárias e o estado final do objeto, sendo todos os quadros de intercalação da animação gerados pelo *software*.

As cenas de batalha, nas quais a animação era praticamente inexistente nas três primeiras versões, agora possuem cenários coloridos e muitos efeitos visuais nos poderes mágicos e armas especiais que o jogador pode obter. Por se tratar de um *RPG*, não são sessões em que a agilidade do jogador é posta à prova, mas sim a capacidade de decidir, através de menus de opções como "atacar", "magia", "itens", "fugir", qual é o melhor caminho para vencer. O problema é que nos inimigos comuns não há muito o que pensar a não ser em atacar, sendo um sistema que dispersivo e repetitivo. Em termos audiovisuais, não há absolutamente qualquer movimento de câmera, há um plano geral em que são vistos os personagens à direita e os inimigos à esquerda, com os menus de opção e informações de combate abaixo. Destacam-se os temas musicais, muito populares entre os fãs por sua mistura de *rock* progressivo com música orquestrada, e os efeitos de animação e cenários em que, *FFVI* em especial, todos os detalhes de arte eram pensados com muito esmero.

Nas batalhas, enquanto os inimigos não se movem, salvo pequenas animações que sugerem quem está atacando os personagens, como brilhos ou pequenos tremidos, aos personagens existe uma curta animação que mostra a arma e movimentos de corpo que indicam que estão atacando, invocando encantos ou utilizando itens. Por ser uma seqüência essencial ao *gameplay* e por se repetir exaustivamente por toda a história, são momentos entediantes em que ao jogador é fácil se dispersar, perder a imersão no mundo virtual e passar a jogá-las apertando o

único botão que confirma as decisões de atacar, salvo os casos em que a batalha é realmente difícil, como nos chefes de fase em que é necessário estratégia para vencer.

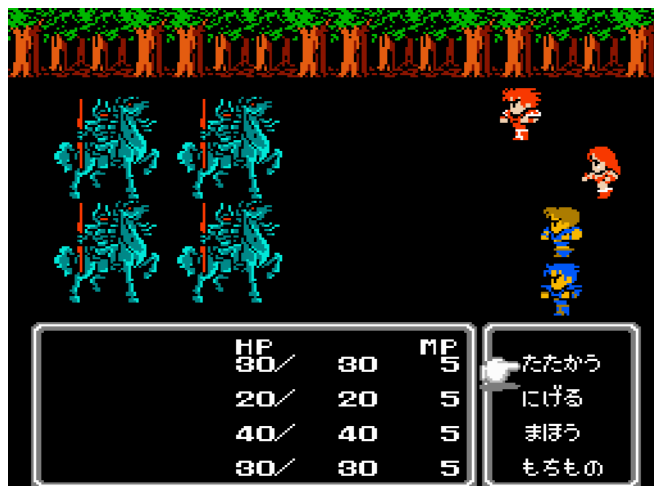


Figura 47: Batalha em *FFIII*.



Figura 48: Batalha em *FFVI*.

Esse primeiro período traz personagens bidimensionais e expressivos como os mangás, poucos movimentos de câmera e experimentações com a linguagem cinematográfica moderna. Apenas após *FFVI* a série pode ser comparada ao cinema moderno pela ousadia do diretor em trabalhar planos e personagens com maior profundidade. Essa experiência foi o ápice da série no ambiente bidimensional e já preparava os jogadores para a experiência tridimensional que viria a seguir.

7.2 Segundo período - narrativa griffithiana e modelo hollywoodiano

Na quinta geração, na plataforma Sony, com o *PlayStation* (1996), os cenários e personagens passam a ser feitos em 3D. Em *FFVII* os modelos dos personagens são essencialmente sem texturas, com poucas exceções. Em *FFVIII* e *IX*, o uso de texturas é abundante causando diferenças significativas nas imagens reproduzidas. Porém, por conta da ainda baixa resolução do aparelho, causam também muita dificuldade de compreensão dos modelos, especialmente dos em escala menor.

Surgem a partir da migração da série para o *PlayStation* as primeiras seqüências em animação 3D, as chamadas *cutscenes*, uma revolução na forma de contar histórias nos *games Final Fantasy*. Mesmo não sendo pioneira nesse recurso, essa busca por seqüências animadas cada vez melhores fez de *Final Fantasy* exemplo de *games* produzidos com o máximo das tecnologias audiovisuais de computador da época.

Os experimentos em 3D começaram logo após o lançamento de *FFVI*, em 1994. A equipe da Squaresoft contou com a utilização de *softwares* de computação gráfica para a geração dos ambientes e personagens em 3D, possível somente pelo orçamento de aproximadamente US\$ 45 milhões. No final de 1995 foi apresentada uma demonstração com os personagens de *FFVI*, chamada *Final Fantasy SGI*. Criada com estações gráficas da Silicon Graphics, esse *demo* (demonstração) técnico incluía opções de *gameplay* com o *mouse*, que nunca foram incorporadas no produto final. Trazia os personagens Tina, Locke e Shadow em uma série de batalhas animadas que fugiam da fórmula estática dos primeiros *games* com diversos planos, movimentos de câmera e montagem ágil como a dos *animes*³⁸.

³⁸ *Anime* – animação japonesa.



Figura 49: Personagens de *FFVI* em *Final Fantasy SGI*.

De qualquer forma, esse primeiro contato dos desenvolvedores com o 3D mostrou que não poderiam continuar na plataforma Nintendo, nem mesmo no novo console, o *Nintendo 64*, por decisão da Nintendo de utilizar cartuchos como meio de distribuição dos jogos. A Nintendo sempre foi aversa aos discos, pois os jogadores têm de esperar enquanto o console carrega as informações, e uma possível parceria não realizada com a Phillips também afastou a empresa desse meio, pois não possuía a tecnologia de produção. A também japonesa Sony (após desentendimentos com a mesma Nintendo e a não concretização de uma parceria para um console com tecnologia multimídia) (SHEFF, 1996) começava a preparar o lançamento de seu *PlayStation*, baseado em duas tecnologias ideais para o novo formato de *FF*: alta capacidade de processamento de dados em 3D e leitura de dados baseada em CD-ROM. A migração foi instantânea, já que os cartuchos nunca poderiam comportar a grande quantidade de informações necessárias para os filmes em 3D. O novo *game FFVII* utilizou 4 discos CD, quantidade que se manteve na versão *FFVIII* e *FFIX*.

FFVII foi um dos títulos mais esperados da história da série e representa uma ruptura com os *games* anteriores. A passagem do 2D para o 3D significou grande mudança no modo de se jogar *FF* e, juntamente com as seqüências de animação que passaram a ser obrigatórias, a experiência dos *games* se transformou em um filme interativo. As seqüências de jogo lembravam o cinema do início do Séc. XX e as *cutscenes* (cenas de animação que são apresentadas em pontos-chave da narrativa) lembravam o modelo tradicional griffithiniano, com influências de animação

japonesa. É inegável o impacto que o jogo causou na indústria, como podemos ver nessa citação:

Jogadores inexperientes introduzidos ao meio pelo *PlayStation* devem ter se perguntado o porquê de tanta falação. De fato é desconcertante tentar entender porque *FFVII* está no topo de várias listas de “melhor jogo de todos os tempos”. É bizarramente japonês em alguns momentos, possui diálogos enormes e – pior de tudo – está baseado em um sistema de combate por turnos, enquanto o mundo dos *games* já havia dado um passo adiante. Mas isso é fugir do assunto. É um *software* maravilhosamente emocionante – sem falar no duro final – e divertido de se jogar através de cada minuto das 70 horas de jogo. Um *game* enorme – mas com mais de 90 pessoas em sua produção, deveria ser. (MCCARTHY, 2005)



Figura 50: *Cutscene* em *FFVII* narra a morte de Aerith, momento dramático.

