

2024

**António Maria de
Campos Jarego**

Duelo Narrativo entre RPG's AAA e *Indie*

Dissertação apresentada ao IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Audiovisual e Multimédia realizada sob a orientação científica do Doutor Fábio Guilherme, Coordenador do Mestrado “Computação Criativa e Inteligência Artificial” da Universidade Europeia, Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing.

Palavras-Chave

Comparação, Narrativa, *Role-Playing Game*, *Indie*, AAA ;

Resumo

Conceito Inicial

Provar a distinção entre histórias criadas por agentes individuais e coletivos é o propósito deste documento. Na atualidade, o mercado *Indie* (abreviação de Independent Developer ou Desenvolvedor Independente, um agente que realiza próprios projetos maioritariamente só) RPG tem crescido exponencialmente comparado com a sua outra face industrial. A produção de jogos criados meramente por 1 ou mais entidades tem vindo a aumentar graças à vulgarização deste médium. Mas, ao contrário de full-priced games (jogos que são, atualmente, vendidos na faixa de 50 Euros para cima), produtos *Indie* apresentam um elo que os liga, a experimentação. Esta propriedade afeta vários campos do médium, mas a área em foco serão as histórias. Títulos AAA (termo em inglês usado para descrever jogos com um budget/produção de alto valor, em termos de capital, poder laboral e marketing) frequentemente se demonstram projetos dispendiosos, exigentes de rigor e cuidado. Como tal, a produtora ou distribuidora encarregue tem de assegurar que o produto gera rendimento financeiro. Este modelo de negócios não é adequado para considerar grandes riscos no planeamento dos jogos em questão. Riscos provocados por propriedades intrínsecas do jogo, neste caso, narrativas. Jogos *mainstream* (jogos que abrangem uma grande audiência) não ousam em dificultar muito a mensagem do seu produto. As histórias e personagens que documentam não podem ser complicadas. O jogador “vulgar” terá de entender tudo o que se passa no mundo em que está a jogar, ou pelo menos o essencial. Produtos concebidos por agentes independentes costumam

seguir um rumo diferente. Como não têm a capacidade de divulgação, comercialização e poder orçamental que os seus rivais, *Indie developers* (desenvolvedores) focam as suas visões criativas nalgo que a indústria não explora, experimentação. Tentaram quebrar todas as regras estabelecidas pelo *status-quo* industrial. Este documento explorará como o espaço *Indie* quebra esse tal molde e tentará delinear como esta dinâmica cria padrões que contrastam com o lado AAA.

Keywords

Comparison, Narrative, Role-Playing Game, *Indie*, AAA ;

Abstract**Initial Concept**

Proving the distinction between stories created by single entities and collective ones is this document's purpose. In modern times, the *Indie* (Independent Developer). RPG market has grown exponentially compared to its industrial counterpart. Game production solely made by 1 or more individuals has been increasing thanks to the vulgarisation of its core medium. But, unlike full-priced games (games that are, currently, sold over a price of 50 Euros) *Indie* products showcase a unique link that bonds them together, experimentation. Experimentation affects various fields of game experience of course, but the area in question here are narratives. *Triple-A* (high budget/production value games in terms of capital, work force and marketing) titles frequently paint themselves as expensive projects, demanding in rigour and care. Likewise, the developer or distributor in charge has to assure the product will generate financial revenue. This business model usually does not accept big risks into the game's planning. *Mainstream* titles (games that are meant to appeal to a large number of consumers) don't bother complicating the message of their product. The stories and characters a game showcases cannot be convoluted. The "average" player will need to understand everything that goes on in the game's world, or at least the bare essentials. So, narratives pertaining to the AAA field usually follow this mold. Products made by a single developer usually take a different route. Since they don't have the disclosure, commercialization and budget power their industry rivals possess, *Indie* developers focus their creative input into experimentation. Trying to escape the aforementioned mold model. Creating something unique, outside of the *status-quo* of the genre. This document will explore how the *Indie* space breaks said mold

and attempt to prove how this dynamic creates patterns that differ from the AAA side.

Índice

1 - INTRODUÇÃO.....	6-15
1.1 Contexto Histórico.....	6-11
1.2 Discernimento e Objectivos.....	11-14
2 - REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	15-89
2.1 - Estórias e Jogos.....	15-52
2.1.1 Como estórias são feitas.....	15-35
2.1.2 Como estórias interativas são feitas.....	35-43
2.1.3 Como estórias no modelo RPG funcionam.....	43-52
2.2 - Estórias e Jogos no Meio Virtual.....	52-89
2.2.1 Como estórias em jogos mecânicos...funcionam.....	52-64
2.2.2 Como estórias em jogos RPG funcionam.....	64-71
2.2.3 Diferenças base entre AAA e <i>Indie</i> na indústria de jogos.....	71-74
2.2.4 Diferenças narrativas entre AAA e <i>Indie</i> no espaço RPG.....	74-89
3 - METODOLOGIA.....	90
4 - CONCLUSÃO.....	91
5 - REFERÊNCIAS.....	92-3

1 - INTRODUÇÃO

1.1 Contexto Histórico

Estórias sempre existiram em função do homem. Todos os eventos que experienciou, desde conhecimento que adquiria e das emoções que corria diariamente, o ser humano sempre criou narrativas consoante estas vivências. Conceitos abstratos como pensamentos e sentimentos também eram algo que cada indivíduo gostaria de partilhar. A forma como uma estória é contada dependeu sempre do seu contexto. Este podendo ser filosófico, histórico, lúdico, político, religioso, etc... Dependendo da civilização, cada enredo teria diretrizes diferentes. Cada pessoa tinha sempre algo a partilhar. Estes utilizavam diversos médiuns para contar as suas vidas: caça, conflitos bélicos, religião, mitos, etc. Este formato de transmitir informação fora sempre algo que todo o ser humano partilhara, independentemente do seu meio ou contexto. À medida que o homem evoluía, este seu *hobby* sentiu o mesmo efeito. O aspecto narrativo das suas estórias tomou novos cuidados, proporções e dimensões consoante esta progressão.

Estórias tomariam diferentes estruturas narrativas consoante o médium e o género de conteúdo que adotavam. Mitologias primordiais (gregas, romanas, egípcias, incas, etc...) ditavam os seus dogmas através de escrituras, relatando vários eventos e história. Tipicamente, muitas áreas da arte (arquitetura, escultura, pintura, teatro) procuravam ilustrar ou prestar tributo a estes credos. Na Grécia, estátuas eram talhadas com o intuito de contar episódios do seu *mythos* (mitologia). No Egipto, paredes de túmulos eram ilustradas com eventos de erudição religiosa. Durante o império romano, várias estruturas arquitetónicas eram esculpidas com eventos históricos, como tributo às suas divindades. Religiões da atualidade, doutrinas cristãs, hebraicas e muçulmanas também receberam o mesmo tratamento que os seus antecessores mitológicos. Todo o tipo de informação escrita fora gravada em papiro ou pedra. Ilustrações estóricas continuavam a ser pintadas, esculpidas ou talhadas em superfícies. Cada uma destas narrativas beatas teria um significado único dependendo dos seus parâmetros culturais e regionais claro. Mas apesar de serem diferentes a um nível superficial, na sua essência, estórias partilhavam uma natureza muito semelhante. Para além destes exemplos, narrativas de natureza mais laica também foram surgindo ao longo da História paralelamente a doutrinas religiosas. Obras como Odisseia (Homero, séc.VIII a.c), Ilíada (Homero, séc.VIII a.c) e Eneida (Virgílio, séc.I a.c) combinavam ambos

aspectos históricos, religiosos/mitológicos criando uma épica. De uma forma ou outra, várias nações acabariam por ter o seu próprio percurso literário no campo do onírico e sagrado. Com o tempo, este tipo de histórias tornaram-se cada vez mais comuns. A partir dos credos religiosos, crenças e histórias de natureza pagã começaram a surgir em vários povos à volta do globo. Eventualmente, estes receberam a mesma atenção narrativa e artística que o seu lado beato. Na Europa por exemplo, diferentes povos e culturas criaram documentação, trajes, estruturas e rituais baseados nestas suas crenças pagãs. Habitantes deste tipo de povos por vezes vestiam-se de forma a personificar entidades destes mundos obscuros e desconhecidos, de forma a lhes pagarem tributo. Quando a comercialização de histórias foi popularizada, revelou ser um agente bastante “acelerador” na área. No sentido em que, cada vez mais e mais histórias eram criadas para serem vendidas. Assim, indivíduos começaram a criar narrativas apenas com o intuito de serem consumidas por um próximo.

Emprestando aos modelos clássicos, documentação religiosa e paganismo, novos mundos literários foram surgindo. Ainda na Europa, depois da terminação de várias inquisições cristãs, esta prática fora-se tornando cada vez mais comum. À medida que este mercado obtinha novas proporções, preferências por certo tipo de histórias foram aparecendo. Podendo atribuir-se a essa procura o nascimento de géneros literários, histórias que apresentavam estéticas temáticas diferentes entre si. Como tal, obras escritas foram adquirindo novos horizontes e propósitos. Algumas tornaram-se o *framework* para outros médiuns, nomeadamente teatro. Nos seus inícios, teatro inclinou-se mais sobre os géneros literários de Drama e Tragédia, visto que as suas diretrizes literárias combinam bem com a dimensão do *acting*. Frequentemente, peças eram encomendadas por nobres ou membros de realeza com o fim de produzir entretenimento. O mesmo se verificava para o seu antecessor, obras literárias. Tais teatros envolviam atores que desempenhavam um *role*. Consoante o personagem/entidade que desempenhava, o figurante teria de abandonar a sua persona real e vestir o agente histórico. Aspectos como *acting*, *timing*, *line-delivery*, construção de sets nasceram a partir do teatro. Graças a estas novas dimensões de *storytelling*, histórias ganharam mais uma vez novas ferramentas de serem contadas. Mais tarde, Cinema nasceria a partir destas *guidelines*, criando depois as suas próprias. Paralelamente ao teatro, outras formas de entretenimento também existiam. O homem necessitava de algo para se despojar do sério e monótono do dia-a-dia. Assim, criou atividades com um espírito lúdico e rejuvenescedor, jogos. Consoante cada nação, cada um destes passatempos exibia guias e

regras diferentes. Mas o que era considerado “jogo” sempre representava uma distração lúdica (e por vezes competitiva) com o objetivo de promover diversão.

Tais atividades tomaram um rumo semelhante a outras ocupações do homem. Evoluindo em complexidade e formato. Ao contrário de livros, teatro e cinema, jogos eram um médium interativo, onde informação era trocada entre jogo e jogadores. Obras literárias puxavam pela imaginação do leitor, porém apresentavam sempre a mesma dinâmica entre livro e leitor. Cinema mantinha esta dinâmica, contudo anularam a imaginação do espectador, visto que já dispunha de conteúdo visual e sonoro. Teatro ainda poderia dispor de alguma interatividade com o espectador, dado que algumas peças requeriam a participação do público, mas mesmo assim, cada encenação já estava delineada de início ao fim. Jogos por outro lado, eram passatempos cujas conclusões eram desconhecidas. O destino de cada jogo dependia apenas da destreza de cada jogador. A partir do teatro, uma atividade chamada de *Role-Playing* (interpretação de papéis em inglês) nasceu. E semelhante ao teatro, este era um passatempo onde duas ou mais pessoas podiam assumir personagens e construir uma narrativa a partir dessas entidades. Mas ao contrário do teatro, não era necessário nenhum tipo *setup* ou guião escrito para estas interações serem possíveis. Aliás, em muitos casos, cada sessão de RP (*role-playing*) era fundamentada no improviso, sem guião pré escrito. Esta direção era feita de forma a estimular a criatividade de cada participante. Criando experiências cênicas únicas e flexíveis.

Muitos derivantes de *role-playing* foram surgindo após a sua aparição. Um subgênero denominado de LARP (*Live-Action Role-Playing*) procurava levar esta experiência a um nível mais preciso. Cada participante teria de encarar um personagem ou papel com a máxima verossimilhança possível (fisicamente, psicologicamente, verbalmente, etc). Porém, o derivante aqui em destaque seriam os TTRG (*Table Top Role-Playing Games*). Diametralmente ao exemplo encenado, jogos *Table Top* incentivavam uma experiência mais estática, tática e refinada. Jogadores teriam de permanecer sentados, sensatos e calculosos se desejassem progredir no passatempo. Em vez de atuar, toda a ação, no mínimo, envolveria papel, caneta e dados. Esta estirpe partilhava alguns elementos com os modelos clássicos de RP e LARP. Contudo, toda a encenação praticada na atividade era virtualmente sempre narrada. Poucos casos deste tipo de jogo não eram *turn-based* (jogabilidade baseada em turnos), dado que este sistema era o mais eficiente para criar uma narrativa em consolidação com *gameplay* (dimensão de jogo).

Cada sessão de jogo seguia uma história construída pelos participantes. Cada elemento da narrativa era montado progressivamente consoante as escolhas (e consequências) de cada jogador. Tal característica tornava cada jogo único e prático, incitando depois novas partidas. Algo a notar era o tema destes jogos. Dependendo do produto, existia um leque temático bastante variado contendo vários gostos narrativos. Porém, o exemplo predominante era Fantasia. Tal caso pode-se atribuir à natureza onírica que histórias da época contavam. Obras literárias como *The Lord of the Rings* (John Tolkien, 1968) e *Conan of Cimmeria* (Robert Howard, Lyon Camp e Linwood Carter, 1969) tiveram um grande impacto nas instruções destes passatempos. Um modelo narrativo muito utilizado nas suas obras e depois adoptado para este tipo de jogos, fora denominado de *Hero's Journey*. Tolkien fora um dos autores que popularizou este molde narrativo.

No mundo do entretenimento, muitos títulos apropriaram-se deste género temático, mas um nome que definiu a imagem deste género fora *Dungeons & Dragons* (Gary Gygax e Dave Arneson, 1974). Apesar de não ter tido um efeito revolucionário na indústria de jogos de tabuleiro, *role-playing* foi marcada nesta área por D&D. A partir deste modelo, muitos derivantes e estirpes foram surgindo até aos dias de hoje. Tal como teatro e *role-playing* tradicional, existiam regras. Nomeadamente, estas diretrizes eram mais rígidas do que os médiuns anteriores. Cada jogador teria de respeitar e seguir estas normas de forma a progredir no jogo. E por consequência, as suas histórias também teriam de seguir estas *guidelines*. Cada produto tinha o seu código de conduta, mas no geral, existia sempre um grande rigor. Com o surgimento do entretenimento digital na segunda metade do século XX, novas formas de experienciar informação foram criadas. Jogos, por exemplo, realizaram-se uma das primeiras formas de experienciar passatempos lúdicos no meio virtual. *Pong* (Allan Alcorn, 1972), *Breakout* (Steve Wozniak, 1976) e *Galaxian* (Kazunori Sawano, 1979) foram alguns dos primeiros “testes” expostos no mercado. Em si não pertencem ao género temático em questão, mas existem no mesmo médium e foram títulos que começaram o lado comercial na era digital de jogos. *Oregon Trail* (Don Rawitsch, 1971) é capaz de ser uma das amostras mais arcaicas que se aproxima ao modelo de *Table Top Role-Playing Game*. Ao contrário de *Space Invaders*, o objetivo do jogador era realizar um trilha de ponto A a B, ao contrário do típico modelo competitivo por *High Score* (Pontuação Mais Alta). Este molde permitia a formulação de uma narrativa, apesar de ser bastante limitada. *Dungeon* (Don Daglow, 1975-1976) fora uma série de programas de código que tinham como etapa final a produção

de um videojogo *role-playing*. Estas experiências podem ser consideradas um dos casos primogénitos de RPG's virtuais. Embora não distribuído comercialmente, serviu de base para outros produtos e franquias futuras.