Em *FFVII*, apesar do *PlayStation* possuir um processador exclusivo para diretrizes de gráficos 3D em tempo real, o objetivo visual para os cenários ainda não era possível com o console. Para preservar as características de iluminação, textura e detalhamento das maquetes em 3D, foi escolhida uma técnica bastante difundida nos *games* em CD-ROM: cenários pré-renderizados, ou seja, já processados por um *hardware* mais potente que o que o usuário final normalmente possuía, mas com a limitação de só poder ser apresentado como imagens estáticas, um quadro de um plano geral fixo, por sobre o qual os personagens em 3D passeariam sobre. Essa técnica lembra bastante o processo anterior nos *videogames* 2D, pois ao jogador só é permitido uma visão dos cenários. No caso do 3D, porém, há variação dos planos, como se ao acessar os cantos da imagem, passa-se para uma outra tomada, mais

próxima ou mais adequada aos detalhes que o jogador deve ver para melhor interagir. *O Grande Roubo de Trem (1903)*, de E. Porter, exemplifica como a variação das posições da câmera auxilia o jogador a acompanhar a narrativa de acordo com o olhar do diretor. Era uma evolução visual narrativa muito significativa, permitindo ao jogador mergulhar em ambientes complexos e mais realistas que a experiência dos *games* 2D, sem perder o seu caráter épico citado anteriormente.



Figura 51: Cenários pré-renderizados em 3D em *FFVII*.

Em *FFVIII* e *FFIX* o recurso é o mesmo durante o *gameplay*. Há pequenas diferenças, como o pouco uso de closes em *FFVIII* e a opção do jogador intercalar entre duas seqüências narrativas em *FFIX*, uma espécie de cinema interativo que permite ao jogador assistir - jogar - o que acontece com grupos distintos de personagens no mesmo período de tempo narrativo. Em *FFVII* e *FFVIII* as falas ainda seguem o padrão dos primeiros *games* da série, com janelas grandes com legendas com os textos, enquanto em *FFIX* há uma aproximação da linguagem dos quadrinhos, utilizando balões ligados à cabeça dos locutores indicando falas.

Os personagens, agora em 3D, permanecem com o conceito de *SD* em *FFVII*, mas somente durante o *gameplay*. Durante as batalhas são apresentados com proporção mais realista, pois, como veremos adiante, as batalhas passam a ter ênfase audiovisual. A direção de arte já foi pensada para o esse novo formato, introduzindo os desenhos de Tetsuya Nomura, que se tornaria o principal desenhista de personagens para os próximos *games*, excetuando *FFIX*. Assim, compreendendo

as limitações da quantidade de polígonos permitidas pelo processamento do console, Nomura criou personagens geométricos com formas simplificadas que remetem aos mangás, mas com um estilo de desenho para o público adolescente.

Personagens como Tifa Lockhart, Sephiroth e Cloud Strife surgem como os primeiros símbolos sexuais da série. Porém, nota-se que isso só não ocorreu antes por falta de recursos. Em *Final Fantasy SGI* a personagem Tina, de visual inocente no *game* de origem, mesmo vestindo poucas roupas como as típicas heroínas dos mundos de fantasia, é representada com ângulos de câmera que mostram suas formas femininas sem qualquer cerimônia. Essa tendência seria seguida daí em diante por todos os *games* da série, que não deixariam de explorar modismos e preferências dos fãs para criar personagens atraentes para ambos os sexos, com garotos andróginos e garotas voluptuosas, como no imaginário da música *pop*.

Em *Final Fantasy VIII* os personagens surgem com proporções realistas, uma ambição de Hironobu Sakaguchi, o diretor, de criar modelos virtuais que pudessem substituir atores. O ápice da sua ambição está em *Final Fantasy: Spirits Within* (2001), fracasso de bilheteria que causou grandes prejuízos para a Square por seu alto custo de produção.

De qualquer forma, já seguindo tendências populares, os personagens são agora típicos adolescentes, com roupas modernas e atitude compatível, diferentes dos heróis que estavam prontos para mudar o mundo nos *games* anteriores. Essa identificação com o público pode ser notada também na relutância dos protagonistas em assumir responsabilidades que lhe são impostas, assim como a presença de um conflito romântico que passa a ter grande importância nos enredos.

Os personagens são ainda geométricos e pouco definidos, mas o uso de texturas é mais presente e representa melhor os detalhes de vestuário e aparência.

Em *FFIX* há um retorno às origens, uma tentativa da equipe de retornar ao que seria a essência de *Final Fantasy* por conta das críticas de fãs e da mídia especializada que diziam que a série havia se desviado das origens em *FFVII* e *FFVIII*. Os personagens voltam a ser uma mistura de *SD* com mangás juvenis, já totalmente gerados em 3D. A apresentação durante o *gameplay* é a melhor da série na plataforma *PlayStation*, justamente por ser o último *game* da série para o console e representar o ponto de maturidade dos artistas e desenvolvedores com as possibilidades da plataforma, como ocorrido em *FFVI*.

Desde *Final Fantasy SGI* pudemos ver a ambição de trazer ação e dinamismo para as cenas de batalha. Assim como antes, as melhores apresentações são por conta dos poderes mágicos e a invocação de espíritos mágicos, conhecidos como *summons*, obtidos com grande esforço no jogo. As batalhas são apresentadas com câmeras fixas como nos *games* 2D, só que em perspectiva. A cada comando selecionado, há um *traveling* que focaliza o personagem em plano aberto, mostrando todo o seu corpo, ou casos em que há um plano americano. Ocorre uma pequena animação apresentando a ação e logo se corta para a ação do próximo personagem ou dos inimigos que, pela primeira vez, são completamente animados. A animação durante as batalhas torna essas sessões atraentes e divertidas, mas ainda se tornam entediadas depois de um tempo. As mágicas e ataques especiais possuem animações mais elaboradas, sendo o ápice a invocação das *summons*.



Figura 52: Batalha animada em *FFVII* busca dar dinamismo ao sistema de escolhas.

Ao invocar as *summons*, os personagens saem de cena, iniciando uma seqüência que é um pequeno curta-metragem de animação, com roteiro e direção pré-definida. Enquanto são divertidas e enchem os olhos na primeira vez em que o jogador as assiste, tornam-se cansativas e até mesmo irritantes, como em *FFVII* em que há seqüências com mais de 2 minutos como as *summons Knights of the Round* ou *Bahamut Zero*. A direção abusa de *travelings* e planos abertos com explosões, impactos e muitas cores, um vislumbre justificado pelo primeiro contato com o 3D. Em *FFVIII* havia a opção de apertar um botão repetidamente para maximizar o efeito do poder mágico, mas isso não foi a melhor solução. Em *FFIX*, as *summons* são

apresentadas de forma resumida, às vezes, para que não cansem o jogador, além de possuir uma direção mais ágil, muitos cortes e ritmo de videoclipe. Mesmo com esses problemas as batalhas melhoraram muito, sendo uma evolução significativa para a apresentação audiovisual de batalhas em *RPGs*.

Em *FFVII* há a introdução das *Cut scenes* – ou *cutscenes* (KLEVJER, 2008) – em filmes de animação. Vejamos uma definição por Richard Dansky:

Cut scenes se referem aos filmes dentro do *game* – seqüências não-interativas às quais o jogador assiste. Algumas são pré-renderizadas para um alto nível de acabamento visual, enquanto outras são produzidas com recursos do jogo para prover continuidade visual. De qualquer forma, *cut scenes* referem-se a eventos e conversações às quais o jogador senta e assiste (normalmente) sem interagir. Podem ser usadas para recompensar o jogador com um visual espetacular, possibilitar um diálogo ou descrição que fatalmente se perderiam durante o *gameplay*, ou contém eventos como a morte de um personagem, o roubo de equipamentos do protagonista ou a fuga de um vilão – coisas que não poderiam ser deixadas ao acaso. No máximo, ao jogador é permitido olhar em volta durante uma *cutscene*, mas, de um modo geral, é um pequeno filme ao qual o jogador assiste. (DANSKY, 2007)

Nos *games FF* do primeiro período as *cutscenes* eram representadas com os gráficos de jogo, com a diferença que a interação era limitada a acionar as legendas das falas. A partir do segundo período elas tomam os dois modelos citados acima, ou seja, com gráficos do jogo, ou com filmes em animação. Curiosamente todos os eventos acima já foram parte de *games FF*. A morte dramática de Aerith (*FFVII*) não teria o mesmo impacto se não fosse um filme em animação. Outros exemplos, como a perda de equipamentos ou membros do time, ocorreram em praticamente todos os *games* da série, sendo raros os casos em que o jogador pode interferir nesse “destino”.

A interrupção da interatividade trazida pela utilização das *cutscenes* é discutida por estudiosos do meio dos *videogames*, mas sua aproximação do cinema está no espetáculo oferecido, na capacidade de maravilhar e recompensar os esforços do jogador, como visto em Dansky (2007). Porém, Rune Klevjer debate que as *cutscenes* não são prejudiciais ao *gameplay* e promovem um repouso importante para a experiência ergódica (AARSETH, 1997):

Uma *cutscene* não corta o *gameplay*. É uma parte íntegra de uma

experiência configurativa. Mesmo que ao jogador seja negada qualquer atuação, não quer dizer que a experiência ergódica e o esforço sejam interrompidos. Uma *cutscene* nunca é realmente “cinematográfica”, não importando o quão mal incorporada possa ter sido. Em todo caso, ela acaba afetando o ritmo do *gameplay*. Não necessariamente em uma maneira negativa. Por exemplo, no *game* inspirado nos *arcades* *James Bond in Agent Under Fire* (um jogo que compensa em espetáculo e clima o que lhe falta em termos de *gameplay*), as muitas e curtas *cutscenes* dão momentos constantes de libertação da ação intensa. Elas criam um ritmo característico no qual a libertação/interrupção são sempre esperadas. Como um jogador aprende-se rapidamente a idéia, sendo arremessado num vai-e-vem rápido de esforço corporal. (KLEVJER, 2002)

No exemplo citado as *cutscenes* fazem parte da dinâmica do esforço ergódico e o repouso que ele requer, mas em *Final Fantasy* há uma necessidade cinematográfica apresentada pela técnica herdada do cinema, seu ritmo fílmico e impacto dramático, elementos sempre buscados e aperfeiçoados a cada versão da série. O *gameplay* é lento e pouco dinâmico, sendo as batalhas um atenuador ineficiente, pois também são entediantes e repetitivas, apesar dos esforços para que sejam divertidas de se assistir. A intenção das *cutscenes* em *Final Fantasy* é trazer o envolvimento do jogador no enredo que sempre se pretendem profundas e significativas, dentro das expectativas de seu público. Surgiram como um elo entre um meio em desenvolvimento tecnológico e a forma consagrada do cinema, uma junção que pudesse contar histórias interativas e interessantes e que tende a evoluir até que essa distinção não seja necessária, um ideal tecnológico possível nas plataformas *PlayStation 3* e *XBOX 360*, como pode ser visto em *games* como *Metal Gear Solid 4* (Konami, 2008), para o *PlayStation 3*.

Nas *cutscenes*, a narrativa é clássica, (GOSCIOLA, 2003, p. 108-109), abusando da pirotecnia e das possibilidades da animação, mas aproveita para explorar movimentos de câmera e planos improváveis para uma filmagem analógica. O ritmo dos filmes em *FFVII* ainda é lento, dinâmico, claramente é um processo de amadurecimento da linguagem por parte dos diretores de animação. Há o uso constante de *travelings* e *zoom-ins* e *zoom-outs* em tomadas longas, com mais de 10 segundos. A animação dos personagens também é limitada a poucos movimentos e expressões faciais, podendo ser a razão dos movimentos de câmera constantes tentando compensar a imobilidade das cenas. É raro haver câmera fixa. A ausência de dublagem também é significativa, pois lembra o cinema mudo. Porém,

esse recurso da fala em legendas só aparece no final, na seqüência de animação de mais de 10 minutos. Sendo um *game* com enredo épico, a direção privilegia enormes ambientes inserindo os personagens como pequenos participantes de grandes acontecimentos. Há poucos planos fechados ou ênfase nos personagens. Essas seqüências são as grandes responsáveis pelo uso dos 4 discos em CD para armazenamento, pois modelos 3D ocupam menos espaço de memória que gráficos em 2D.

Final Fantasy VIII é o primeiro *FF* com personagens realistas, traz um trabalho nas expressões faciais e no movimento dos personagens intenso. Olhos bem delineados e rostos bonitos surgem em muitos planos em close, com cabelos e roupas bem animados, além da atuação e movimentação fluídas, graças ao uso de *motion capturing*, técnica de animação em que atores reais são utilizados como base para os movimentos, que depois são digitalizados e aplicados aos esqueletos dos modelos em 3D. A direção é mais ágil, as tomadas não mais tão longas e há claramente um significativo desenvolvimento nas técnicas de animação, pois iluminação, texturas e ambientes são melhor trabalhados. Não há falas, apenas mímicas, mais um retorno ao cinema mudo. Nessa versão e em *FFIX* não há legendas, sendo que o recurso surge e desaparece em *FFVII*. De modo geral fica claro que a direção audiovisual em *FFVIII* prioriza os personagens, não os acontecimentos.

A comicidade é o principal atributo de *FFIX*. Em *FFVII* há o clima catastrófico do meteoro que ameaça o planeta, como os filmes catástrofe que assolaram Hollywood em 1998, um ano depois, como *Armageddon (1998)* e *Impacto Profundo (1998)*. Em *FFVIII* há uma história de amor que vence o tempo como em *Titanic (1997)*. Em *FFIX* o tom é ameno, divertido e sempre otimista. Esse otimismo é mostrado pelos problemas superados com sorrisos e bom humor, com seus personagens cativantes e cômicos como Zidane, o herói, contrastando com os melancólicos Cloud (*FFVII*) e Squall (*FFVIII*). A direção privilegia a ambientação, como em *FFVII*, mas a ação, desta vez, é tratada como nos filmes de George Lucas e Steven Spielberg, como *Star Wars (1977)* e *Indiana Jones e a Última Cruzada (1989)*, ou como em animações da Disney como *Aladdin (1993)* e *Hércules (1997)*, em que diversão e ritmo ágil são combinados para divertir a todos os públicos. Os personagens fazem caretas, se dão mal e correm contra criaturas monstruosas,

voando pelos ares em *travelings* e panorâmicas. A qualidade da animação em computação gráfica já pode ser comparada a *Toy Story (2000)*, lançado no mesmo ano que *FFIX*. A qualidade das texturas, modelos e a animação já não devem nada à dos grandes estúdios hollywoodianos, e esse nível torna-se referência para os filmes em computação gráfica dentro dos *games*. Esse carismático universo de *Final Fantasy IX* foi aproveitado pela Coca-cola em um filme de propaganda que só foi ao ar no Japão. Uma ação rara na indústria dos *videogames*, mas não única, retomada, por exemplo, em *Metal Gear Solid 4 (2008)*, em que o velho protagonista Solid Snake rejuvenesce ao beber um energético, patrocinador do *game*.