Dungeon dispunha de sistema de regras muito semelhante a D&D. Simulando os seus esquemas de combate, interações com um mundo e sistemas de *level-up* (subida de nível). No entanto, carecia a estimulação e versatilidade narrativa que o seu modelo a papel e caneta possuía. Ou seja, cada estória era limitada. Na segunda metade do século XX, jogos ainda apresentavam uma experiência muito experimental e linear. Revelavam o aspecto interativo em contraste a obras literárias, teatro e cinema, mas esta dimensão ainda estava na sua infância. Com o aproximar do novo milénio, estes passatempos adotaram a prática de incorporar narrativas nos seus produtos.

Títulos como *Dragon's Quest* (Koichi Nakamura, 1986), *Final Fantasy* (Hironobu Sakaguchi, 1987) e *MOTHER* (Shigesato Itoi, 1989) tiveram o seu início na década de 1980. Estas obras tinham um modelo mecânico mais aproximado de D&D. Contudo, não possuíam a capacidade de reviver cada sessão de forma diferente. Como teatro e cinema, tinham um trilha predefinido. Curiosamente, *MOTHER* fora um dos primeiros casos onde o tema principal não se centrava em fantasia, em vez disso, Ficção-Científica. A partir da década de 90 até à atualidade, o mercado RPG permaneceu dominado pelo lado da indústria. RPG era uma das muitas *genres* (géneros) afetadas pelo *mainstream*, ambos em jogos digitais e de mesa. Poucos títulos fundados por agentes singulares eram reconhecidos pelo público. De momento, não é possível delinear o marco exato que incitou o nascimento do motivo *Indie*, quer seja para RPG's, ou para outros *genres* de jogos. Já foram mencionados exemplos que tiveram a sua concessão pelo agente industrial, mas esta prática de trabalho nunca fora aconselhada para quem desejasse compor jogos a solo. Acredita-se que um dos casos que antecipou este movimento fora nos finais do século XX - a inícios do século XXI.

Em 2004, um *developer* com *alias* de *Kikiyama*, desenvolveu um pequeno projeto denominado de *Yume Nikki*. Semelhante aos primordiais exemplos de RPG's Virtuais, este jogo apenas foi disponibilizado em formato de PC, visto que apenas títulos com reconhecimento industrial se podiam inserir no típico mercado de consola. E dadas as barreiras linguísticas, o jogo estando apresentado em japonês, uma tradução não oficial esteve em ordem para se poder divulgar mundialmente esta experiência. Mas ao contrário da típica

experiência linear de franquias como *Dragon's Quest* e *Final Fantasy*, *Yume Nikki* por si não exibe uma “estória” no sentido tradicional. A dimensão da interatividade ainda existe. Dispõe elementos como protagonista, personagens secundários e figurantes mas carece de uma linha de ação. O jogador é entregue ao mundo com o simples intuito de “sonhar”. Este tipo de abordagem narrativa tinha pouca representação não só no formato RPG mas em todos os *genres*. Não seguia o modelo tradicional imposto por D&D, mas ainda assim, pouco se assemelhava a outros exemplos. Apesar de não ser confirmado pelo autor, é comumente que *MOTHER* ser a inspiração para *Yume Nikki*. Desde o *artstyle* (estilo de arte), *world layout* (plano de mundo) e UI (*User-Interface*). Até ao momento, pouco se sabe do ou da autora. Este projeto é um dos seus únicos trabalhos. Ainda assim, fora o clique necessário para muitos entusiastas deste *genre* à volta do mundo começarem o seu trilha na área.

1.2 Discernimento e Objetivos

Na REVISÃO BIBLIOGRÁFICA, irão ser abordados 6 tópicos principais. Os primeiros 4 servirão de degraus para estabelecer as bases necessárias para fundamentar o objetivo principal deste documento, presente nos últimos 2 sub-capítulos. Como foi estabelecido no resumo, o propósito principal deste documento procura expôr os padrões narrativos que cada lado do comércio RPG de jogos virtuais. Paralelamente a argumentos de diferentes autores, irão ser estudados vários parâmetros do espaço AAA e *Indie*.

Aspetos que estão indiretamente relacionados com o tópico em mão também terão de ser explanados. Tais como as diretivas que empresas e *Indie developers* têm de seguir de forma a venderem o seu produto. As normas que uma faixa etária implica sobre a produção de histórias. Como o orçamento de um projeto afeta a duração e complexidade de uma narrativa. Como dita narrativa será otimizada para a experiência de jogo, entre outros aspetos. Em conjunto com estes aspetos, contexto social-político serão explorados de uma forma bastante leve, apenas o necessário para delinear o “porquê” de algumas diretivas comerciais, um fator também importante na criação de jogos, e por consequência, as suas narrativas. Consequentemente, estas diretivas orçamentais, comerciais e políticas serão utilizadas para tentar explicar as diretrizes narrativas de jogos-exemplo remetentes a cada um dos dois lados. Os jogos escolhidos terão de partilhar semelhanças, claro, não poderão ser completamente aquém um do outro. Cada um destes jogos irão auxiliar na construção desta comparação narrativa. Para cada pergunta colocada, um exemplo principal irá ser utilizado para cada lado.

Porém, pequenas alusões a outros jogos também poderão ser feitas, algumas até podendo estar localizadas do *genre* RPG. Estas alusões especiais serão apenas feitas para reforçar pontos e argumentos feitos a favor do aspecto narrativo em jogos.

No capítulo 2.1, elementos estóricos/jogos como *plot* (enredo), *themes* (temas) e *gameplay*, serão explorados num cenário geral, tentando ilustrar o que estes dois são na sua essência. Depois, tais elementos serão explanados e dissecados de forma a obter padrões e *trends* (tendências). Após a comparação, estes conceitos irão ser organizados e resumidos de forma a estarem prontos para serem utilizados em próximas análises no capítulo seguinte. O conteúdo abordado no capítulo 2.1 serve de degraus contextuais para a análise principal do documento. Todo o conteúdo abordado nesta seção apenas remete para a dimensão analógica de RPG, ou seja, *media* física. Só no capítulo seguinte o lado virtual do *genre* será abordado.

No capítulo 2.2, perguntas mais intrínsecas sobre o Tema em mão irão ser abordadas. Entender como narrativas trabalham em simbiose com o *gameplay* (o aspecto interativo principal de jogos virtuais) de cada jogo irá ser a base para entender estas *key differences* (diferenças-chave). O lado de *gameplay* não será explorado exaustivamente como o campo das narrativas, apenas o mínimo e essencial será perguntado para auxiliar o lado estórico. Os tradicionais *Tabletop* RPGs será onde a comparação se iniciará e Jogos Virtuais RPG será onde irá terminar. Nestes capítulos, a comparação será configurada através de perguntas tipo. Em conjunto com a matéria-prima obtida nos primeiros 3 capítulos e as perguntas realizadas nos últimos 4 capítulos, argumentos e fundamentação crítica serão feitas. Todos estes elementos serão necessários para cobrir o máximo terreno possível para tentar fundamentar este documento. E será com estes argumentos e fundamentações que se tentará responder à análise principal.

Em METODOLOGIA, tentará ser adquirido conhecimento empírico, visto que só dados obtidos a partir de pesquisa individual não é suficiente para fundamentar a pergunta principal deste documento. Dito conhecimento empírico será adquirido via um formulário de ~50 perguntas de escolha múltipla. Tal questionário abordará questões sobre jogos digitais *Role-Playing Game*, primeiro sobre a sua natureza base e só depois entrando nos seus lados *Indie* e *AAA* (10 perguntas para o lado geral e 20 para o lado *Indie* / *AAA*). O tópico de questões para cada um destes lados será um jogo pertencendo a cada lado. Para o lado *Indie* *Undertale* (2015) e para o lado Industrial, *Final Fantasy VII* (Yoshinori Kitase, 1997). *Yume*

Nikki e o *Final Fantasy VII : Remake* (Tetsuya Nomura, 2020) também poderão ser utilizados como material complementar/auxiliar para dito formulário. Apenas aspetos narrativos serão tomados em conta. Nuances remetendo a *gameplay* poderão ser mencionadas desde que sejam abordadas em função de estória. Cada pergunta seguirá uma natureza quantitativa (escolha múltipla) de forma a evitar incongruências lógicas que perguntas extensas possam suscitar. Estes dois jogos apenas serão caso de estudo em METODOLOGIA, não serão o foco principal noutras secções de análise. Visto que este documento procura provar padrões, respostas imediatas serão ótimas para servir este propósito. Neste formulário serão feitas perguntas-chave remetentes a conteúdo explorado ao longo deste documento, sendo assim mais fácil convergir a informação produzida na REVISÃO BIBLIOGRÁFICA e a obtida em METODOLOGIA. A partir dos dados obtidos, uma *media* será calculada de forma a saber se um padrão, tendência ou moda fora devidamente captada.

No que toca ao formato, o questionário será composto via *Google Docs* e consequentemente partilhado e divulgado em várias plataformas de *social media*. Outros meios de *outsourcing* (Terceirização) também serão tomados em consideração. Também se deve mencionar que o questionário terá duas versões, uma em Português de Portugal e outra Inglês (de preferência Norte-Americano), de maneira a expandir o leque de potenciais correspondentes, sendo uma das línguas dominantes globalmente. A escolha da periferia norte-americana é ao mesmo tempo útil dado o maior número de potenciais consumidores RPG em comparação ao público português. Como a audiência que realizará a versão inglesa por si pode não ser de origem anglofónica, existirá mais correspondência desse lado. Como tal, no que toca à consolidação de dados, estes serão divididos entre público português e inglês. Depois, dados de cada audiência serão avaliados numa *média* de forma a tentar construir um padrão de diferença.

Com a informação obtida na REVISÃO BIBLIOGRÁFICA e com os dados obtidos na secção da METODOLOGIA, uma análise final irá ser feita no capítulo final do documento, CONCLUSÃO. Será feita uma avaliação lógica com base em todos os dados adquiridos ao longo da tese. Um argumento final será composto a partir do material de natureza subjetiva (REVISÃO BIBLIOGRÁFICA) e empírica (METODOLOGIA). Depois de tal resposta estar sustentada, outros juízos de valor avaliativo irão ser feitos, tais como é que os dados obtidos ditaram a construção do argumento final, quais os seus fatores chave

para a sua fundamentação e se tais diretrizes se manterão para se conseguirem distinguir padrões entre jogos RPG, *Indie* e AAA, no futuro.

2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 Estórias e Jogos

2.1.1 Como estórias são feitas?

Antes de podermos delinear padrões entre dois campos específicos de um mercado de jogos digitais, temos de começar pelo início e trilhar um caminho de lógica, onde se explicaram/contextualizaram todos os conceitos/ideias-chave necessárias para chegar a essa tal pergunta. Se a questão em mão é delinear um padrão entre narrativas, o primeiro passo a explorar será a própria natureza de narrativas em si. Isto por si próprio é um tópico sem pontas onde se pegue visto ser algo com uma natureza bastante abstrata. Estórias são algo difícil de explicar em minúcia, dado que existem em várias formas, tamanhos e tipos. Cada uma tem as suas regras, diretrizes e prioridades. Portanto, para se tentar explorar o tópico, será preciso estabelecer um ponto inicial pelo qual se poderá analisar tais narrativas. Um dos objetos de estudo desta tese, o modelo RPG, poderá ajudar nessa procura. Jogos como *Dungeons and Dragons* (um dos exemplos chave no mundo RPG) foram buscar a sua inspiração estética a muitas obras remetentes a mitologias e o *folktale* europeu. A partir desta tendência, o ponto de começo para explorar a essência de estórias poderá ser a partir deste tipo de obras.

Folktale, por definição, é um conto que tem origens populares, tipicamente contada e passada de boca em boca. Muitas vezes é difícil delinear as origens de tais estórias, dada a sua transportação nómada errante de pessoa a pessoa. Uma maneira de contextualizar tais contos historicamente baseia-se nos elementos que aborda. Muitas estórias ao longo da história humana são de uma maneira ou outra reflexões do período em que foram concebidas, e isto é o mesmo para *folktales*. No entanto, este tipo de narrativas tratam-se mais de um *medium* do que um género. Há *folktales* bastante arcaicas e outras relativamente recentes. Além disso, estas também não abordam sempre o mesmo “tópico”. O que é natural dado que até os mais minúsculos grupos sociais tinham o seu próprio contexto histórico, social e religioso, formando assim *folktales* únicas. Mas apesar de serem diferentes em alguns aspetos, a grande maioria de civilizações primordiais revelavam aspetos chave semelhantes nos seus contos. O exemplo principal seria como sempre existiu, de uma maneira ou outra, a presença de um credo religioso, mitológico ou algo semelhante. O conceito de deuses,

entidades divinas ou seres sobrenaturais existia paralelamente a várias culturas e sociedades espalhadas pelo globo. Já Vladimir Propp (2012) dizia:

“The study of the folktale...It is conditioned by the country’s social and political history, and it is one of the streams that create and reflect the people’s self-consciousness.” (p.69)⁰

Por exemplo, antigas civilizações gregas e japonesas diferem bastante uma da outra, desde costumes, práticas, cultura, língua, etc... Mas, no que toca às suas mitologias, ambas seguem padrões semelhantes. Contam épicas de heróis, semideuses, deuses ou outras entidades abstratas. Relatam histórias baseadas em eventos históricos, períodos ou eras. E, no que toca a tributo artístico, ambas civilizações dedicavam estruturas arquitetônicas, estátuas, gravuras, obras visuais e literárias a estas figuras religiosas/mitológicas e aos seus credos. Por alguma razão, existiu sempre este padrão na psyche social do ser humano. De descobrir entidades maiores que ele e influenciar o seu meio com base nestas. Esta dinâmica era praticamente inevitável dada a importância que estas religiões/mitologias tinham nestas sociedades. Fora graças à fé nestes credos que muitas civilizações se ergueram e perduraram. Diametralmente a religiões/mitologias, credos de natureza laica também seguiam alguns traços deste padrão. Tinham vestes e indumentárias que se seguiam princípios casados com tais credos.

Quer seja religião, mitologia, cultura e sociedade, em todos os costumes que o homem criava e conseqüentemente praticava, existiu sempre um “fio” que os interligavam à volta do globo. Desde que obtiveram consciência, seres humanos conjuraram dimensões metafísicas que estavam para além do seu controlo. Fossem tais sociedades grandes ou pequenas, este padrão estava sempre subliminarmente presentes. It is conditioned by the country’s social and political history, and it is one of the streams that create and reflect the people’s self-consciousness. Como foi mencionado, as *folktales* que serviram de base para a grande maioria de RPG’s eram de origem europeias. Europeias em si também é outra generalização, existem inúmeras subculturas dentro desse continente. Como tal, será importante delinear um leque inicial de culturas (e por consequência, *folktales*-tipo) que servirão de ponto de estudo para fundamentar um padrão que servirá para explicar como essas histórias são feitas, no contexto de RPG’s claro. Muitos produtos RPG vão buscar a sua estética visual a culturas centro-europeias, anglo-saxónicas, escandinavas e nórdicas. Culturas, religiões e mitologias dessas 4 regiões serão a matéria-prima de estudo para este capítulo. Propp será útil nesta

secção dado que as *folktales* que aborda enquadram-se regionalmente nas culturas-alvo deste sub-sub-capítulo (sendo estas escandinavas e nórdicas).

Tabletop RPG's como *Dungeons and Dragons* retiram grande parte das suas inspirações estéticas de séries literárias como *The Lord of the Rings*, *The Silmarillion* (John Tolkien, 1977) e *Hobbit* (John Tolkien, 1937). Desde as criaturas que abordavam até ao molde de um protagonista coletivo (ao invés do típico agente singular). Na maioria das obras que escrevia, Tolkien revelava grande interesse em mitologias, culturas e conceitos arcaicos da Eurásia Oeste. A partir destas proto-culturas, Tolkien retirava certos elementos (estéticos, cénicos e literários) e incorporava-os nas suas estórias. Visto que as narrativas formuladas por este autor obedecem às diretrizes regionais impostas no parágrafo anterior, poderemos usá-las como caso de estudo para entender como estes mundos eram configurados com estas culturas-tipo em mente. Paralelamente, o modelo de *Hero's Journey* também será devidamente explorado, dado ser a métrica pela qual se avaliará estas estórias.

O modelo do herói trata-se de uma estrutura narrativa que centra-se no desenvolvimento de carácter de uma entidade narrativa, nomeadamente o protagonista. Dito desenvolvimento é produzido através de algumas etapas em sequência. No que toca a esta estrutura narrativa, não existe um modelo pre-definido ou empiricamente estabelecido (dado que todas as estórias que apresentam traços desta estrutura são diferentes). Terá de ser escolhido uma versão que se adeque às estórias criadas por Tolkien. Dos vários modelos disponíveis, o modelo cíclico popularizado por Joseph Campbell é o mais direto. Não dispõe de muitos detalhes e revela um bom alcance narrativo na abordagem de estórias de todos os tipos. Para tentar explicar como estórias são feitas, em contexto de RPG, fazer-se-á uso de uma das obras de Tolkien, *Lord of the Rings* (a trilogia completa). Estes três livros serão o material de estudo pelo qual a explanação deste capítulo tentará ser feita. Em conjunto com este material, a ferramenta para realizar e cumprir tal explanação será o modelo *Hero's Journey* previamente mencionado. Algo de importante a salientar será que as continuidades dos 3 livros serão encaradas como uma só. Ou seja, não existirá uma só análise para cada livro, mas sim uma análise geral que terá a trilogia completa como objeto de estudo. Mesmo que seja dividida em 3 livros, a trilogia é uma estória continua. Através de cada uma das suas etapas, padrões remetentes a *character-arcs* (arco de personagem), *plot* e *themes* dentro destes três livros serão analisados de acordo com a progressão narrativa do modelo de Joseph Campbell.

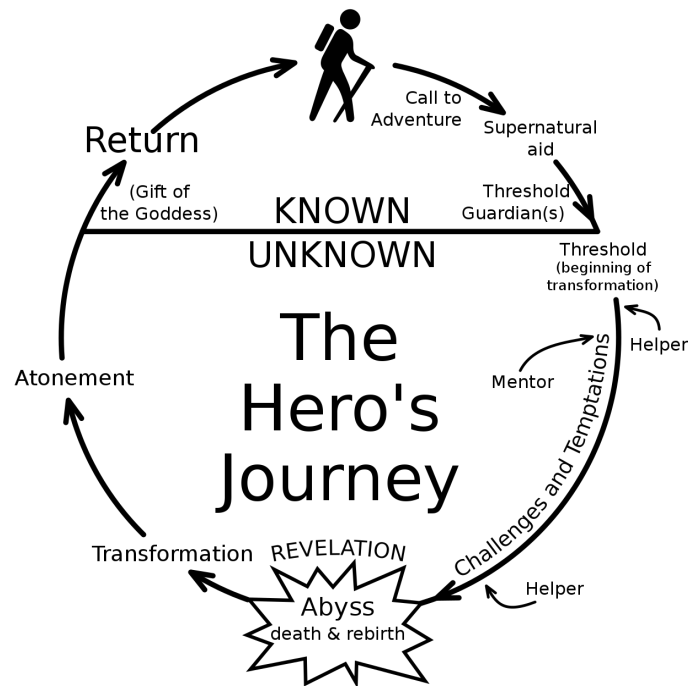


Fig.1 - Gráfico-tipo do modelo narrativo *Hero's Journey* de Joseph Campbell¹.

Apesar das obras de Tolkien terem sido analisadas por várias outras entidades utilizando um modelo semelhante ao ilustrado acima, não existe uma forma pré-determinada de como as suas histórias se encaixam neste molde narrativo. Portanto, esta análise tentará ser a mais sóbria possível nesse aspeto. Também é importante estabelecer que, apesar desta análise ser feita em torno das obras literárias, alusões a outros produtos oriundos de tais livros poderão ser feitas, apenas por razões auxiliares. Foi mencionado que as obras de Tolkien abordavam um herói coletivo em vez de uma entidade singular. Esta declaração é válida até a um certo ponto. No caso de *Lord of the Rings*, o elemento do protagonista é (inicialmente) encarregado por 5 personagens, mas desde o início do enredo sempre existiu um foco singular/principal dentro desse grupo. O *plot* apenas avança devido às dinâmicas proporcionadas por este pequeno grupo, mas Frodo é o fio que guia a ação principal. Os membros restantes têm a sua importância e lugar dentro da narrativa, mas maior parte de detalhe, atenção e protagonismo vai para Frodo Baggins. Este toma as decisões mais cruciais e importantes, de maneira a que a história é desencadeada a partir destas. Merry, Sam e Peregrin (Pippin) existem na narrativa principalmente para auxiliar Frodo e para expandir o seu personagem, bem como testar o seu caráter. Não dizendo que as suas presenças são inúteis para o desenvolvimento do *plot*. Ocorrem instâncias onde a existência destes 3 personagens são o que permite a sobrevivência de Frodo ao longo da história.

Sem eles, Frodo não era capaz de ultrapassar certos obstáculos. Aliás, isto não se verifica apenas com estes 3. Gandalf, um personagem que se junta ao grupo mais tarde, também é uma força bastante relevante não só no desenvolvimento da estória geral e do personagem de Frodo, mas também no mundo cénico de *Lord of the Rings*. Estes 4 personagens, em conjunto com Frodo, compõem a coletiva protagonista da trilogia. Como tal, este grupo, com Frodo em destaque, será a medida pela qual se avaliarão os três livros da trilogia através do modelo do herói. Uma última nota antes do começo da análise será a existência de eventos e entidades durante a narrativa que por si não têm correlação direta com o personagem de Frodo. Apesar de fazerem parte do enredo principal, alguns destes elementos narrativos não estão diretamente entrelaçados com o character-arc de Frodo. Eventos que não tenham uma importância crucial ou fundamental para a construção do plot ou alguma relação com Frodo não serão abordados de maneira nenhuma. Portanto, estes blocos de conteúdo narrativo serão saltados. O foco principal deste capítulo é o estudo do protagonista, o seu propósito na estória e o percurso que fará nesta. Dito estudo será breve e sucinto, apenas explanando informação chave/útil para o propósito deste documento.

O modelo progride em sentido horário, começando no topo e terminando no mesmo. O primeiro passo da jornada, *Call to Adventure* (Chamar da Aventura), é delineado por uma quebra no *status-quo* no mundo do personagem principal. No caso de Frodo, este em conjunto com o seu grupo, são confiados por Gandalf a guardar O Anel, enquanto este está fora da Shire. Bilbo Baggins, um personagem secundário e tio de Frodo, oferece um anel misterioso ao seu sobrinho. Anel este que possui poderes e propriedades malignas, devido a estar diretamente conectado a Sauron, a principal força antagónica da trilogia. Gandalf descobre e explica a Frodo que apenas este tem a capacidade de carregar e destruir O Anel, aniquilando a presença de Sauron no seu mundo. O feiticeiro refere que O Anel não pode ser destruído convencionalmente. A única maneira do grupo se livrar do artefacto é queimando-o nas chamas de Mount Doom, um vulcão ativo nas regiões hostis e perigosas de Mordor (um lugar bastante distante da rotina tranquila e serena de Frodo). Este inicialmente recusa, por acreditar que um simples hobbit não é capaz de manter O Anel a salvo. Porém, acaba por aceitar esse papel e começa a sua jornada. Inicialmente, Frodo apenas parte com Sam, mas pouco tempo depois de deixarem a *Shire*, encontram-se com Merry e Pippin.



Fig.2 - Gandalf e Frodo na Shire ²

No segundo passo, *Supernatural Aid* (Ajuda Supernatural), um humano chamado de Aragorn é um dos fatores que mais reforça esta etapa da história. Este será a força que irá apoiar Frodo e os seus companheiros no início da sua aventura. Este guerreiro é o elemento narrativo que proporciona direção, bem como proteção inicial ao grupo de hobbits. É graças a este que Frodo e o resto do seu grupo conseguem sobreviver até chegarem a Gandalf. Algo a também tomar em conta será que Gandalf por si também poderá ser considerado uma força de ajuda sobrenatural, no sentido em que é um elemento surpresa que aparece na vida de Frodo e o guia para a aventura. Mas, ao contrário de Aragorn, Gandalf não está presente durante os passos iniciais de Frodo. Aragorn apesar de não estar junto ao grupo desde o começo, entra numa etapa bastante inicial. “Supernatural Aid” remete a um elemento narrativo que proporcionou ajuda de uma maneira imprevista. “Supernatural” (Sobrenatural em inglês) transmite o elemento espontâneo e inesperado desempenhado pela aparição de Aragorn. “Aid” (Ajuda) transmite o elemento de salvação que Aragon cumpriu ao salvar os hobbits deste perigo. Este perigo serve como uma demonstração do tipo de obstáculos e dificuldades que Frodo irá experienciar e, conseqüentemente, ultrapassar.

Seguidamente a “Supernatural Aid”, a etapa de “Threshold Guardian” (Guardião do Limiar). É a partir desta etapa que o protagonista deixa o mundo que conhece para trás e entra no mistério e no desconhecido. O passo anterior foi uma preparação contextual para esta nova fase. Até ao momento, o mundo em que Frodo e os seus colegas se inseriram era um que

conheciam e estavam familiarizados. Um mundo em que se sentiam seguros e chamavam de casa. Após saírem da *Shire*, muitos destes aspetos desaparecem. Ao enfrentarem-se com este perigo, o grupo apercebe-se que o mundo que estão prestes a entrar difere muito ao que estavam acostumados. Esta transição, chamada de *Threshold* (Limite), separa o protagonista do *Known* (Conhecido) e coloca-o no *Unknown* (Desconhecido). Em muitos casos, esta mudança é espacial, como é o caso em questão. É a partir daqui que a transformação da personagem de Frodo se dará, como é mencionado abaixo do passo de “Threshold”, “Beginning of Transformation” (Começo da Transformação). Será através deste novo mundo que o caráter de Frodo Baggins será testado e alterado à medida que andarà pelos perigosos territórios de Middle Earth. Dita transição é marcada pela etapa do “Threshold Guardian”. Dita etapa é desempenhada por um elemento que toma a forma de um obstáculo, denominado de “Guardian” (“guardião” em inglês) que impede o protagonista de realizar esta transição entre mundos. No caso de LOTR, este elemento poderá ser encarnado por Sauron. No entanto, são os seus servos que fisicamente fazem frente a Frodo e o seu grupo. Em termos técnicos, Sauron é o elemento narrativo que é predominantemente responsável pela agência maligna da trilogia. Mas a sua presença no início, meio e pouco do final da estória apenas é sentida através destes ditos lacaios. Portanto, esses serão o elemento em destaque.

Paralelamente à aparição de Aragorn (e à etapa de “Supernatural Aid”) surge o agente que desempenha o “Threshold Guardian”, os nazgul. Estes servos de Sauron são os agentes responsáveis por colocar o grupo de Frodo em perigo quando entram em Bree (primeira localização que o grupo chega após terem saído da *Shire*). Estes apenas aparecem e atacam o grupo com o propósito de obter o anel que Frodo carrega, visto que é o objeto pivotal para cumprir os objetivos de Sauron. O grupo por si não conseguiu ultrapassar os nazgul sem a ajuda de Aragorn, mas graças a este, conseguiram ultrapassar tal obstáculo, passando para um mundo desconhecido. Esta não é a primeira vez que o grupo se depara com estas entidades malignas. Pouco depois de terem saído da *Shire*, os 4 hobbits tiveram um encontro com 1 destes seres. Mas ao contrário da situação com Aragorn, o grupo conseguiu “safar-se” dessa situação sem ajuda externa. Ou seja, a situação em que se encontravam permitia escapatória. Em Bree tal caso não se verificava. A emboscada, bem como o número do inimigo, era maior e apresentava o elemento surpresa.

Enquanto que no primeiro encontro com o nazgul, Frodo e os outros hobbits já tinham o conhecimento de que estavam a ser observados e, consequentemente, perseguidos. O

encontro com a coletiva de nazgul serve como uma demonstração do mundo em que Frodo e os seus companheiros vão entrar. Um mundo onde a escapatória não é uma opção sempre disponível. Um mundo onde o inesperado pode suceder a qualquer altura. Um mundo totalmente aquém ao que o protagonista estava habituado. Aragorn permitiu que o enredo continuasse, mas esta nova percepção entrou nos conscientes dos hobbits. Que deixaram tudo o que conheciam e iriam entrar não só num mundo que desconheciam, mas um que ficaria progressivamente mais e mais perigoso à medida que avançavam. Ao ultrapassarem a “Threshold”, Frodo em conjunto com Aragorn e os restantes hobbits caminham em direção a Rivendell. Ao final do primeiro dia da expedição para o seu próximo destino, o grupo pára junto a uma colina e instalam-se para passarem a noite. Aragorn, sendo a força bélica no grupo, refere aos hobbits que daquele ponto em diante teriam de estar armados com meios para se protegerem. Aragorn esclarece que um grupo não pode depender de um só agente quando toca a sobrevivência. Para Frodo isto é uma novidade, dado que até ao ponto de inserção de Aragorn na estória, os hobbits procuravam ultrapassar os seus obstáculos via formas passivas, sem qualquer tipo de confronto. Aragorn reforça que a estrada até Mordor vai afinilando em sorte e chance. Portanto, de forma a aumentar a probabilidade de sobrevivência do grupo, cada membro terá de adaptar uma dimensão bélica. Esta será uma adaptação árdua para os hobbits visto que não são uma raça guerreira como muitas outras no mundo de Middle Earth. Lutar não está na psique de Frodo como está na de Aragorn. Mas Frodo é a entidade que carrega O Anel e se o seu objetivo requer a sua proteção (e eventual destruição), Frodo terá de arranjar maneiras de o salvar. Se Frodo não lutar, pelo menos terá de se defender, com ou sem armas. Devido a um erro técnico, o grupo volta a deparar-se com nazgul durante essa noite. Aragorn, mais uma vez, acaba por ser a força que permite a sobrevivência do grupo. Desta vez, no entanto, existe um contratempo. O resto do grupo consegue escapar ileso, mas Frodo é gravemente ferido por um dos ringwraiths. Apesar de estar armado, Frodo não possui coragem e destreza bélica suficiente para enfrentar o inimigo em combate. Logo, é dominado fisicamente e sofre uma derrota. Comprovando que, apesar dos hobbits terem a proteção de Aragorn, esta prova não ser algo infalível. Existem 4 hobbits e apenas 1 Aragorn. O dano sofrido por Frodo é uma confirmação do aviso que Strider fez a este e ao resto do grupo. De que teriam de arranjar formas de se protegerem, com ou sem a assistência de Aragorn.