Há uma notável melhoria nas músicas, pois a mídia utilizada é o CD, permitindo a aplicação de grande quantidade de dados de áudio e vídeo aos *games*. Sem contar exclusivamente com as capacidades de sintetizador do processador de áudio, a música poderia ser gravada como faixas em CD, o que nunca ocorreu nos *games FF*, ou comprimida para ser lida pelo console. Como a capacidade de dados do CD equivale a 700mb, mais de 20 vezes a do maior cartucho da série, *FFVI*, com 24mb, poderiam ser introduzidas músicas gravadas em orquestras ou em sintetizadores mais fiéis aos instrumentos reais. Porém, por ter sido pensado e programado inicialmente para a plataforma *Nintendo 64*, que utiliza cartuchos, as músicas do primeiro *game* dessa geração, *Final Fantasy VII*, mesmo com 4 CDs, soam como a geração anterior.

Em *FFVIII* há a introdução de temas orquestrados, como a abertura que lembra a cantata *Carmina Burana (1936)*. Os temas orquestrados são encontrados principalmente durante as *cutscenes*, enquanto durante o jogo os temas permanecem compostos por sintetizadores. A primeira cantata da série surge no tema da batalha final contra o vilão Sephiroth, em *FFVII*. Em *FFIX* os temas lembram as trilhas sonoras de filmes da Disney, dando o tom de diversão e descontração do enredo. Durante as batalhas ainda há os temas em *rock* progressivo, uma marca da série.

O segundo período trouxe experimentações com o 3D, a base de uma nova maneira de reproduzir os mundos fantásticos da série, introduzindo personagens cada vez mais realistas e expressivos, mas ainda sem voz. Enquanto a música se aproveita do CD para se apresentar como uma trilha sonora típica do cinema, as animações das batalhas e *cutscenes* agregam dinamismo e aproximam os *games*

cada vez mais de Hollywood. O domínio da linguagem é gradativo e culmina na ambição de se tornar padrão de animação em computação gráfica.

7.3 Terceiro período - Computação gráfica e a influência dos *videogames*

A sexta geração indica o advento do DVD, mídia que permite maior capacidade de armazenamento que os predecessores CDs. Ainda na plataforma Sony, agora no *PlayStation 2*, há pela primeira vez a inserção de dublagem nos *games*, que antes contavam apenas com texto e expressões corporais. Outra inovação é a animação das expressões faciais dos personagens durante o jogo, não apenas nas *cutscenes*. A ênfase comercial que cresce desde *Final Fantasy VII* traz protagonistas que lembram celebridades ou ícones do comportamento da época em que foram produzidos.

A direção audiovisual, dessa vez, pela primeira vez se afasta dos planos tradicionais do cinema, dando ao jogador a visão de mundo do personagem, a visão de terceira pessoa. O controle da câmera ainda não é dado ao jogador, recurso presente nas próximas versões, não cobertas nesse trabalho. Há geralmente um plano geral que contempla os cenários em volta do protagonista. A câmera em terceira pessoa representa um afastamento do protagonista, o jogador é um narrador onisciente que tem acesso aos pensamentos dos personagens, acompanha seus dramas e pode, pela primeira vez na série, ter noção da grandiosidade dos ambientes graças aos cenários animados. Durante o *gameplay* os personagens não têm expressão facial, sendo escolhidos planos de corpo inteiro, sem apelar para *closes*. Há inclusive casos em que apenas o personagem em *close* e destaque possui animação facial, enquanto os que estão próximos permanecem com rostos estáticos. As proporções voltam a serem realistas como em *FFVIII*, tornando-se o padrão para os *games* vindouros. O mais marcante no desenho dos personagens é, assim como em *FFVIII*, um afastamento da temática de fantasia, vestindo-se como astros de *rock* ou manequins em desfiles de moda, não mais como guerreiros e magos de mundos de fantasia.



Figura 53: Cenários gerados em tempo real em *FFX*.

Nas batalhas a câmera privilegia o plano geral, dando a dimensão das grandes criaturas que os jogadores enfrentam. Ações comuns como os ataques físicos são tratados com *travelings* laterais, dando dinamismo à cena. Mágicas e ações especiais são focalizadas em plano americano no personagem que é o autor; seus efeitos são representados em plano geral, com câmeras que tremem como se estivessem dentro da ação. As *summons*, que desde *FFVII* são apresentadas com animações longas e cansativas, agora podem ser resumidas pela ação do jogador. Há uma configuração que corta a animação, mostrando apenas o efeito das mágicas no combate. A direção é ágil como em *FFIX*, sendo o diferencial a qualidade da iluminação e dos modelos em 3D, além do grande uso de cores, inspirados pelas culturas sul-asiáticas.

Com canções cantadas desde a versão 9, a série mantém seu apelo comercial com um *hit* criado para os fãs de música popular japonesa. O tema é apresentado no momento romântico do *game*, uma canção de amor.

A trilha sonora já é composta por orquestras e sintetizadores mais avançados, produzida por dois compositores além de Nobuo Uematsu. Isso descaracteriza a autoria, pois há estilos bem distintos entre os temas, mas o resultado é o melhor até o momento. Há corais de imitam o canto de mantras, temas em *heavy metal*, orquestras e *rock* progressivo. Com arranjos bem trabalhados e que já soam como qualquer filme de Hollywood. A dublagem, pela primeira vez presente, é muito boa

na versão japonesa, mas fraca na versão americana. Ao contrário dos japoneses, que possuem uma indústria de dublagem bem estruturada em que os dubladores são vistos como celebridades por seus trabalhos nos animes, os americanos não costumavam valorizar a dublagem. Para essa cultura acostumada a produzir e exportar filmes, o ápice do uso de dublagem está nas celebridades de hollywood no papel de protagonistas de desenhos animados, o que pode explicar o descaso com as dublagens de desenhos animados estrangeiros e *videogames*. Isso mudou no final da primeira década do Século XXI, mas em *FFX* os personagens soam muito mal, com comportamento forçado ou sem expressividade.

Final Fantasy X é o segundo *game* mais caro da história da série, com uma produção de 32.3 milhões de dólares, lançado em 2001 (vale lembrar que o custo de *FFVII* incluiu os experimentos com 3D e um longo desenvolvimento). As *cutscenes* agora têm qualidade de DVD.



Figura 54: *Cutscenes* em *FFX* contam com dublagem.

Final Fantasy Spirits Within (2001) foi um fracasso de bilheteria. Com um orçamento de 134 milhões de dólares e uma arrecadação de apenas 85 milhões (sendo que ao estúdio só cabe a metade desse valor), o prejuízo foi de aproximadamente 94 milhões. Essa derrota pôs fim às ambições em computação gráfica da Square. Porém, *Final Fantasy* não perdeu sua popularidade e o advento do DVD trazia novas possibilidades para as animações inseridas no *game*. *Final Fantasy X* é lançado em dezembro de 2001 e traz seqüências visualmente mais

impressionantes que de filmes hollywoodianos como *Monstros S.A. (2002)*, *Era do Gelo (2002)*. O *game* deixa de ser um derivado da cultura audiovisual do cinema, passando a influenciar o meio cinematográfico. Além da temática dos *videogames* entrar em voga com filmes como *Street Fighter (1994)*, *Mortal Kombat (1995)* e *Lara Croft: Tomb Raider (2001)*, há em *Doom (2005)* e *Resident Evil: Apocalypse (2004)* cenas inspiradas diretamente nos *games* que as originaram.