Com Frodo incapacitado, o resto do grupo questiona o que devem fazer a seguir.. É aqui que o elemento narrativo denominado de “Helper” (Ajudante) é introduzido. Arwen,

uma princesa elfa remetente de Rivendell, é a personagem que desempenha esta função narrativa durante esta etapa da estória. Parecida a Aragorn (que por si já era um elemento de auxílio ao protagonista/personagens principais) Arwen também é um agente narrativo que proporciona ajuda ao grupo de Frodo quando este mais necessita. Mas, ao contrário do guerreiro, a princesa apenas presta auxílio temporário ao grupo. Arwen socorre o protagonista com o curto objetivo de assegurar que este chega a Rivendell, enquanto que Aragorn (apesar de possuir um objetivo semelhante, em que tem de salvaguardar a vida do hobbit principal para alcançar um fim) não tem uma data de terminação imediata. Ou seja, após a sua tarefa estar cumprida, Arwen não acompanhará mais o grupo. Enquanto que Aragorn não estipulou exatamente quando deixaria de lutar pelos os hobbits, apenas que os protegeria (dentro das suas capacidades) até chegarem a Rivendell. Arwen “ajuda” (de “Helper”) os hobbits, enquanto que Aragorn os socorre (de “Aid”). Arwen trata então de levar Frodo o mais depressa possível para Rivendell. O resto do grupo fará o caminho a um passo mais vagaroso. E desde que O Anel já não está mais presente entre estes, o perigo de serem emboscados pelas forças de Sauron já não se apresenta tão elevado. No entanto, como Arwen é a entidade responsável pela segurança de Frodo, que por si é responsável pela segurança d’O Anel, a elfa torna-se o novo alvo para os nazgul. Durante a sua viagem para Rivendell a cavalo, Black Riders (“Montantes Negros”, outro nome para os nazgul) realizam outra emboscada para tentar obter O Anel. Arwen consegue desfazer-se dos salteadores e continua o seu caminho. Após chegarem a Rivendell, Frodo é curado e encontra-se finalmente com Gandalf. Pouco tempo depois, Aragorn e os outros hobbits acabam também por chegar ao reino dos elfos. Estando todos reunidos, é estabelecido diegeticamente por Elrond, rei dos elfos e pai de Arwen, que O Anel não pode permanecer em Rivendell devido à presença maligna de Sauron. Elrond sugere que o anel avance para além do reino dos elfos e seja destruído nas chamas de Mt. Doom, no domínio de Mordor. Após alguma discussão, Frodo voluntaria-se para levar O Anel até ao vulcão ativo.

Após a sua declaração de voluntariado, Aragorn, Sam, Merry e Pippin decidem acompanhar Frodo ao destino final d’O Anel. Em conjunto com estes 5, Gandalf, um feiticeiro; Legolas, um elfo; Gimli, um anão e mais um humano, Boromir. Estes 9 personagens formarão a Fellowship of the Ring (Irmandade do Anel), a coletiva oficialmente responsável por livrar o mundo d’O Anel. Será importante delinear que o grupo apenas adaptou maiores dimensões devido ao perigo que os espera a caminho de Mordor. Todos os novos membros têm boa aptidão para combate, mas tal adição não é sinónima com proteção

infalível. A Irmandade foi formada com o perigo que a estrada até a Mt. Doom oferece em mente. O que Aragorn explicou aos hobbits em Bree ainda se aplica ao caminho restante. Este aumento em número fora puramente feito para atribuir ao grupo maiores chances de alcançarem o seu objetivo face ao aumento logarítmico de obstáculos e advertências que a Irmandade irá enfrentar. Depois de saírem de Rivendell, Gandalf assume o elemento de “Mentor” para o resto do grupo. Apesar de não ser o portador d’O Anel, Gandalf é o membro que mais se aproxima de um líder dentro da Irmandade. É o ser mais idoso mas o mais sábio simultaneamente. Tendo o maior conhecimento do mundo de Middle Earth e dos seus perigos. O que será bastante útil no próximo segmento da estória *Challenges and Temptations* (Desafios e Tentações).

Até ao momento, as adversidades enfrentadas por Frodo foram uma preparação para o verdadeiro teste que a sua jornada lhe traria. Os obstáculos que foram surgindo no caminho de Frodo apenas se apresentavam devido à presença do Anel. Fora disso, as terras que os hobbits trilhavam não eram campos de altas peripécias. Após saírem de Rivendell, a estória já é diferente. Aragorn foi o personagem que assegurou que O Anel chegava a Rivendell, mas agora a sua ajuda não basta. Tirando os nazgul, o trilha feito até ao reino dos elfos fora bastante linear. As terras a caminho de Mordor, no entanto são diferentes. Revelam terrenos montanhosos, atmosferas mais escuras, maior número/variedade em seres malignos e poucos lugares seguros. Gandalf como mentor será indispensável em guiar a Irmandade por estes terrenos sombrios. Após o grupo sair de Rivendell, Saruman, um feiticeiro, bloqueia o trajeto delineado via uma avalanche. Portanto, como alternativa, a Irmandade escolhe tomar outro caminho através do reino dos anões, pelas minas de Moria. Aí, a Irmandade descobre que todos os anões presentes na caverna estão mortos, e os agentes responsáveis por tal evento foram orcs. Ditos orcs realizam um cerco em torno do grupo mas rapidamente se dispersam devido à aparição de uma entidade demoníaca, denominada por Balrog. Gandalf ordena que a Irmandade avance rapidamente e fica para trás para lutar contra o demónio. O destino de Gandalf permanece incerto após o encontro com Balrog. Sem tempo para lamentar a morte do feiticeiro, a Irmandade sai das minas e continua a sua demanda.

O grupo depara-se com uma floresta habitada por elvos, liderados pela Senhora dos Bosques, Galadriel. Nesta secção da estória, o propósito, bem como a determinação de Frodo como o portador d'O Anel, irá ser diretamente abordada e questionada por Galadriel. Através de um espelho de água, a elfa revela ao hobbit visões que este tem tido ao longo da sua

jornada. Visões que apenas revelam caos e destruição, com o leitmotif d'O Olho de Sauron. Galadriel explica que estas premonições são resultados finais que ocorrerão caso a missão de Frodo fracasse. O Anel é O elemento responsável neste destino sombrio. A sua presença traz miséria e má-sorte onde quer que vá. E devido a isso, aspetos cruciais nesta demanda como a coesão da Irmandade como grupo também está em perigo. Frodo expressa mais uma vez a sua impotência de cumprir o seu objetivo como portador d'O Anel. Galadriel comenta que apenas a pessoa que aceitou transportar e destruir O Anel é capaz de alcançar esse destino, mais ninguém. Essencialmente, a partir do momento em que Frodo estabeleceu um elo com O Anel (muito antes de Rivendell, dentro da Shire) o seu destino já estava trilhado. Frodo esteve sozinho desde o início e terá de estar sozinho até ao fim pois ele e apenas ele pode cumprir a missão da Irmandade.

Depois desta reflexão, Galadriel oferece a Frodo um item. Uma estrela que "iluminará o caminho quando todas as outras luzes se apagarem". Um item que será deveras útil para o hobbit mais à frente. A Irmandade despede-se do povo da floresta e embarca em botes, navegando pelo rio abaixo. Saruman, mais uma vez, procura impedir o avanço da Irmandade por Middle Earth. Desta vez, ordena um grupo de criaturas grandes e poderosas (denominadas de Uruk-Hai) com o objetivo de capturar o anel. O feiticeiro branco determina que todos os membros da Irmandade sejam mortos com a exceção dos hobbits. Visto que Saruman sabe que é um hobbit que possui O Anel, mas não tem conhecimento qual em específico. Após atracarem em terra, Frodo separa-se do grupo. Boromir, o segundo humano do grupo, segue-o com a intenção de roubar o valioso item. Boromir ataca Frodo, mas este consegue esconder/escapar usando O Anel. Pouco tempo depois Boromir acaba por fugir e Frodo encontra-se com Aragorn. Aí, este informa o hobbit da horda de Uruk-Hai que se aproxima, aconselhando este a fugir. Frodo cumpre e separa-se do grupo. Aragorn e Boromir ficam para lutar contra o exército oponente. Os dois acabam por sair vitoriosos com o custo da vida de Boromir. Durante o conflito, Merry e Peregrin são capturados pelas criaturas inimigas. Entretanto, Frodo, angustiado pela influência que O Anel está a ter sobre a Irmandade, tenta atirá-lo para o rio. Mas antes de o fazer, lembra-se das palavras de Gandalf, de como todos os esforços, bem como o propósito da Irmandade é livrarem-se d'O Anel. Mas apesar dos desejos de Gandalf, Frodo não deseja ferir as vidas dos seus camaradas. Portanto, fica com O Anel e decide avançar sozinho. Consequentemente, entra então num bote e arranca por rio adentro. Sam no entanto consegue avistar o hobbit antes que este se afaste. Sam insiste em acompanhar Frodo, até ao ponto que salta para dentro de água para entrar no

bote, apesar de não saber nadar. Depois de Frodo o resgatar, Sam relembra a promessa que fez no início da sua jornada, de como nunca abandonaria Frodo independentemente do perigo que o caminho trouxesse. Frodo aceita a sua ajuda e os dois navegam pelo corpo de água. Após atravessarem o rio e escalado uma colina, os dois hobbits observam Mordor no horizonte.

É a partir deste ponto que o protagonista, acompanhado de um personagem secundário, terá de trilhar o resto do seu caminho a sós até chegar ao objetivo. Esta é mais uma peripécia na jornada de Frodo. De como estes dois personagens se terão de separar do resto grupo (de maiores chances de sobrevivência) para avançarem com o seu objetivo.

Após caminharem em direção ao domínio de Sauron, os dois hobbits perdem noção do caminho que tomam. Frodo, cada vez mais atordoado pelas visões do olho ardente de Sauron (fornecidas pelo Anel), revela gradualmente maior-e-maior dificuldade em guiar-se em direção a Mordor. É aqui que Frodo e Sam conhecem um personagem que irá testar o caráter de Frodo como protagonista, bem como revelar as suas qualidades, bem como defeitos. Este personagem chama-se Gollum (ou Sméagol, o seu nome original). Uma criatura que, tal como Frodo e Sam, costumava ser um hobbit. E tal como Frodo, também já foi um portador do Anel. Mas devido à influência maligna que Sauron tem sobre ele, Gollum perdeu a sua sanidade, bem como a sua aparência natural. Tomando um aspecto grotesco e dissimulado. Inicialmente, Gollum ataca os hobbits, devido ao Anel que Frodo carrega. Exclamando que são ladrões por terem posse deste. Após uma breve luta, o par consegue controlar Gollum e colocam-no numa trela. Sam é contra a ideia de manter Gollum por perto, mas Frodo sente alguma pena pela criatura e gostaria de negociar um acordo. Se Gollum guiasse os dois hobbits até Mordor, ou pelo menos o mais perto de Mt. Doom, seria libertado da coleira. Gollum concorda e os três seguem rumo para as terras negras. Depois de alguns incidentes remetendo aos outros membros da Irmandade, Frodo, Sam e Gollum chegam às portas de Mordor. Gollum esclarece que é melhor utilizarem outra entrada para aceder ao reino de Sauron. Sam diz que Gollum não deveria ser confiado, mais ainda por estarem em território hostil. Frodo por outro lado, tem simpatia por Gollum. Visto ser sido portador do Anel no passado, Frodo sente que Gollum o entende de uma forma especial. De uma forma que mais nenhum membro da Irmandade consegue. O estar atual de Gollum transmite alguma união a Frodo porque este sabe o que ele passou. As experiências que Frodo tem sofrido devido ao Anel foram possivelmente sinónimas às que Gollum também passou

quando portou o item. Daí Frodo se identificar com Gollum e defendê-lo. Sam continua por antagonizar Gollum, chegando a expor que O Anel está a começar a tomar controlo do hobbit. Após entrarem nos domínios de Sauron, o grupo decide descansar ao final do dia. Enquanto Frodo e Sam dormem, Gollum começa a debater consigo próprio. Dentro da psique da criatura, esta discussão é lutada por duas entidades: Sméagol (o lado bondoso) e Gollum (o lado maldoso). Sméagol deseja tratar Frodo com obediência, devido ao tratamento piedoso que recebeu de Frodo. Enquanto que Gollum apenas quer O Anel.

O personagem inteiro de Gollum poderá ser encarado como uma reflexão da própria mente de Frodo ao longo da sua aventura. Como em muitas situações enfrentou tentações (muitas delas relacionadas com O Anel) e teve de mediar escolhas em função destas. Um caso muito proeminente será como Frodo usou O Anel como uma “escapatória” instantânea de muitas adversidades que enfrentou. Ao pôr o item, o usuário adquire invisibilidade. Em maior parte dos casos, isto permitiu a Frodo esgueirar-se dos problemas que enfrentava. No entanto, servos de Sauron (como os nazgul) eram imunes a este efeito e conseguiam perseguir Frodo mesmo tendo o item em uso. Portanto, o hobbit teve de depender de outras forças externas (como Aragorn e consequentemente, a Irmandade) para sobreviver a estes encontros. Mas apesar da proteção que O Anel proporciona, é uma espada de dois gumes. Visto que a influência de Sauron acresce com cada uso d'O Anel. Gollum é o resultado final de alguém que sucumbiu às tentações d'O Anel e fora dominado por este. Ao longo da sua jornada, Frodo tem visto várias visões do olho de Sauron, acompanhado com agouros e previsões baseadas na presença maligna deste. Até ao momento, Frodo Baggins manteve-se firme e consistente em cumprir o seu objetivo. Mas deverá salientar-se que à medida que o hobbit vai utilizando O Anel, mais forte a vontade de Sauron é sobre ele. E estando carnalmente presente no seu domínio dificulta ainda mais o progresso. A companhia de Gollum serve para mostrar as polaridades do efeito d'O Anel. Uma que já está dominada (Gollum) e outra que ainda luta (Frodo). Sméagol acaba por vencer este debate psicológico e oferece um coelho caçado aos dois hobbits quando acordam. Pouco depois de comerem, observam um dos exércitos de Sauron no horizonte, mais especificamente, um segmento que acabou de chegar. Tal segmento é emboscado por um grupo de humanos liderados por Faramir (irmão de Boromir). Este grupo acaba por chegar perto do trio de Frodo e seguidamente captura-os. Após chegarem a porto seguro, Faramir interroga Frodo e Sam sobre O Anel, visto desejar a sua posse. Faramir captura Gollum e tenta matá-lo. Frodo, sentindo empatia pelo ex-hobbit, insiste que o humano lhe poupe a vida. Faramir deixar a criatura viver. Mais tarde, Gollum

tenta escapar do aprisionamento do grupo de humanos. Frodo segue-o, com a intenção de o ajudar, mas Gollum confunde que Frodo foi cúmplice na sua captura. No meio deste desentendimento, Faramir descobre que Frodo é o portador d'O Anel. Sam apercebe-se desta descoberta e explica ao humano que o item tem de ser levado para Mt. Doom para ser destruído. Faramir, no entanto, tem outros planos. Este deseja levar o item para Gondor, de maneira a utilizar o seu poder contra os exércitos de Sauron. Enquanto este segmento ocorre, os outros membros da Irmandade apelam a vários povos e reinos para os auxiliarem na luta contra as armadas do mal conduzidas pelo mestre d'O Anel. Ajuda chega e as forças inimigas são derrotadas em Helm's Deep.