7.4 O amadurecimento de um meio

Final Fantasy é uma série que fez história no *videogame* e continua a fazer. É sinônimo de uma junção bem sucedida de *game*, literatura popular e cinema, um produto para todas as gerações de jogadores de *videogame*, um meio de diversão que amadureceu e já faz parte da vida contemporânea. Exemplificada aqui pelas 10 primeiras versões, a série *FF* nos permite identificar um dos exemplos do momento em que o *videogame* se afasta da passividade em relação à influência do cinema e passa a ditar novas regras de narrativa audiovisual. O cinema hollywoodiano atual já se apropria dessa linguagem dos *games*, aproveitando as abrangentes possibilidades da animação e o impacto dos ambientes virtuais em suas produções. O *videogame* é uma influência sólida na indústria de entretenimento não apenas por seu apelo, mas pelo potencial como produto, tendo como exemplo mais recente um faturamento maior que o da indústria cinematográfica no ano de 2007.

A narrativa no *videogame* pode ter diversas facetas. A escolha pelo modelo clássico encontrado na literatura, teatro ou cinema, deve ser entendida como arbitrária, não como necessária. A identificação que esses modelos encontram na maioria do público jogador pode ser a resposta para essa escolha, mas atualmente há uma retomada dos valores dos *games* enquanto jogos, sem se apoiarem em enredos supostamente verossímeis, apostando no potencial de simulação de ambientes e possibilidades interativas. Porém, *FF* ainda busca essa identificação.

Enquanto a série permanece, a atualização de seu *gameplay* é necessária, assim como seus temas são discutíveis por seu caráter popularesco e superficial. Mas é indiscutível o papel da série como propulsora das tecnologias audiovisuais na

produção de games, utilizando sempre os mais avançados recursos tecnológicos para representar seus épicos fantásticos.

CONCLUSÃO

O *videogame* é um meio recente, sua história como forma de entretenimento e indústria ainda é mais um agregado de experimentações do que uma aplicação de fórmulas consagradas. Nessa evolução, cada fórmula bem-sucedida foi repetida exaustivamente até que um novo desenvolvedor transformasse-a para tornar o seu *game* mais atrativo, o que é perfeitamente compreensível, visto que falamos de um produto de consumo, ou seja, é feito para gerar lucro. A lógica da concorrência capitalista, porém, pode ter sido benéfica para a evolução do meio. Através da análise do caso *Final Fantasy* foi possível observar que à medida que a autoria foi sendo diluída em equipes cada vez maiores aliada a recursos extensivos, a apresentação audiovisual, ou melhor, a tecnologia envolvida na produção dos jogos foi aumentada consideravelmente, trazendo melhorias inspiradas e inspiradoras para a indústria. Sendo um meio intrinsecamente baseado em tecnologia, todo e qualquer investimento no setor é muito bem-vindo.

A evolução tecnológica do *videogame* também colaborou com o desenvolvimento da narrativa nos jogos, vinda primeiramente de tentativas dos primeiros produtores de incorporar ao *gameplay* trechos narrativos baseados em seus referenciais mais próximos, como a literatura e o cinema. Por impossibilidade técnica, as primeiras tentativas se restringiram a textos, aos quais logo foram incorporados gráficos em baixa resolução para, após a introdução do 3D, migrarem para as formas narrativas encontradas no cinema. Sendo os primeiros *games* desenvolvidos por programadores - que não raras vezes absorviam as funções de artista e escritor, ou quando esses estavam presentes eram em times reduzidos -, é natural que os trabalhos de narrativa se assemelhassem muito mais a produções amadoras do que a obras-primas da literatura ou cinema. Com o tempo, porém, não se pode negar que mais técnicas desses meios foram sendo incorporadas, surgindo jogos com histórias que traziam desenvolvimento de personagens, pontos de virada, clímax em que a batalha contra o último *boss* se tornava emocionante e envolvente, enfim, técnicas de construção narrativa que vêm desde Aristóteles, agora num formato interativo e completamente digital. É verdade que tratar os *games* como uma forma de literatura pode parecer um exagero, mas o mesmo pode ser dito ao compará-lo com o cinema. Ora, a literatura e o teatro foram base para o cinema,

então parece natural que o cinema e a literatura possam ser a base para o *videogame*, principalmente quando tratamos de *games* como *FF*, cuja narrativa é parte essencial de sua proposta. Isso não impede, porém, que esse novo meio já influencie ambas formas e se configure como um meio de comunicação típico do séc. XXI, aliando interatividade, hibridismo midiático e produções embebidas do *pop*, manifestado pelas referências à cultura no contexto em que são criadas.

A experiência de jogar *games* sofreu diversas mudanças desde o início de sua curta história. De uma diversão simples e casual se tornou cada vez mais complexa tecnologicamente e difícil de ser apreciada por jogadores primários, tornando-se, no caso dos *games* mais complexos, diversão para um público cativo e fiel. Essa complexidade também fez com que sua produção se tornasse cara demais, sendo comparada à de filmes hollywoodianos, herdando, inclusive, a necessidade da distribuição e venda em massa para viabilizar tais projetos. Para se manterem no mercado, pequenos estúdios investiram em jogos de baixo orçamento, focados na diversão, tendência seguida pelas grandes companhias, como a Nintendo, que com aparelhos e jogos voltados para o público casual dividiram o mercado entre o público casual e o público que sempre jogou *games* e não se importava com jogos difíceis e complexos – aliás os preferia: o público *hardcore*. A série *Final Fantasy* é um exemplo típico de jogos *hardcore*, com elementos de *gameplay* complexos e uma experiência que deve ser absorvida com calma e paciência. Não é o tipo de jogo que se joga 30 minutos para se divertir, pelo contrário, há casos em que mais de 50 horas são necessárias para se aproveitar todos seus detalhes. Sendo um RPG de *videogame*, a história é parte essencial do conjunto, assim como a intrincada jogabilidade. A série em suas iterações suscita discussões em fóruns na rede, local onde a produção amadora é intensa e bem-estruturada. Esse novo público, aliás, precisa dessa comunicação com outros jogadores para exibir suas conquistas, trocar idéias e pedir direcionamento para ter a melhor experiência possível com o jogo. Nesse contexto, essa participação é a sua oportunidade de criar materiais relacionados com o jogo exercendo a co-autoria, sabendo que o que presenciou e produziu é relevante para a comunidade e, conseqüentemente, para a apreciação dos *games*.

Atualmente o interesse por jogos *hardcore* tem propiciado debates na comunidade por conta da atitude das empresas, que temem investir muito em produções que não tenham bom desempenho nas vendas ou que sejam

inacessíveis a novos públicos, o que cria um panorama perigoso para esse tipo de *game*, já que os seus altos custos de produção podem inviabilizar a continuidade do gênero. Porém, no caso de *Final Fantasy*, é uma série de jogos que, só no Japão, já atinge os objetivos de venda. Assim, quando vem para a distribuição mundial, obtém ainda mais lucro e garante a preservação da marca e dos subprodutos, os *merchandisings*, que a acompanham, mais uma técnica vinda dos filmes de Hollywood adotadas pelas companhias de *games*, planejados de forma a nunca depender dos lucros de mercados secundários para viabilizar sua produção.

Se nos perguntarmos por que *Final Fantasy*, um jogo tão japonês - mesmo com seus personagens *pop* e referências de diversas mitologias -, é tão popular no mundo inteiro, a resposta talvez possa ser encontrada nos mangás (quadrinhos) e animes (desenhos animados), outros produtos populares japoneses. Nos anos 90 do séc. XX houve uma invasão da cultura pop japonesa por todo o mundo, principalmente EUA e Europa.

O mercado japonês produz mais quadrinhos que o mundo inteiro, produções que levam seus personagens a adaptações para os desenhos animados e diversos produtos, como os *games*. A febre pelas produções japonesas pode ser explicada de diversas formas: uma idéia é a identificação do público jovem (principal alvo) com os personagens - normalmente adolescentes ou possuem dramas similares aos desse público -, que se defrontam com poderes sobrenaturais ou uma organização poderosa que age secretamente para governar o mundo, temas que, como vimos, são encontrados em praticamente todos *FF* e em muitos mitos pelas diversas culturas da humanidade. Outra razão que separa as produções populares japonesas do molde ocidental é o conceito de temporalidade narrativa, ou seja, são histórias que começam e terminam. Na produção *pop* ocidental há personagens de mais 70 anos de existência, como o Batman, que sofreram atualizações e contextualizações através da história. Mas, para manter a atenção do público que vai e vem, são necessárias estratégias, como criar eventos extraordinários - no caso do homem-morcego, ele ficou paraplégico nos anos 90 -, enquanto o mangá *Akira*, de Katsuhiro Otomo, foi sucesso absoluto no ocidente quando chegou no começo da mesma década, com fãs ansiosos para acompanhar a aventura até o final. A série de mangá *Akira* durou 8 anos no Japão e sua chegada ao cinema em 1988 teve boa exposição mundial, aumentando o interesse aos animes e mangás nesse lado do mundo. É evidente que as produções japonesas são bastante exploradas enquanto duram, há

o alongamento das histórias e até possíveis mudanças ocasionadas pela popularidade de certos personagens que influenciam o autor (como em novelas brasileiras), mas é certo que há um final para aquela narrativa, que compartilha das fórmulas de um mito do herói que se desenvolve para se tornar adulto.

A série *Final Fantasy* é uma marca, cada jogo é uma novela que tem começo e fim, o que não impediu os criadores de lançarem seqüências que se passam no mesmo universo, tratando do passado ou futuro de *games* de sucesso, como no caso de *FFVII*.

Com a evolução da série e dos *games*, de um modo geral, há o início de um debate social propiciado pelos personagens e a sua colocação. O interesse desse público adolescente pode estar ligado ao fato dos protagonistas em *FF* terem se tornado cada vez mais semelhantes aos propostos pelos mangás de sucesso, ou seja, adolescentes – ou jovens adultos que agem como tais. Além da identificação óbvia trazida pela introdução de tais personagens, o que se vê nas histórias é a luta para a reintegração social, o encontro de seu papel na sociedade. Mais do que enfrentar demônios e deuses poderosos, meros obstáculos para os heróis da série, os maiores conflitos não estão no enfrentamento de monstros, mas na socialização com os personagens à sua volta e a aceitação de uma missão que lhes é incumbida, a de ser um ser humano pleno e feliz, mas, acima de tudo, integrado. Uma reflexão possivelmente mais nipônica do que ocidental, principalmente em uma sociedade em que o senso de coletividade é mais forte e impositivo do que a realização de se conhecer como indivíduo. A mensagem é direcionada a esse público fã de ficção e de comportamento ostracista, já observado com preocupação pelo próprio governo japonês em diversas oportunidades. O que leva os japoneses a ausências em massa nos empregos e escolas para adquirir *games*, acampando em frente às lojas em grandes filas? A necessidade de isolamento e o mergulho em diversões tipicamente individualizadas podem ser um alerta para a sociedade nipônica, mas também para a ocidental, pois, já que há um intenso consumo dessas produções, pode ser que nossa mentalidade não está tão distante cultural e socialmente da realidade japonesa como se pode pensar. Nossa juventude pode estar sendo criada em moldes diferentes, mas os resultados têm sido compatíveis no consumo de ficção, talvez um escapismo ao amadurecimento ou uma negação de uma sociedade que só faz sentido em realidades simuladas em que a existência é controlada e distanciada.

O *videogame* é um meio acessível a todos os públicos, mas sua força como produto e forma de expressão se fortalece pelo caráter interativo, caminhando ao lado de quaisquer mídias audiovisuais em rede. O potencial dos aplicativos Web 2.0 na rede mostra que a interatividade é a tendência da relação entre espectador, ou diríamos, interator, e os meios. Talvez por essa nova expectativa do público em relação às mídias, o *videogame* tenha retomado o seu principal valor que lhe possibilitou existir em primeiro lugar: o conceito de *jogo*. A experiência nos *games* a partir da metade da primeira década do séc. XXI tem se tornado cada vez mais focada na diversão do que nas narrativas. As histórias, mesmo quando existem, estão mais interativas, podendo ser modificadas de várias formas possibilitando bifurcações e resultados distintos. Não que esse conceito não existisse antes, afinal podemos entender que qualquer interação produz um resultado distinto, mas o conceito na produção dos jogos tem incentivado as experimentações, além dos acréscimos de conteúdo que podem ser baixados nos *games* da sétima geração, ampliando a experiência de jogo. Assim, o *videogame*, nesse momento tecnológico, não precisa mais ser cinema, literatura ou teatro, pode ser finalmente pura e simplesmente um jogo. E para isso é influenciado por todas essas formas, como a mídia híbrida que é.

Os aparelhos de hoje reproduzem vídeos em alta definição, detalhada apresentação audiovisual em tempo real e o advento da experiência *online* só reforça as possibilidades de socialização, mesmo virtual, do ato de jogar *videogame*. Jogar *videogame*, atualmente, possibilita diversas opções de diversão: pode-se brincar de tênis com a família, jogar um *game* de guerra junto de um amigo contra outros dois, tudo *online*. Ferramentas possibilitam a produção de modificações dos programas originais criando conteúdos próprios. Essas são as faces do *videogame* no início do séc. XXI. A série *FF* talvez esteja atrasada nesse novo momento. Mesmo com o *game FFXI*, um *MMORPG*, e a transposição da jogabilidade *MMORPG* para *FFXII*, mas num jogo individual, não podemos ver inovações significativas no jogo original. A fórmula se mantém inalterada, um jogo com uma única história e poucas possibilidades de modificação do enredo e seus desdobramentos, além de não incluir qualquer chance para a inclusão de mais pessoas no jogo – importante lembrar, excetuando *FFXI*. *FFXIII*, a ser lançado em 2009, não apresentou até agora qualquer tipo de inovação nesse sentido. Prenderam-se, justamente, nos aspectos de excelente apresentação audiovisual e

na caracterização de personagens atrativos ao público adolescente, o que tem sido feito desde *FFVII*. A mudança constante da direção também pode ser um agravante para uma série, presa aos seus elementos recorrentes para se afirmar como série, mas que já não tem inovado em nenhum outro aspecto há um tempo. Dificilmente um novo *FF* terá o impacto de *FFI* ou *FFVII*, divisores de água na indústria. Talvez o legado da serialidade seja um peso para os produtores, ou os altos custos não permitam que experimentem e ousem causar desconforto aos ávidos fãs que esperam ansiosos a cada versão, como o ocorreu em *FFVIII*. Porém, a história mostrou ser possível mudar sem destruir uma série, como no caso de *Resident Evil*, que na versão *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) mudou drasticamente a maneira de jogar, sem abrir mão de elementos recorrentes da série. O jogo foi um sucesso, eleito jogo do ano por diversos meios da imprensa especializada. Porém, essa mudança foi encabeçada por Shinji Mikami, o próprio criador da série. No caso de *FF*, Hironobu Sakaguchi deixou a Square-enix e já se aventurou em outras produções, como o *game Lost Odyssey* (Mistwalker, 2007), criticado pela mídia por ser muito semelhante aos *FF*.