Faramir ordena a todos que se preparem e o grupo, em conjunto com os seus prisioneiros, caminham em direção a Gondor. Após chegarem, Frodo é confrontado por um nazgul. Já severamente influenciado pelas forças e palavras de Sauron, Frodo quase entrega O Anel ao black rider. Sam intervêm, prevenindo que o item seja entregue ao soldado de Sauron. Sam verifica se o seu companheiro não ficou ferido, mas é ameaçado pelo mesmo. Frodo, cego pela vontade de Sauron e zangado por não lhe conseguir entregar O Anel, tenta atacar Sam. O protagonista no entanto consegue controlar-se e pede desculpa ao seu companheiro. Será a partir daqui que Frodo começará a duvidar do controlo que tem sobre si mesmo. No passado já tinha rompido relações com a Irmandade devido à influência negativa que o item de Sauron estava a ter sobre esta. Mas agora, por causa desse mesmo item, o hobbit começa a questionar o controlo que tem sobre si. Sam, vendo o seu camarada em baixo, tenta revitalizar o seu astral via um discurso heróico. O hobbit explica que por mais escuro que o caminho fique, por mais árduas as tarefas que tenham de fazer se tornem, os dois têm de se manter unidos de forma a lutar pelo bem. Desde que os dois se separaram da Irmandade, Sam tem sido o elemento narrativo que tem puxado por Frodo para à frente, bem como a entidade que o tem protegido das tentações de Sauron e Gollum. A partir do ponto em que os dois se aventuraram a sós, Sam tem desempenhado o papel de "Helper" nesta fase da narrativa (Challenges and Temptations). Tem prestado auxílio e aconselhamento moral cada vez que Frodo o necessitasse. É o personagem que sempre esteve ao lado de Frodo. Não só agora, mas desde o início. Faramir, levado pelas palavras de Sam, deixa os três ir em liberdade (em conjunto com O Anel). O grupo despede-se dos humanos e retorna a caminhar em direção a Mordor. Durante o caminho, aproveitam para descansar mais uma vez. No dia seguinte, Gollum acorda os dois hobbits, para se apressarem a chegar ao seu destino. Sam chama à atenção para a pouca comida que têm. Como tal, irá começar a dividir o pouco que

há entre os três. Esta dinâmica é um indicador de que o grupo já não tem muito tempo em mãos e que os recursos que têm para realizar a caminhada até a Mt. Doom estão a ficar escassos. Já para não falar do contratempo que são as batalhas produzidas pelos os exércitos de Sauron. Após chegarem perto dos domínios negros, Gollum revela uma escadaria que serve de entrada direta para Mordor. Após descer, Frodo é confrontado com os olhos ardentes de Sauron, dado que estes sentem a presença d'O Anel por perto. Depois de andarem um bocado, Gollum (estando sobre o domínio da sua personalidade cobiçante) conta a Frodo que Sam irá traí-los e ficar com O Anel. Frodo retém esta mensagem e fica a pensar nas suas probabilidades. Após se instalarem num lugar seguro, os três repousam. No entanto, durante a noite, Gollum livra-se de todas as providências que Sam tinha preparado para o grupo. Para além disso, aproveita para incriminar Sam espalhando bocados de pão na sua capa. Após acordarem, Sam é o primeiro a notar que algo aconteceu e repara na ausência de comida. Consequentemente, olha e acusa Gollum de a ter comido. Gollum em troca assinala as migalhas que o hobbit tem na sua capa. Gollum é espancado por Sam como resultado. Depois de ter observado este evento, Frodo é perguntado por Sam se precisa de ajuda a carregar O Anel. A mente de Frodo é redirecionada ao prévio momento em que a criatura avisou o hobbit que Sam queria O Anel para si. Após ter visto “provas” que tinha consumido as poucas providências que lhes restavam, a sua agressividade com Gollum e as dúvidas que Sam tinha sobre este ser o portador do item, Frodo exclama que Sam é o problema, não Gollum. Sam fica perplexo e contesta que Gollum só trouxe, traz e irá trazer azar e complicações para a missão dos dois. Frodo rejeita as palavras do seu companheiro hobbit e declara que fará o resto do caminho apenas com Gollum. Sam expressa tristeza e separa-se dos dois. Esta fase será o início do ponto mais baixo de Frodo dentro do modelo do herói: *Abyss / Death and Rebirth*, (Abismo / Morte e Renascer). Este é o ponto polar à etapa inicial “Call to Adventure”. No começo da sua aventura, Frodo estava na Shire, um local conhecido por ser pacífico, sereno e rico em natureza e vida. Já para não falar da companhia dos seus familiares e amigos. De momento, Frodo está acompanhado por um ser que não conhece à muito tempo, revela ser bastante instável psicologicamente e apresenta uma grande obsessão com o item que quer destruir. O local em que agora se insere é escuro, hostil e privado de qualquer natureza orgânica e bondosa. É aqui que Frodo baterá o mais fundo possível na sua jornada. Será aqui que todas as virtudes e defeitos serão salientados e testados.

O hobbit e a criatura entram numa caverna cheia de restos mortais, maioritariamente ossos e teias bastante grandes. Enquanto navega pela caverna, Frodo de repente nota que Gollum

desapareceu da sua companhia. Procura em redor durante um bocado mas não consegue localizar a criatura. Frodo está completamente a sós. Paralelamente, Sam encontra-se no troço de escadas previamente indicado por Gollum, quando descobre a carcaça de pão que a criatura atirou pelo abismo na noite anterior. Descobrindo a verdade por detrás da farsa de Gollum, volta para trás para procurar Frodo. Dentro da caverna, Frodo é apanhado numa das teias supramencionadas. Aí, não consegue escapar, a viscosidade e resistência da teia é tanta que Frodo está completamente imobilizado. Estando preso numa caverna escura e fria, Frodo lembra-se do presente que a senhora dos bosques lhe ofereceu. Com alguma destreza consegue pegar na estrela e ilumina a caverna. Com as paredes iluminadas, Frodo avista Shelob, uma aranha gigante que caminha em sua direção. Horrorizado pela presença do insecto colossal, Frodo tenta escapar da teia freneticamente. Acaba por conseguir cortar a teia e foge da caverna. Ao sair, Gollum aparece inesperadamente e ataca-o. Os dois entram em conflito físico e culmina com a criatura a cair de um penhasco.

O hobbit revela choque após o conflito, especialmente devido ao facto de a sua única companhia restante tê-lo traído e consequentemente desaparecido. Frodo tem uma visão onde Galadriel (a Senhora dos Bosques) encoraja-o a cumprir o seu objetivo. Agora verdadeiramente sozinho mas rejuvenescido pelas palavras de Galadriel, Frodo começa o seu último trecho até Mt. Doom. Porém, sem se aperceber, Shelob sai da caverna e persegue-o sorrateiramente. Aí, prende-o numa teia semelhante à da caverna. Desta vez, Frodo não se consegue libertar da mesma maneira que o permitiu fugir da última ocasião. Desta vez, parece que o destino do hobbit está completamente nas mãos do ser aracnídeo. Frodo abandona qualquer motivação de se libertar até ver o seu companheiro Sam, que chega para o auxiliar. Sam luta e consegue derrotar a criatura, provando que conseguiu adquirir destreza bélica ao longo da jornada. De seguida tenta libertar o seu companheiro do casulo feito pela aranha, mas este esforço prova-se fútil. O tecido é demasiado denso e viscoso para ser cortado pela sua espada. Temendo que Frodo tenha sufocado dentro da armadilha criada pela aranha, Sam desiste e abandona-o. Após deixar as proximidades da teia, Sam repara num grupo de orcs (soldados de Sauron) a chegarem perto de Frodo. Sendo servos de Sauron, os seres corpulentos sabem que Frodo tem sido o portador d'O Anel. Então, cortam os suportes à volta do casulo e carregam-no, pelo caminho pelo qual vieram. Sam segue as criaturas furtivamente até ao seu destino.

Frodo acorda dentro de uma masmorra (ainda dentro de Mordor) guardada pelas criaturas que o capturaram. Acorrentado e sem qualquer posse dos seus itens, o hobbit freneticamente verifica pelo O Anel. Só para descobrir que o item essencial para terminar a sua jornada não está consigo. Sam consegue encontrar tal masmorra e infiltra-se para salvar o seu camarada. Frodo é salvo e os dois conseguem escapar. Sam conta que antes de abandonar Frodo, retirou-lhe O Anel e ficou com este, de maneira a assegurar que a missão da Irmandade era cumprida. Frodo, então, pede a relíquia de volta. Apesar de alguma reluta por parte de Sam, (dado a influência maligna de Sauron) este acaba por arranjar força de vontade para devolver O Anel ao seu portador inicial. Antes de retomarem caminho em direção ao vulcano, os dois hobbits vestem conjuntos de armaduras de maneira a passarem despercebidos pelos soldados/exércitos de Sauron, que estão a bloquear caminho até Mt. Doom. Com alguma sorte, conseguem ultrapassar as várias hordas do mal sem serem descobertos.

Frodo e Sam chegam em redor do vulcão e tornam a racionar as últimas provisões que têm. Reparam que o último recurso de sobrevivência que têm é uma garrafa com pouca água. Os dois olham um para o outro, chegando à conclusão que as chances de voltarem vivos do ambiente hostil de Mt. Doom são bastante baixas. Convencidos que não irão voltar, os dois hobbits avançam pelo monte acima. Sam carrega o seu camarada às costas, oferece apoio moral ao longo do caminho. Após treparem grande parte do cone vulcânico, Gollum torna a aparecer, vivo e mais agressivo do que nunca. Sam aguenta a criatura enquanto Frodo, já ligeiramente rejuvenescido, corre em direção ao topo do monte. À medida que se acerca do cume, o final da jornada está próxima-se. Estando perante a boca ardente de Mt. Doom, Frodo segura O Anel sobre o precipício, com a sua vista vidrada na sua reflexão. Após instantes de contemplar o esplendor do item divino, Frodo sucumbe à vontade de Sauron e fica com O Anel, declarando-se o seu novo mestre. Gollum escapa à sua luta com Sam e chega ao topo da montanha. Aí, ataca Frodo mais uma vez, exclamando que quer O Anel de vez. A criatura morde e arranca o dedo anelar de Frodo. Gollum cai para dentro do vulcão, segurando O Anel. Frodo aguenta e consegue segurar-se numa saliência. Sam corre para o agarrar. Estando prestes a cair, Frodo sente a presença do O Anel na superfície magmática, ainda desejando o item. Sam estende a sua mão para agarrar o seu amigo. Frodo fita o seu colega com um rosto incerto, duvidando do que deve fazer. Abandonar O Anel, deixando para trás todo o poder que promete ou cair e aceitar a sua mortalidade. Aqui dar-se-á a *Transformation* (Transformação) de Frodo, o culminar do carácter do hobbit. A transição final que irá delinear o que alterou o hobbit no final da sua jornada.



Fig.3 - Frodo incerto do que escolher, O Anel ou a ajuda do seu companheiro²

Sam implora incessantemente a Frodo para que agarre a sua mão. Após alguns instantes de olharem um para o outro. Frodo aceita a ajuda de Sam, saindo do precipício. Frodo conseguiu finalmente ultrapassar as tentações d'O Anel. Sam afasta o seu companheiro da falésia ardente, enquanto O Anel sucumbe para chamas infernais. O acessório é finalmente destruído. E com isso, as forças de Sauron são automaticamente desativadas e/ou derrotadas.

Mt. Doom entra em erupção Os dois hobbits ficam cercados por lava, estando apenas seguros acima de um pedregulho. Sam e Frodo olham ao seu redor, o horizonte completamente fumarento e repleto de vermelho quente. Os companheiros tornam os seus olhares entre si, aceitando que não existe escapatória. Aqui dá-se o *Atonement* (Expição) de Frodo. A etapa onde este aceita o castigo pelos seus pecados e fraquezas. O seu rendimento final ao destino e pagamento pelas ações feitas devido à cobiça pel'O Anel. O duo prepara-se para aceitar o seu fim, quando de repente avistam algo no horizonte a voar na sua direção. É Gandalf, montado numa águia gigante para os resgatar. Frodo ganha esperança e confiança de novo. Talvez o facto de não ter desistido de Sam fora a verdadeira redenção que o hobbit precisava. Com os dois a bordo, Gandalf levanta voo e os 3 saem de Mordor. Estando completamente exausto, Frodo adormece durante a viagem de retorno.

Frodo acorda num quarto em Gondor, acompanhado por Gandalf e pelo resto da irmandade. Aqui será a última vez que o grupo estará junto. Aragorn é coroado rei e a irmandade é dissolvida, visto que a relíquia de Sauron fora destruída. Após todos os seus

esforços árduos, Frodo, Sam, Merry e Pippin retornam finalmente à Shire. É nesta etapa final que Frodo retorna do *Unknown* (Desconhecido), das regiões longínquas e hostis de Middle Earth para o *Known* (Conhecido), para a sua terra natal. Esta fase final é chamada de *Return* (Retorno), e ocorre quando o protagonista regressa ao ponto inicial da sua aventura. Porém, bastante diferente e alterado do caráter que saiu da Shire no início da sua jornada. Após se assentar, Frodo começa a escrever sobre as aventuras e peripécias que experienciou durante a sua missão como portador d'O Anel.

4 anos passam até o hobbit terminar a sua obra. Depois de a finalizar, Frodo denomina esta épica de *Lord of the Rings*. Frodo entrega estes manuscritos a Sam, antes de partir com Gandalf para as suas vidas eternas (outro componente da etapa final "Return" conhecida como *Gift of the Goddess* (Presente da Deusa)). A recompensa divina por terem prevalecido sobre todas as dificuldades que enfrentaram. Frodo parte então e Sam permanece na Shire, para viver o resto da sua vida em paz. É indispensável dizer que Frodo fora o protagonista desta épica, mas será injusto dizer que Sam é simplesmente um “mero” personagem secundário. Personagens como Gandalf e Aragorn foram cruciais para a sobrevivência e avanço de Frodo, mas Sam esteve sempre num nível completamente diferente. O troço narrativo de Frodo fora apenas carregar e destruir O Anel. O hobbit pouco participou noutros troços narrativos senão esse. E o mesmo apenas se pode dizer de Sam, que sempre esteve ao lado do protagonista e não de outros personagens secundários. O acompanhamento de Sam fora fundamental ao nível genético da aventura de Frodo. Vários pontos chave no caminho do hobbit principal envolveram o auxílio de Sam. Pode-se dizer que Sam é o herói da história, apesar de não ser o protagonista.