No final, é uma questão de escolha: cabe aos novos produtores entenderem a necessidade de mudança e expandir os horizontes do meio, como fizeram muitos dos *designers* que entraram para a história, ou se apegar, cada vez mais, ao mesmo público cativo, que tende a perder o interesse pelos jogos com o tempo por suas temáticas adolescentes e seus personagens que se assemelham a cantores *pop*.

REFERÊNCIAS

Livros

ARISTÓTELES. *The Poetics of Aristotle*. Disponível em: <http://www.sacred-texts.com/cla/ari/poe/index.htm> Acesso em 01/10/2008.

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

ADAMS, Rick. *The Colossal Adventure Page*. Disponível em: <http://www.rickadams.org/adventure/>. Acesso em 17/01/2009.

ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do Videogame - Conceitos e Técnicas*. São Paulo: Alameda Casa Editorial, 2007.

BARRAL, Etienne. *Otaku: os filhos do virtual*. São Paulo: Editora SENAC, 2000.

BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica*. Paz e Terra, 2002.

CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.

_____. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Cultrix, 1993.

CEIA, C. E-Dicionário de termos literários. Tipologia Narrativa. Disponível online em: http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/T/tipologia_narrativa.htm. Acesso em 27/08/2008.

COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. Rio de Janeiro: Globo, 1987.

COUCHOT, Edmund. *A tecnologia na arte. Da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DANSKY, Richard. In: Bateman, Chris. (ed.) *Game writing: narrative skills for videogames*. Boston: Charles River, 2007.

ECO, Umberto. *A Inovação no Seriado* In: ECO, Umberto. *Sobre os Espelhos e Outros Ensaio*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FRASCA, Gonzalo. *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Montevideo: Universidad Católica del Uruguay, 1997. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

_____. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Atlanta: Georgia Institute of Technology, 2001.

GAIMAN, Neil. *Os Caçadores de Sonhos*. São Paulo: Conrad, 2001.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*. São Paulo: SENAC, 2003.

HEIM, Michael. *Virtual Realism*. Oxford University Press, 1998.

History of computer and videogames. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_computer_and_video_games. Acesso em: 02/02/2009.

HOUAISS, Antônio e VILLAR, Mauro de Salles. *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Rio de Janeiro, Objetiva, 2001.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KLEVJER, Rune. *In Defence of Cutscenes*. In: Mäyrä, Frans (ed.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere: Tampere University Press, 2002.

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. 4ª ed. São Paulo: SENAC, 2005.

_____. *Pode-se falar em gêneros na televisão?* In: Revista FAMECOS. Nº 10. Porto Alegre: junho de 1999 (semestral). Pp. 142-158.

MCCARTHY, David. et al. *The art of producing games*. Boston: Course PRT, 2005.

NELSON, Graham. *A short history of interactive fiction* Disponível online em: <http://www.inform-fiction.org/manual/html/s46.html>. Acesso em: 27/01/2009.

PINTO, Álvaro V. *O Conceito de Tecnologia* vol. I. Rio de Janeiro: Ed. Contraponto, 2005.

PROPP, Wladimir. *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Lisboa: Editorial Veiga, 1978.

RAYNAULD, Isabelle. *Click reading : screenwriting and screen-reading practices in film and multimedia fictions* In: Jeffrey Goldstein and Joost Raessens, *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge: MIT Press, 2005: págs. 81-97.

SHEFF, David. *Os mestres do jogo: por dentro da Nintendo*. São Paulo: Best Seller, 1992.

SIPIÈRE, D. *Souriau Revisited by The Matrix*, Cercles 18, 11-19. Université de Paris X-Nanterre. Disponível online em: <http://www.cercles.com/n18/sipiere.pdf>. Acesso em: 26/08/2008.

URICCHIO, Willian. Cyberhistory: *Historical Computer Games and Post-Structuralist Historiography*. In: Jeffrey Goldstein and Joost Raessens, *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge: MIT Press, 2005: págs. 327-338.

YAGODA, Marvin. *Vintage Coin Operated Fortune Tellers, Arcade Games, Digger/Cranes, Gun Games and other Penny Arcade games, pre-1977*. 06/15/08, by cfh@provide.net. Disponível online em: <http://www.marvin3m.com/arcade/>. Acesso em 21/08/2008.

Games

ALCORN, Allan. *Pong*. Atari, 1972.

AREM, Keith. *Call of Duty*. Activision, 2003.

_____. *Call of Duty 3*. Activision, 2006.

ARMER-PETRIE, Amanda. *2006 FIFA World Cup*. Electronic Arts, 2006.

BENZIES, Leslie (produtor). *GTA: San Andreas*. Rockstar Games, 2005.

BOON, Ed. (criador). *Mortal Kombat*. Midway, 1992.

BOZEK, Paulina (produtor). *SingStar*. London Studio, 2004.

BUSER, Jack. *PlayStation Home*. Sony, 2008.

BUSHNELL, Nolan. *Computer Space*. Nutting Associates, 1971.

CARTWRIGHT, Steve. *Frostbite*. Activision, 1983.

CHOI, Heep Sop. *Goal!*. Jaleco, 1988.

CRANE, David. *Decathlon*. Activision, 1983.

_____. *Pitfall!*. Activision, 1984.

CROWTER, William. *Colossal Cave Adventure*. CROWTER, 1976.

DUNN, John. *Superman*. Atari, 1978.

FILSHIE, Craig. *Grand Theft Auto III*. Rockstar, 2001.

GARD, Toby e DOUGLAS, Paul. *Tomb Raider*. Eidos Interactive, 1996.

GARRIOTT, Richard. *Akalabeth: World of Doom/Ultima 0*. California Pacific Computer, 1980.

GILBERT, Ron. *Maniac Mansion*. Lucasfilm Games, 1987.

_____. *The Secret of Monkey Island*. Lucasfilm Games, 1990.

GREENBERG, Andrew. *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*. Sir-tech Software, 1981.

GREENBERG, Maurice. *Bobby is going Home*. Bit Corp. , 1986.

_____. *Smurf: Rescue in Gargamel's Castle*. Coleco, 1982.

GROSSMAN, David. *Maniac Mansion: Day of Tentacle*. LucasArts, 1993.

GUNPEI, Yokoi (produtor). *Metroid*. Nintendo, 1986.

HASHIMOTO, Masaya. (diretor). *Illusion of Gaia*. Enix, 1994.

HIGINBOTHAM, William. *Tênis para Dois*. Tennis for two, 1958.

HORII, Yuuji. *Dragon Quest*. Enix, 1986.

_____. *Dragon Quest III*. Enix, 1988.

ISHII, Koichi (diretor). *Secret of Mana*. Square, 1993.

ISHIKAWA, Hirotaka. *Dance Dance Revolution*. Konami, 1998.

IWATANI, Toru. *Pac-Man*. Namco, 1983.

KITASE, Yoshinori. *Before Crisis: Final Fantasy VII*. Square-enix, 2004.

_____. *Final Fantasy X-2*. Square-enix, 2003.

KOJIMA, Hideo. *Metal Gear Solid*. Konami, 1998.