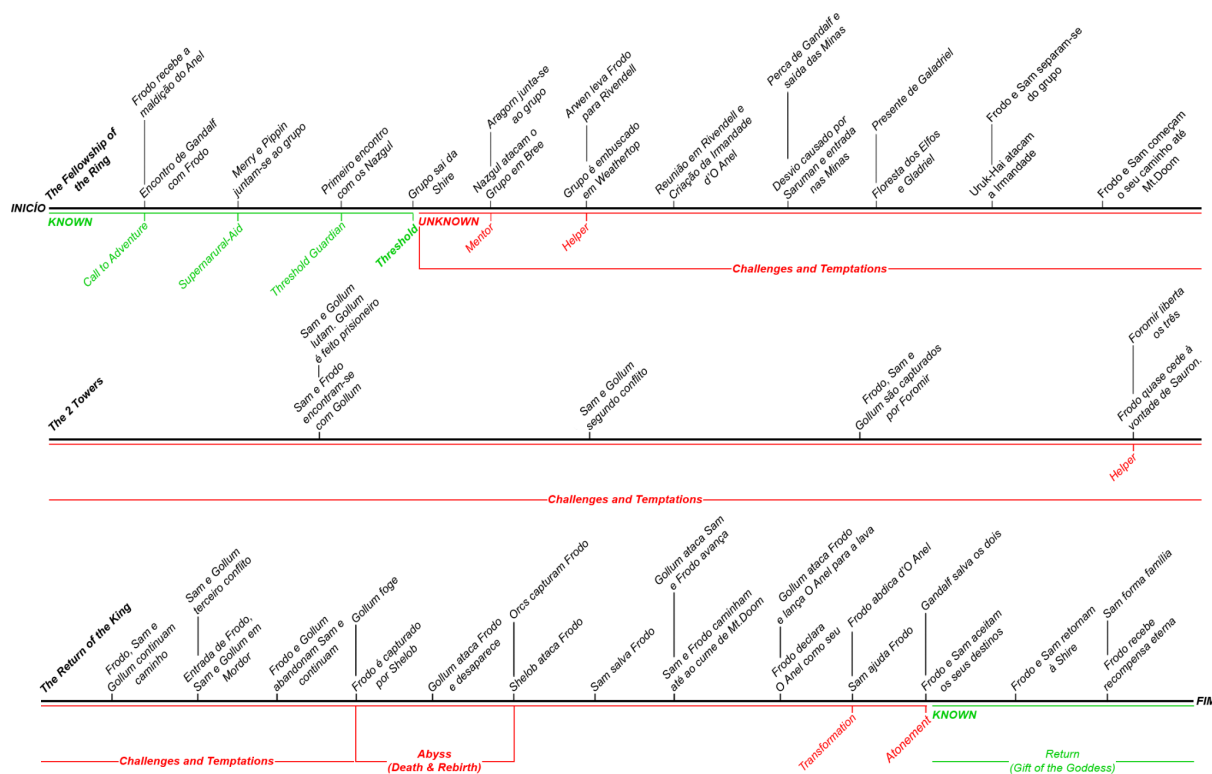


Fig.4 - Diagrama mostrando a progressão narrativa da trilogia LOTR acompanhado pelo modelo *Hero's Journey*

Aliás, o modelo *Hero's Journey* pode-se aplicar a Sam até a um certo ponto, visto que esteve ao lado de Frodo durante toda a sua viagem e passou/ultrapassou quase todas as mesmas peripécias que o anterior. Apesar de ser mais novo e respeitar Frodo de uma forma geracional (mesmo não sendo seu relativo de sangue), Sam continua a puxar por este como se fosse um membro familiar próximo. Ao longo da estória, Sam trata o seu companheiro com o prefixo “Mr.” (dado ser um pouco mais velho que ele) mas ao mesmo tempo, aborda-o de uma forma bastante direta e honesta. É através deste tipo de abordagem que os seus atos e princípios heróicos levam Frodo a cumprir o propósito da Irmandade.

Estes dois personagens meio que compõem o fator protagonista da estória. Onde um personagem desempenha a responsabilidade de cumprir a missão da demanda e o outro revela as típicas qualidades valentes presentes no herói das épicas clássicas. Tal como foi proposto no início do capítulo, esta é uma obra onde o personagem principal é desempenhado mais por uma coletiva do que por um agente singular.

Se Frodo existisse a sós, não teria hipótese em cumprir esta tarefa. A narrativa está construída de forma a “obrigar” o protagonista a depender de outros personagens (e vice-versa). Obviamente que Frodo e Sam não eram os únicos elementos principais na trilogia. Todos os membros da Irmandade d’O Anel, às suas maneiras, representam outros componentes também característicos a um herói. Frodo e Sam no entanto representam a essência deste.

2.1.2 Como histórias interativas são feitas?

Estando o modelo Joseph Campbell delineado e exemplificado, será agora demonstrado como histórias interativas são construídas em contexto de *role-playing*. Semelhante ao capítulo anterior, também será utilizado um produto-exemplo como alicerce contextual para esta parte documento. Os casos apresentados até agora apenas proporcionam uma experiência unidirecional entre observador e produto. Ou seja, o propósito do produto é contar uma história. Tal história é construída e formulada inteiramente pelo produto. Não existe troca de ideias ou conceitos entre os dois recipientes. Em médiuns como livros e filmes por exemplo, este molde é um pouco difícil de se escapar, visto que são meios onde a absorção de informação/conteúdo baseia-se na transmissão monóloga de conceitos. Ao contrário de uma conversa baseada em diálogo, onde a informação é trocada entre dois agentes. Livros e filmes já estão completos antes de serem revelados ao leitor/observador. Como tal, não precisam do auxílio dos seus destinatários para serem construídos. Quando um indivíduo consome estes dois médiuns, apenas “come” o que eles expõem, pura e simplesmente. Com jogos, no entanto, a história costuma ser outra.

Desde a sua “concepção”, jogos sempre demonstraram uma natureza interativa, independentemente do contexto espacial, religioso, cultural ou social que tivessem. Poderiam conter diretivas, estilos e objetivos diferentes sim, mas a constante sempre recorrente entre estes seria os seus esqueletos coletivos. Era um médium onde o convívio humano (e por vezes animal) era altamente promovido. Para existir um “jogo” teriam de haver um conjunto de regras e pelo menos dois participantes. Jogos por si não possuem um propósito maior para além de entretenimento lúdico. São atividades que puxam pelo lado físico dos participantes (pelo menos durante os primórdios da civilização humana), mas as dinâmicas que promovem não incitam violência ou sobrevivência. Claro que isto não se verificava com todos os casos na altura. Durante alguns períodos do império romano, por exemplo, prisioneiros eram

colocados numa arena bélica com o objetivo de sobreviver aos perigos mais intrépidos colocados à sua frente para terem a chance de serem libertados. Dentro destas civilizações mais arcaicas, jogos que implicavam artes relacionadas com guerra, caça e sobrevivência foram adotando uma natureza competitiva, dando origem ao conceito de “desporto” (e em alguns casos, “artes marciais”). Atividades como pugilismo e luta-livre (desportos praticados na grécia antiga) são desportos que possuem sobrevivência e dominância física como métricas principais. Apesar de não serem jogos “coletivos”, dispõem de uma partida entre dois participantes. Mas para além desse horizonte guerreiro, jogos eram praticados com o intuito de trazer diversão inocente à vida dos seus participantes. Atividades como a “apanhada” e as “escondidas” são outros casos com forte dimensão física, mas com um propósito completamente baseado em entretenimento e não competição. Obviamente que nem sempre existiram oportunidades de alguém realizar estas atividades em grupo. Sempre ocorreram instâncias onde alguém gostaria de realizar este tipo de atividade, mas as circunstâncias em que se encontrava não se apresentavam ótimas para tal. Como tal, foram ocorrendo instâncias onde jogos tiveram de se adaptar para serem desempenhados por um único agente. Porém, estes sempre acabavam por assumir o papel de “passatempos” do que “jogos” propriamente ditos. “Passatempos” no sentido em que eram atividades que apenas serviam para o seu praticante “matar” tempo disponível. Jogos por si também não possuíam um propósito totalmente diferente. Mas o seu esqueleto obedecia mais à criação/estimulação de entretenimento, enquanto que passatempos existiam para “matar” aborrecimento pessoal. Não para dizer que um jogo tem de obrigatoriamente envolver mais do que um participante para ser considerado tal. Mas a sua natureza gravemente se altera quando múltiplas entidades compõem o seu fator interativo. Jogos que envolvem atividade física, por exemplo, quase sempre requerem mais do que um agente singular para serem verdadeiramente realizados. Enquanto que um passatempo é feito sob-medida do jogador singular. Atividades como Sudoku e Palavras-Cruzadas podem sim ser realizadas por mais do que uma pessoa, mas estes desafios são entendidos para uma só mente. Passatempos geralmente jogam-se de uma só maneira enquanto que jogos coletivos dispõem de várias.

No entanto, à medida que o formato coletivo fora crescendo, novos formatos singulares também foram surgindo. À medida que a exigência por novos níveis de entretenimento fora aparecendo o leque fora-se expandido em conjunto. Com a progressão histórica, mais e mais pessoas foram aparecendo. Devido a tal, novas *genres* de entretenimento lúdico foram nascendo em conjunto. Atividades como xadrez e damas são uns

dos casos exemplares quando uma mente pensa em “Board-Games” (jogos de tabuleiro), jogos que não requerem completa atividade física para serem desempenhados. Atividades que são tipicamente feitas num médium de pequeno porte, tradicionalmente num tabuleiro (daí o termo). Apenas atenção, entendimento básico de regras e (tradicionalmente) um par de mãos são os mínimos requisitos para participar num destes jogos. Participantes podem permanecer sentados ou imóveis até terminarem a sua partida. Fora esta nuance imóvel, estes partilhavam parâmetros com os seus rivais desportivos: objetivos simples e diretos, número de jogadores aceites, tempo limite, etc... Mas, ao contrário dos seus primos móveis, jogos de tabuleiro dispunham de um fator que era bastante único comparado a outras formas de entretenimento físicas. Em jogos como a “apanhada”, em artes marciais como o boxing ou em desportos como o futebol, cada entidade “age por si”. Ou seja, jogadores tinham de cumprir as regras estabelecidas pelo jogo claro, mas cada participante poderia agir como quisesse dentro desses parâmetros. Em jogos de tabuleiro, no entanto, o *metagame* (essencialmente os aspectos que compõem e influenciam o jogo) já era diferente. No xadrez por exemplo, a ação/ritmo do jogo é “segmentada” ou “intervalada”. *Gameplay* é baseado em turnos, em contraste com a ação constante de atividades como o futebol. No xadrez, um jogador apenas é permitido a jogar depois do seu oponente ter acabado a sua vez. No futebol, um defesa pode perseguir e tentar retirar a bola a um atacante oponente sem restrições temporais. Ambos jogos dispõem de duas equipas contrárias (compostas por vários elementos diferentes), mas o molde pelo qual agem é diferente. Portanto, jogos como xadrez, damas e póquer são classificados como *turn-based* (“baseado em turnos”), devido ao seu *gameplay* em torno destes. Semelhante ao futebol, *poker* (póquer) é um jogo onde mais do que duas entidades podem participar. Mas ainda assim não dispõe da propriedade que o jogo à base de bola tem, onde cada jogador pode-se mover como entender. Num jogo de *poker*, 6 jogadores participantes, por exemplo, têm de esperar uns pelos outros até chegar à sua vez. Esta nuance no entanto, daria luz a um novo sub-género dentro de jogos de tabuleiro. Na segunda metade do século XIX viria a aparecer uma nova forma de construir jogos a partir deste médium. Pertencendo ao campo de jogos de tabuleiro e ao *genre* “Turn-Based”, um jogo cognominado de *Dungeons and Dragons* mudaria totalmente o esquema de como o ser-humano viria a experienciar jogos.

Até agora, todos os modelos de jogo mencionados (jogos de tabuleiro, passatempos, desportos, artes marciais, etc...) dispunham todos de uma natureza lúdica. Mas este horizonte não se expandia para além de tal. Não existia um propósito maior para além de entreter os seus praticantes. Não existia uma “estória” dentro destes. História humana contava todo o

tipo de épicas sobre estas atividades, mas sempre em torno destas. Jogos por si não criavam ou incentivavam os seus participantes a criar um contexto narrativo como parte integral da atividade. Simplesmente pediam aos seus jogadores para cumprir a sua lista de regras e alcançarem o objetivo imposto. E durante séculos, este era o modelo que reinava a *meta* de muitos jogos e atividades lúdicas. Isto viria a mudar com o aparecimento de *Dungeons and Dragons*. Em traços largos, o jogo também impõe um conjunto de regras e um objetivo principal. E tal como “board games” e a “turn-based” genre, este também dispunha de material de mesa e *gameplay* baseado em turnos. O seu fator distintivo todavia era a sua natureza interativa, que requeria dos seus participantes criar um troço narrativo à medida que a partida fosse avançando. Ou seja, com cada ação feita, uma estória era feita (ou pelo menos um relatório narrativo). Para além desta nova dimensão estórica, apresentavam um novo aspecto que dividia a maneira de como os jogadores se organizavam. Semelhante ao xadrez e ao futebol, existem diferentes classes de “peões”, com funções únicas e diferentes dentro de cada partida. Em futebol, o número de ocupações que um jogador pode assumir dispõe de um valor reduzido (guarda-redes, defesa, médio e atacante). Enquanto que em xadrez, o leque revela-se maior (torre, cavalo, bispo, rei, rainha e peões). Mas a forma de como estas posições são assumidas é diferente. Em futebol, um jogador só pode assumir uma posição por jogo. No xadrez, cada jogador tem todas estas classes ao seu dispôr. Com a diferença chave de que o jogador de futebol pode-se mexer livremente e o jogador de xadrez só por turnos. Também a notar serão as capacidades que cada uma destas classes tinham. No futebol, existia pouca adversidade no *gameplay* de cada jogador. Defesas, Médios e Atacantes podiam mexer-se de formas praticamente idênticas com a exceção de não saírem do seu perímetro. Pode-se fazer o argumento que as classes mais únicas do desporto seriam o Guarda-Redes e o Atacante, cujos tinham as formas de jogar mais únicas. O Guarda-Redes pode pegar na bola com as mãos para proteger a baliza e o Atacante estava encarregue de marcar golos. No xadrez a história já era diferente.

Cada peça tinha propriedades únicas de movimento e dominância. O Peão, a peça mais numerosa, dispõe de tal número devido ser a peça mais “fracas” do jogo. O seu poder de “efeito” é o menor entre todas as peças (apenas se pode mexer uma casa para a frente). A Rainha, a peça “objetivamente” mais versátil do jogo, é o instrumento mais potente no arsenal de cada jogador. Tão poderosa que apenas existe uma por lado. Podendo-se mexer em todos os eixos e pelas casas que o jogador desejar. Peças como a Torre, Cavalo e Bispo apenas existem em duplos. A única outra peça que existe a solo será o Rei. Dita peça é a

chave principal do jogo, a que salvaguarda a vitória ou derrota do jogador. Por si não possui grandes poderes ou habilidades (apenas se podendo mexer em 3 eixos, 1 casa de cada vez). Aliás, o rei pode ser considerado uma versão mais versátil do peão, visto que se consegue mexer autonomamente na diagonal. Apesar de não possuir grandes propriedades notórias, a sua presença como o principal fator determinante de cada partida meio que acaba por lhe atribuir essa dita propriedade. Em *Dungeons and Dragons*, o *roster* (lista) de classes jogáveis resulta de uma fusão entre os dois conceitos anteriores. Na versão do jogo original, o jogo apenas dispunha de 3 heróis: o *fighting-man* (homem lutador), o *magic-user* (utilizador de magia) e o *cleric* (clérigo). As três únicas mas iguais, podendo ser escolhidas por qualquer um dos jogadores.



Fig.5 - Set de *Dungeons and Dragons* (Gary Gygax e Dave Arneson, 1974)

Cada classe tinha propriedades únicas (semelhante a cada peça no xadrez), mas após ser escolhida, permaneceria o avatar do jogador até ao final da partida. Cada classe, no entanto, não tinha uma “maior dominância” sobre o jogo, como é o caso da rainha no xadrez. Em vez disso, cada uma dispunha uma sintonia semelhante à do futebol. Cada membro tinha as suas valências, fraquezas e propósitos, mas todos apresentando a mesma “imponência”. Não existia uma classe “melhor” que a outra. Pode-se dizer que a flora entre classes era semelhante a uma partida de “Pedra, Papel ou Tesoura”. Uma classe tinha dominância sobre outra, mas ao mesmo tempo era vulnerável a uma terceira. Assim, cada jogador não tem de se preocupar com a classe que domina a *meta*. No xadrez, das 16 peças disponíveis apenas

existia uma rainha por esta razão. Como tinha tal influência sobre o jogo, só uma podia existir. Em futebol e D&D, podem existir mais do que um defesa/*magic-user*, respetivamente, em campo. Porque ao contrário da rainha, não dispõem de propriedades que inferiorizam outras classes. Outros aspectos inerentes aos avatares dos jogadores (para além das classes) seriam *abilities* (habilidades) e *race* (raça). No início de cada partida, paralelamente à escolha da classe, cada jogador teria de escolher um parâmetro dentro destes 2 campos antes de poder começar.

Mesmo que não fossem o fator chave de *gameplay* que as classes são, ainda influenciam alguns aspectos do herói jogável. As habilidades compõem os *stats* (estatísticas) do avatar. O quão forte, inteligente e versátil este/esta é. Tais estatísticas enaltecem certas qualidades e defeitos do personagem em função com o percurso que realizam ao longo da partida. Não só isso, mas também trabalham com as classes/raças de forma a tornar cada personagem mais único, mais “especial”. Raças também obedecem a este sistema de customização, mas em vez de se basearem em números, cada raça tem propriedades ou “Gimmicks” (Truques) diferentes. Assim, torna-se mais simples distingui-las entre si. Voltando a pegar na palavra “especial”, *Dungeons and Dragons* introduz uma nova dimensão na criação dos seus avatares. Como D&D procura criar uma história com cada partida, um agente protagonista, singular ou plural, tem de existir. Como tal, cada jogador deve criar um personagem digno de guiar uma narrativa. No xadrez e futebol, o participante não encarna nenhum papel, apenas assume um cargo dentro de um sistema com regras.

Em D&D, o jogador não assume só um cargo, torna-se num personagem. Assumem um *role*.

Estipulações e formas de construir tal personagem variam de partida para partida, mas regra geral, um personagem tem de ter pelo menos um nome. Aliás, é devido a esta direção artística que os sistemas de classes, raças e habilidades existem. Estão presentes para dar ao jogador uma sensação que estão a controlar um ser personalizado. E é através desse avatar customizado que irão realizar uma conexão com o mundo do jogo. Versões mais tardias/recentes de *Dungeons and Dragons* introduziram novas formas de induzir esta imersão nos seus jogadores. De forma a simplificar a explanação do produto, a versão de 1974 será o objeto de estudo base para analisar o propósito deste capítulo. Como foi dito anteriormente, cada jogo, quer seja que fôr, é diferente do anterior e do próximo que vier. Cada jogo de

xadrez é único. Cada partida de futebol é irrepetível. Cada aventura pelas masmorras de D&D é singular. No entanto, com a dimensão narrativa introduzida, a experiência toma novas proporções. Com cada aventura nova, vem uma história nova. O sistema de regras que o jogo impõe pouco permite que partidas consequentes sejam idênticas às anteriores. Existem muitos fatores que compõem este *status-quo*, mas os principais seriam: O fator aleatório e a escolha arbitrária humana. O fator aleatório baseia-se em situações onde decisões têm de ser realizadas consoante um número aleatório (atribuído por um dado). O fator arbitrário humano baseia-se em situações onde decisões possam ser feitas por um jogador(es).

Estes dois compõem o fator interativo do jogo.

Tal como em peças de teatro ou em obras cinematográficas, cada participante assume um *role* dentro destas narrativas. E ao assumir dito papel, assume uma personagem dentro de um setting (contexto), de um mundo. Mas ao contrário de teatro e cinema, a história ainda não existe. Não existe um guião pre-definido para cada sessão de jogo. Existem estipulações e *guidelines* que os jogadores têm de seguir, mas uma linha de ação não existe, apenas é feita e completada após cada demanda ter terminado. Este é o molde pelo qual a construção de histórias em D&D se assenta. Tal molde não se enquadra com teatro e cinema, pois precisam de ter estes alicerces narrativos antes de serem realizados (excluindo *genres* à base do improviso claro). As histórias de D&D são feitas à base de interação e reação espontânea enquanto que histórias teatrais e cinematográficas são feitas à base de planeamento e experimentação. Pequena nota mas com grande relevância sobre este segmento seria o elemento do *Dungeon Master* (Mestre da Masmorra). Apesar de não estar presente na primeira edição do jogo, foi introduzido na segunda em 1975 e tornou-se num dos elementos icónicos da franquia. Tão icónico até que versões *off-brand* (Marca Branca) introduziram-no também. Na sua essência, O *Dungeon Master* é uma entidade que narra e organiza cada jogo. É um *role* que um participante pode assumir sim, mas não pertence à mesma dimensão que restantes personagens jogáveis se inserem. O DM não "joga", apenas observa e relata o que está a acontecer. Pode-se fazer a comparação entre este e o típico narrador de uma história. Mas ao contrário do último, o *Dungeon Master* interage com os jogadores de uma forma não diegética. Ou seja, os personagens dentro do mundo jogo não ouvem ou apercebem-se da existência do DM. Mas os jogadores que controlam ditos personagens têm de escutar atentamente os eventos que este narra para poderem avançar no jogo. Essencialmente, o *Dungeon Master* é a *guideline* principal de cada jogo. Existem

estipulações básicas que cada jogador tem que seguir, mas o DM acaba por auxiliar cada jogador a construir o seu destino dentro da estória. Em contraste com as entidades jogáveis, o *Dungeon Master* não possui classes por onde escolher. Não dispõe de classes próprias, nem pode assumir outras funções inerentes aos jogadores. Além disso, apesar de não existir uma regra que imponha tal, apenas um DM é aconselhado por jogo. Visto que um jogador singular é capaz de se encarregar das tarefas que o *role* pede. Pode haver mais do que um *Dungeon Master* claro, mas o jogo em si meio que está configurado para 1. Tal como está arranjado para as 3 classes (ou pelo menos) estarem presentes em cada sessão. De forma a tornar o *gameplay* variado e rico. Em suma, uma narrativa pode apresentar mais do que um narrador, mas regra geral não necessita.

Uma estória apenas existe com personagens, mundo e por vezes um narrador e *Dungeons and Dragons* dispõe todos estes elementos. Apesar de ser feita de uma forma não convencional, narrativa em D&D são sempre completas no final de cada partida, mesmo que sejam, mais uma vez, um relatório do que cada personagem fez ou ultrapassou. O *Dungeon Master* controla e narra o jogo enquanto cada herói se desbrava nas cavernas. Com cada jogada feita ou nova sala (ou segmento) alcançado, o DM irá explicar o que está diante de cada personagem e irá perguntar a cada jogador o que decisão irão tomar. Tal questão pode ser arbitrária, como também de natureza de escolha múltipla. Independentemente da resposta, é o jogador que faz a aventura, a estória avançar. É graças às escolhas deste que eventos futuros se irão desenrolar. Mais uma vez, o *Dungeon Master* explana a situação e o jogador faz com que ela aconteça. A aventura que o participante decide é o legado do seu personagem. Não existem grandes regras que se desviem desse formato. Durante as suas demandas, cada herói irá perseverar perante a masmorra, lutando contra entidades maléficas e navegando pelos “melhores” caminhos. Para além da dimensão bélica, existem outros obstáculos que cercam o trajeto do jogador. Conceitos como armadilhas, ciladas e becos sem saída também são fatores que severamente afetam o caminho do herói. Estes “desvios” existem para isentar o *gameplay* de ser só algo baseado em combate de números, dando-lhe esta dimensão espacial. Tornando cada nova experiência flexível no campo do perigo. Cada personagem dispõe de um trilha único, mas finais bastante limitados. Se o herói se retirar da masmorra, recebe as bênçãos do DM, dando-lhe os parabéns por ter acabado a aventura. No outro polo, quando o personagem é assassinado, envenenado ou executado, o resultado é outro. Quando um avatar morre durante a sua demanda, isto “geralmente” significa que dito jogador está fora do jogo. Se não conseguiu alcançar o final da masmorra (ou outro objetivo)

não “ganha” a sua partida. O arco desse personagem acabou e “geralmente” não há ponto de retorno. As proezas e conquistas que realizou até então são tudo o que resta do seu legado, da sua história. “Geralmente” porque a morte em *Dungeons and Dragons* pode ser “entendida” de muitas formas diferentes.

D&D permite aos jogadores, nomeadamente o DM, de alterarem algumas das suas regras. Como o jogo é um médium interativo e não um de informação unidirecional como um livro, o fator da morte consegue ser adulterado para vantagem do jogador. Quando o personagem do jogador morre, algumas práticas comuns são continuar a jornada do dito participante, apesar do seu avatar estar inválido. Tal prática é feita de modo a que nenhum jogador tenha de estar fora da partida até o jogo terminar. Esta continuação é diegeticamente esplanada via trazer outros personagens (normalmente relacionados com o avatar anterior) para tal jogador utilizar.

Ou em alternativa introduzir um sistema de vidas, de forma a assegurar que um jogador possa retomar o jogo caso morra. Isto alterna com cada versão de D&D claro. Idealmente, estas modificações procuram enaltecer a dimensão mecânica do jogo. Mas ao mesmo tempo, danificam o seu propósito narrativo, um dos *selling points* (pontos de venda) do produto. *Role-Playing* é a chave principal do jogo, mas é um fator relacionado com *gameplay*. Os personagens que desempenham esse *role* são o fator relacionado com história. Em suma, *Dungeons and Dragons* pode ser considerado um bom exemplo de um médium interativo (um jogo neste caso) que pode ser utilizado para construir narrativas. Repletas de personagens, *arcs*, espaços, peripécias e recompensas.

2.1.3 Como histórias no modelo RPG funcionam

Continuando com o método de D&D, visto que o jogo é tipicamente constituído por heróis (ou pelo menos entidades heróicas), será que é possível realizar uma ligação com o modelo do *Hero's Journey*? Tal como foi explanado no primeiro capítulo, obras como *Lord of The Rings* foram buscar inspiração a mitologias, religiões (laicas e pagãs) e proto-culturas europeias. *Dungeons and Dragons* também mergulha nestes espaços históricos para obter os seus core concepts (conceito central). Dado que a estética desde a primeira edição fora sempre uma de medieval/fantasia europeia. Realizando esta conexão entre as duas franquias,

será que D&D também possui um modelo *Hero's Journey* semelhante ao presente em *Lord of The Rings*? Esta será a questão explorada neste capítulo.

Tal como *Lord of the Rings*, *Dungeons and Dragons* dispõe de uma narrativa com início, meio e fim. Dispõe de elementos como setting, world-building (porém limitado), personagens e forças antagônicas. Porém a semelhança mais icônica será uma entidade coletiva desempenhando o *role* de protagonista. Em LOTR, existia um grupo que era responsável por desencadear a ação do enredo. Todos os membros tinham o seu propósito dentro da narrativa, mas certos elementos dentro de dito grupo dispunham de maior relevância neste aspecto. Isto para dizer que, Frodo e Sam por exemplo eram a chave principal para a aventura. O resto da Irmandade tinha o seu lugar na estimulação da estória, mas os dois hobbits principais eram os "ponta-de-lança" no que tocava a desbravar o trilho. A narrativa começou e terminou por causa destes dois. Em D&D, esta dinâmica também é presente mas é mais entendida como "cada jogador é o seu personagem principal". Como LOTR é um médium onde tudo o que o consumidor pode fazer é ler, este passa a ser meramente um agente observador. *Dungeons and Dragons* no entanto é um médium envolvente em leitura idem, mas um primeiramente interativo. O consumidor não só observa, como também pode influenciar e participar no médium que consome. A existência do *Dungeon Master* é o exemplo epítome deste conceito, um jogador que guia o fio narrador de cada aventura. Mas como já foi estabelecido, este é um elemento exterior à narrativa. Os restantes jogadores e os seus avatares são as peças base que compõem o jogo, as peças instrumentais na criação de cada nova narrativa. A estória só existe se existirem personagens em campo mortal. Cada jogador é vulnerável ao mundo que se impõe à sua frente, tal como Frodo e Sam eram meros mortais no mundo de Middle Earth. Cada jogador tem um objetivo principal comum, tal como a Irmandade. E tal como esta, cada jogador dispõe de propósitos e habilidades diferentes. Foi graças à variedade de talentos dentro da Irmandade que esta conseguiu perseverar cada obstáculo colocado à sua frente e finalmente terem alcançado o seu objetivo. D&D promove esta mentalidade aplicando vantagens e desvantagens a cada uma das classes. Como já foi dito anteriormente, não existe uma classe "melhor" que o resto.

Cada uma apresenta valências e fraquezas. E como os participantes jogam em grupo, é sensato ter uma equipa com muita variedade em classes. No entanto, apesar de *Dungeons and Dragons* apresentar estas semelhanças narrativas a LOTR, uma comparação idêntica não consegue ser feita. O maior fator que impede esta ligação será o elemento do protagonista.

Sim, ambos dispõem de um personagem principal coletivo, mas estes não são de natureza idêntica. Frodo é o protagonista da épica e Sam é o herói da trilogia.

	Good	Neutral	Evil
Lawful	Lawful Good	Lawful Neutral	Lawful Evil
Neutral	Neutral Good	True Neutral	Neutral Evil
Chaotic	Chaotic Good	Chaotic Neutral	Chaotic Evil

Fig.6 - Exemplo básico do *Alignment Chart* em *Dungeons and Dragons*⁴.

Como cada jogador em D&D não é mais importante que um outro, não existe este sentido de um protagonista singular. O grupo funciona como um todo, mas não existe um líder. O *Dungeon Master* está acima destes, mas não participa na aventura. Apenas narra e expõe o que cada personagem pode fazer. Portanto, não existe uma hierarquia entre personagens em *Dungeons and Dragons*. Cada jogador é um protagonista dentro da estória. Fazendo uma comparação mais literal e direta, cada avatar é um “Frodo”. Em D&D, o mesmo acontece com o avatar de cada jogador. A sua atenção/dedicação tem de estar completamente posta no seu personagem para terminar a aventura. Continuando com esta linha de pensamento, pode fazer-se o argumento que enquanto o avatar do participante é o seu personagem principal, os personagens de outros são os secundários (ou outro tipo).

Outro aspecto que envolve o lado da personalidade dos avatares seria a sua bússola moral. Esta é orientada via o *Alignment Chart* (Gráfico de Alinhamento). Apesar de não ser tão marcante como as classes, este gráfico também afeta como cada personagem se "comporta" dentro do jogo. Essencialmente, apesar de cada personagem ser um "protagonista/personagem principal" à sua maneira, nem todos obedecem às mesmas

morais/virtudes. Em várias histórias ao longo da história humana, o protagonista é sempre retratado como um agente do bem. Desde o seu comportamento, das suas ações, até aos seus ideais. E normalmente esta abordagem dá frutos, dado que o seu "típico" contraste (personagens que apresentam uma natureza maligna) batem de cabeças um com o outro, criando dinâmicas e *arcs* que culminam numa narrativa. Isto para dizer que uma história apenas existe com adversidade de morais. Desde que não existem NPC's (Personagens Não-Jogáveis) dentro de D&D, esta adversidade tem de ser feita através dos que são. Sim, existem entidades para além dos avatares que os jogadores controlam mais o Dungeon Master. Mas tais entidades são figurantes bidimensionais. Não possuem qualquer agência psicológica ou uma de personalidade. Apenas existem com o propósito de serem obstáculos no caminho dos jogadores. Monstros, espíritos malignos ou armadilhas tomam a função de adversidade mecânica do jogo. A outra metade, adversidade narrativa terá de ser desempenhada pelos jogadores. Esta diretiva provavelmente foi feita porque uma história onde todo *cast* (elenco) principal dispõe do mesmo caráter/motivos torna-se previsível e pobre em contraste, daí existir o *Alignment Chart*. *Dungeons and Dragons* até oferece mais opções para além do típico "bem" e "mal" abstrato. Existem subseções dentro destes 2 que expandem os seus horizontes conceptuais. Não só isso, mas também incluí uma nova dimensão que não se limita a este sistema binário, o "Neutral". Portanto, o leque moral que uma equipa de jogadores dispõe é bastante flexível, enaltecendo o aspecto narrativo de cada sessão.