_____. *Metal Gear Solid 2*. Konami, 2002.

_____. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Konami, 2004.

_____. *Metal Gear Solid 4*. Konami, 2008.

KOSTER, Raph. *Ultima Online*. Electronic Arts, 1997.

KUWASASHI, Masanori. *King of Fighters '94*. SNK, 1994.

LOPICCOLO, Greg. *Rock Band*. MTV Games, 2007.

MAGDILEN, Mary. *Guitar Hero*. Activision, 2005.

MATSUNAGA, Hiroshi. *Wii Fit*. 2007.

MATSUNO, Yasumi. *Final Fantasy Tactics*. 1998.

_____. *Final Fantasy XII*. Square, 2006.

_____. *Vagrant Story*. Square, 2000.

MECHNER, Jordan. *Prince of Persia*. Brøderbund, 1989.

MIKAMI, Shinji (diretor). *Resident Evil 4*. Capcom, 2005.

MIKAMI, Shinji. *Resident Evil*. Capcom, 1996.

MIYAMOTO, Shigeru. *Star Fox*. Nintendo, 1993.

_____. *Super Mario Brothers*. Nintendo, 1985.

_____. *Super Mario RPG*. Square e Nintendo, 1996.

_____. *The Legend of Zelda*. Nintendo, 1986.

MIYAZAKI, Tomoyoshi. *Terranigma*. Enix, 1995.

MURASAWA, Yuichi. *Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift*. Square-enix, 2007.

_____. *Final Fantasy Tactics Advance*. Square-enix, 2003.

NAKAZATO, Takayoshi. *Dirge of Cerberus Lost Episode: Final Fantasy VII*. Square-enix, 2006.

_____. *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII*. Square-enix, 2006.

NAKAZAWA, Kazuhide. *Silent Hill 3*. Konami, 2004.

OKUDA, Yasuo. *International Super Star Soccer*. Konami, 1995.

PARDO, Rob. *World of Warcraft*. Blizzard, 2004.

PITCHFORD II, Randall S. *Half-life*. Valve Software, 1998.

RAYNAL, Frédéric. *Alone in the Dark*. Infogrames, 1992.

ROBINETT, Warren. *Adventure*. Sears, Roebuck and Co., 1980.

ROMERO, John. *Doom*. Id Software, 1993.

SAKAGUCHI, Hironobu. *Final Fantasy*. Square, 1987.

_____. *Final Fantasy II*. Square, 1988.

_____. *Final Fantasy III*. Square, 1990.

_____. *Final Fantasy IV*. Square, 1991.

_____. *Final Fantasy V*. Square, 1992.

_____. *Final Fantasy VI*. Square, 1994.

_____. *Final Fantasy VII*. Square, 1997.

_____. *Final Fantasy VIII*. Square, 1999.

_____. *Final Fantasy IX*. Square, 2000.

_____. (produtor executivo). *Final Fantasy X*. Square, 2001.

SAKURAZAKI, Shuichi. *Ninja Gaiden*. Tecmo, 1988.

SCHAFER, Tim. *Full Throttle*. LucasArts, 1995.

_____. *Grim Fandango*. LucasArts, 1998.

SHAW, Carol. *River Raid*. Activision, 1982.

SHIMIZU, Kazunobu (diretor). *F-Zero*. Nintendo, 1990.

SHIOKAWA, Yousuke. *Dissidia: Final Fantasy*. Square-enix, 2008.

STAMPER, Tim. *Battletoads*. Tradewest, 1991.

SUGIYAMA, Tadashi (diretor). *Pilotwings*. Nintendo, 1990.

TABATA, Hajime. *Crisis Core: Final Fantasy VII*. 2007.

TAJIRI, Satoshi. (diretor). *Pokémon Red*. Nintendo, 1996.

TANAKA, Hiromichi. *Final Fantasy XI*. Square, 2002.

TEZUKA, Takashi. (diretor). *Legend of Zelda: A link to the past*. Nintendo, 1991.

_____. *Super Mario World*. Nintendo, 1990.

TOKITA, Takashi. *Chrono Trigger*. Square, 1995.

TORIYAMA, Motomu. *Final Fantasy XII: Revenant Wings*. 2006.

TOYAMA, Keiichiro. *Silent Hill*. Konami, 1998.

TSUBOYAMA, Masashi. *Silent Hill 2*. Konami, 2001.

TURMELL, Mark. *NBA Jam*. Midway, 1994.

UENO, Masahiro (diretor). *Super Castlevania IV*. Konami, 1991.

UMEZAKI, Shigeharu (diretor). *Contra*. Konami, 1988.

WRIGHT, Will. *The Sims*. Máxis, 2000.

YAMAUCHI, Kazunori. *Gran Turismo 3*. Polyphony Digital, 2001.

YOSHIMIRU. *Metal Slader Glory*. HAL Laboratory, 1991.

Filmes

ANDERSON, Paul W. S. *Mortal Kombat*. New Line Cinema, 1995.

ASAKA, Morio. *Last Order: Final Fantasy VII*. Sony Pictures, 2005.

BARTKOWIAK, Andrzej. *Doom*. Universal Pictures, 2005.

BAY, Michael. *Armageddon*. Touchstone Pictures, 1998.

CLEMENTS, Ron. *Aladdin*. Disney, 1993.

_____. *Hércules*. Disney, 1997.

DOCTER, Pete. *Monstros S.A.* Disney, 2002.

JACKSON, Peter. *O Senhor dos Anéis – A sociedade do anel*. New Line Cinema, 2001.

_____. *O Senhor dos Anéis – As duas torres*. New Line Cinema, 2002.

_____. *O Senhor dos Anéis – O retorno do Rei*. New Line Cinema, 2003.

KORTY, John. *Caravana da Coragem*. 20th Century Fox, 1984.

LASSETER, John. *Toy Story*. Disney, 2000.

LEDER, Mimi. *Deep Impact*. Paramount Pictures, 1998.

LIVELY, Gerry. *Dungeons & Dragons: Wrath of the Dragon God*. Flashstar Home Video, 2005.

LUCAS, George. *Star Wars*. 20th Century Fox, 1977.

MARQUAND, Richard. *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi*. 20th Century Fox, 1983.

NOMURA, Tetsuya. *Final Fantasy VII Advent Children*. Sony Pictures, 2005.

PORTER, Edwin. *O Grande Roubo de Trem*. Edison Manufacturing Company, 1903.

RAIMI, Sam. *Homem-aranha*. Sony Pictures, 2002.

_____. *Homem-aranha 2*. Sony Pictures, 2004.

_____. *Homem-aranha 3*. Sony Pictures, 2007.

ROMERO, George A. *Dawn of the Dead*. Laurel Group, 1978.

SAKAGUCHI, Hironobu. *Final Fantasy: Spirits Within*. Sony Pictures, 2001.

SOLOMON, Courtney. *Dungeons and Dragons*. Europa Filmes, 2000.

SOUZA, Steven E. *Street Fighter*. Capcom Entertainment, 1994.

SPIELBERG, Steven. *Indiana Jones e a Última Cruzada*, Paramount Pictures, 1989.

_____. *Indiana Jones e o Templo da Perdição*. Paramount Pictures, 1988.

WACHOWSKI, Andy. *The Matrix*. Warner Bros., 1999.

WEDGE, Chris. *Era do Gelo*. Dreamworks, 2002.

WEST, Simon. *Lara Croft: Tomb Raider*. Paramount Pictures, 2001.

WITT, Alexander. *Resident Evil: Apocalypse*. Sony Pictures, 2004.