Na Trilogia de Tolkien, o mesmo acontece. Frodo, Sam e os restantes membros da irmandade dispõem de diferentes caracteres e personalidades. Apesar de possuírem o mesmo objetivo final, têm diferentes formas de o abordar (devido às suas psichés únicas). E tal como no *Alignment Chart*, cada membro da Irmandade possui diretivas morais que divergem entre si. Assim, criando o tal contraste moral que faz uma história avançar. O choque icónico entre Sam, Gollum e Frodo é exemplo perfeito de como este fator narrativo funciona. Ironicamente, tal como os típicos obstáculos em D&D, cada tabela que os heróis em LOTR enfrentam também tomam a forma de entidades bidimensionais. Existem algumas exceções claro, nem todas as inibições nos seus caminhos foram seres completamente malignos e cegos por violência. Mas o fenómeno observável é que grande parte dos inimigos enfrentados serviam Sauron, um ser "completamente mau". Aliás, apesar de ser o antagonista principal da trilogia, Sauron em si é só isso. Tal como os seus servos, não possui d'uma personalidade única ou de uma psicologia complexa. Não sofre qualquer tipo de *character-arc* ou outro tipo de transformação que afeta o seu personagem.

Todas as entidades da trilogia referem a Sauron da mesma maneira como se abordam uns aos outros, mas este não se deixa de tratar de um conceito incorporeal, não algo físico/tangível. Frodo nunca interage diretamente com Sauron, simplesmente é afetado pela sua influência. Este apenas existe para criar adversidade contra o cast principal a longa distância. A "presença" do Dark Lord é apenas sentida através de conceitos terceiros como monstros, criaturas diabólicas e visões (no caso de Frodo). Essencialmente, a (minúscula) diferença entre os dois trata-se de que em LOTR o "mal" dispõe de uma identidade, enquanto que em D&D não. Mas mecanicamente, funcionam da mesma forma.

Todavia, isto baseia-se numa questão de perspetiva singular. *Lord of The Rings* dispõe de um médium que apresenta apenas uma perspetiva narrativa, a de Frodo (visto que a estória se ergue em torno de ele). Cada jogador em *Dungeons and Dragons* dispõe de uma estória diferente visto que as suas perspetivas sobre os eventos que ocorrem são únicas entre si. Este exemplo é um dos elementos chave que separa narrativas interativas das já escritas. Portanto, se se pretende aplicar o modelo da jornada do herói de Joseph Campbell a D&D, a comparação não poderá ser feita da mesma maneira que *Lord of the Rings*. A abordagem terá de ser talhada tendo em conta a natureza interativa de jogos. Logo, esta análise será feita em função da perspetiva pessoal do jogador. Como tal, alguns aspetos do jogo (da versão de 1975) terão de ser analisados com algum pormenor, de forma a chegar a uma conclusão diferente mas comparável a de LOTR. Antes de começar a comparação dita, será delineada a estrutura base para o lado de D&D. Visto que uma partida típica não será tão detalhada e rica em informação como a trilogia de LOTR, o modelo *Hero's Journey* será encurtado fundamentalmente. Ou seja, apenas aspectos chave do modelo serão mencionados ao longo da análise. Nenhum sub-passo será utilizado, apenas os seus segmentos principais. Estes seguirão um trajeto semelhante a um sistema narrativo baseado em Introdução, Desenvolvimento e Conclusão. Introdução será sinónimo com o passo inicial de KNOWN, Desenvolvimento com o espaço UNKNOWN e Conclusão com a etapa final do KNOWN. Assim, será mais fácil construir um estudo que segue o mesmo modelo do anterior, mas que é construído de uma forma diferente.

Na “Introdução” dos dois médiuns, tal como a Shire era o porto seguro para os hobbits, o começo da aventura para os jogadores também o é. Cada começo simula o mesmo espírito de descoberta e sensação de admiração que Frodo e os seus colegas pressentiram

quando deixaram o seu ninho. Claro que tal espírito não estava isento de medo e ânsia claro. Enquanto viviam na Shire, não existia qualquer perigo imediato ou ambientes tenebrosos. Apenas quando deixam este porto seguro para trás é que o sentimento de curiosidade mórbida envolve os leitores/jogadores. Será a partir do momento em que os personagens entram em território hostil onde a sua verdadeira aventura começa. E tal como Frodo e Sam, os avatares/jogadores não sabem (e temem) o que está para além dos limites do que conhecem. Quando os jogadores começarem a partida, entrarão na fase de “Desenvolvimento”, onde o aspecto de “jogo” verdadeiramente acontecerá.

Continuando com a alegoria a LOTR no Desenvolvimento, a estória não extravia muito do que aconteceu com a irmandade. Pode-se dizer que a experiência de uma sessão de D&D é um resumo-tipo do que o grupo d'O Anel experienciou ao longo da sua aventura. O afunilamento em membros que a Irmandade sofre até ao fim da demanda pode ser comparado com a morte de jogadores à medida que a partida avança. Tal como o caminho fora ficando cada vez mais difícil consoante o hobbit se aproximava do fim, as masmorras em D&D também simulam este sentido de dificuldade acrescente. E tal como os dois hobbits foram perdendo camaradas à medida que se aconchegavam a Mordor, uma equipa de jogadores poderá perder membros à medida que vão progredindo. Com o aproximar do final da masmorra, os desafios que cada avatar enfrenta revelam-se mais árduos, insidiosos e manhosos. E mais uma vez, tal como o culminar da aventura de Frodo e Sam com a destruição d'O Anel, os aventureiros presentes no término da masmorra poderão enfrentar um "julgamento" final. Dada a natureza moldável de *Dungeons and Dragons*, cada jogo pode ser customizado de acordo com os desejos do *Dungeon Master*. Como tal, o final de cada sessão pode ser diferente de jogo para jogo. Portanto, o clímax de uma "estória" de D&D pode ser diferente da de LOTR. No entanto, existe sempre a possibilidade do DM estabelecer um "julgamento" final para os avatares. Algo que teste o mérito psicológico e físico dos jogadores. Como foi mencionado anteriormente, *Dungeons and Dragons* impõe vários tipos de obstáculos à frente dos seus heróis. Logo, o *Dungeon Master* pode modificar obstáculos prévios de forma a criar um desafio que se revela muito mais complicado que os encontrados antes. Este pode assumir a forma de uma horda de várias criaturas malignas ou um *boss* (chefe). Esta abordagem adequa-se à mentalidade do final grandioso que LOTR segue.

Apesar de não ser o culminar da ação do jogo (visto que não possui uma conclusão definitiva), serve como uma forma de delinear firmemente o fim da fase de Desenvolvimento.

Referindo o modelo *Hero's Journey*, os últimos três passos do campo “UNKNOWN” assentam na ideia deste *struggle* (luta desesperada) final. Em que o herói tem de ultrapassar uma trave bastante mais alta (*Abyss / Death & Rebirth*) que as anteriores para chegar à recompensa final. Tipicamente, isto requer toda a participação da equipa. Só através deste esforço monumental é que o herói prova de vez ao leitor as mudanças que sofreu na sua demanda (*Transformation e Atonement*).



Fig.7 - Ilustração oficial de *Dungeons and Dragons* (Vincent Proce, 2019)⁵.

Na fase de Conclusão, tal como na de Desenvolvimento, D&D não possui de uma compensação por norma geral. Tal como criou o conflito final, o DM também terá de criar uma recompensa. Após terem destruído O Anel e aceitado as suas mortes, Sam e Frodo são salvos por Gandalf. Consequentemente, Sam cria uma família e Frodo parte com Gandalf para receber a recompensa eterna. Seguindo o modelo do final do Desenvolvimento, pode-se estabelecer um prémio para os jogadores também. Obviamente que cada jogador não pode receber algo de valor semelhante a Frodo ou Sam no plano carnal. Portanto a recompensa existirá apenas no plano das suas personagens.

E como um prémio de natureza mecânica já não tem qualquer tipo de propósito para os jogadores (visto que a aventura já terminou), esta recompensa terá de adotar uma natureza narrativa. Uma que apenas pode ser aproveitada pelos avatares do jogo. Este trecho final pode seguir algo que se compara ao destino final dos personagens de *Lord of the Rings*. Um

desfecho que oferece paz e contentamento (eterno) após os desafios perigosos e fatigantes que a masmorra impôs sobre os seus heróis. Esta parte final estaria mais em linha com os últimos passos do *Hero's Journey* (*Return / Gift from the Goddess*), um presente divino que retornará o herói ao seu ponto inicial (à dimensão do KNOWN) que tinha no começo da introdução.

O jogador retorna ao seu estado inicial, mas transformado pela aventura que teve.

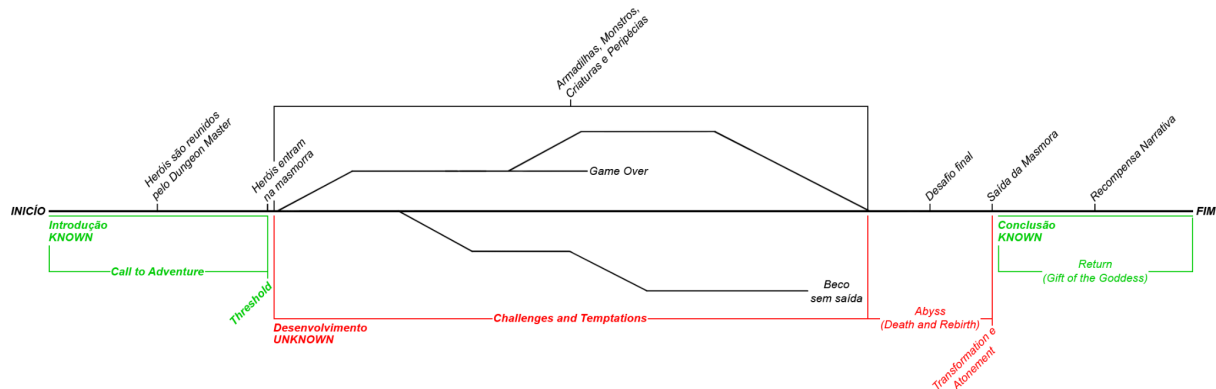


Fig.8 - Diagrama mostrando a progressão narrativa de *Dungeons and Dragons* acompanhado pelo modelo *Hero's Journey*

No entanto, isto não tem de marcar o término destes personagens. A estória de Frodo e Sam terminou com o fim da trilogia de LOTR, mas o mesmo não têm de acontecer com D&D e os seus personagens. Tal como cada nova partida é um novo começo para cada personagem, isto pode querer dizer que as suas estórias não têm de terminar por aí. Visto que cada jogo de *Dungeons and Dragons* segue a mesma estrutura predefinida, a repetição do modelo *Hero's Journey* em cada nova sessão é facilmente aplicável. Assim, o modelo de Joseph Campbell pode repetir-se de acordo com o número de partidas que um grupo de jogadores realiza. Independentemente se utilizam o mesmo personagem, um diferente ou um completamente novo. Estruturalmente será bastante semelhante, mas os elementos que compõem a estória estarão organizados de uma forma diferente. A vasta configuração de D&D enaltece o seu aspecto interativo. Quase todos os elementos que possam ser customizados afetam-se entre si, criando variáveis atrás de variáveis, todas únicas e diferentes entre si. Já para não falar do fator que é o *die roll* (jogada de dado), onde muitas escolhas dentro do jogo são decididas com base num número aleatório (enaltecendo mais uma vez o espectro de variáveis infinitas). LOTR já não dispõe desta dimensão intrincada. É um produto

que é suposto ser consumido de uma maneira específica e muito restringida. Não exhibe qualquer tipo de customização ou fator aleatório.

Após a primeira publicação de 1954-1955, foram surgindo novas edições e adaptações noutros médiums, mas muitos destes não escapam às limitações impostas pelos livros onde a trilogia original foi escrita. A adaptação cinematográfica realizada por Peter Jackson, para além de estar traduzida num médium diferente, não é um reconto 1 por 1 da trilogia original. Muito conteúdo foi cortado e alterado para poder ser configurado para formato de filme. Ainda assim, a maneira de contar a história não muda. Ainda é uma narrativa que é suposta ser absorvida de uma maneira semelhante às obras literárias. Uma narrativa que dispõe de um ponto inicial e um ponto final, seguindo sempre um sentido unidirecional. Os filmes (tal como os livros) seguem este tipo de montagem contínua, portanto a conversão para um outro médium pouco importa neste caso. Durante o período da primeira edição de D&D, um jogo inspirado nas aventuras de LOTR também foi publicado, chamado *Games of Middle Earth* (Simulation Publications, 1977). O produto é composto por 3 partes, cada uma sendo baseada em cada parte da trilogia. Tal como *Dungeons and Dragons*, é um jogo de tabuleiro com temas focados em fantasia, aventura e uma história. Ambos são guiados por um jogador que utiliza um herói como avatar. Mas ao contrário de D&D, o mundo de GME já está pré-definido. Já existe um caminho fixo para os jogadores caminharem. Por exemplo, o primeiro set inclui um jogo baseado na aventura da irmandade até Rivendell, o segundo baseia-se no segmento de Gondor e o terceiro numa batalha final contra Sauron (todos eventos que fazem parte da trilogia).

Dungeons and Dragons não é totalmente aquém a este conceito, mas o nível de flexibilidade que dá aos seus participantes é vastamente superior ao de Middle Earth. Já para não falar que cada parte do desse jogo assenta-se em troços de uma trilogia já publicada, enquanto que a história de D&D é uma tela em branco. Sim, tem de seguir alguns parâmetros e *guidelines*, mas estas apenas compõem a parte mecânica do jogo. Os jogadores têm muita liberdade expressiva para criarem as suas próprias narrativas. O que não é o caso dos filmes de LOTR e do jogo baseado no setting do mesmo, que seguem e impõem aos seus consumidores os eventos/conceitos presentes na trilogia.

Resumidamente, o médium passivo de *Lord of The Rings* permite que o herói ultrapasse a sua jornada de uma só vez, de uma só maneira. O médium interativo que é

Dungeons and Dragons permite ao herói ultrapassar a sua jornada várias vezes, de maneiras diferentes.

2.2 - Estórias e Jogos no Meio Virtual

2.2.1 Como estórias em jogos mecânicos, tecnológicos e virtuais funcionam

No que toca ao meio virtual, este revela uma dimensão completamente diferente do meio carnal. É um meio onde o controlo e customização que um ser humano possui é vastamente superior ao que dispõe no físico. Novas portas abrem-se e as limitações do que é possível quebram-se e expandem drasticamente. No entanto, antes de se poder falar em detalhe como este novo mundo amplifica os horizontes de jogos e estórias interativas, terá de se contextualizar como é que a tecnologia que enaltece tais conceitos chegou a esse ponto. Tal como foi feito com narrativas e jogos, este discernimento será composto através de um relato histórico, de forma a entender melhor a natureza do campo digital. Tal relato explorará meios mecânicos e tecnológicos até alcançar o patamar do mundo virtual. Só depois deste segmento estar estabelecido, introduzir-se-á então a nuance de narrativas e jogos.

O meio mecânico, tecnológico e digital teve os seus antecedentes durante a construção da humanidade. Vários conceitos emergentes ao longo de múltiplos períodos da história humana foram cruciais para a eventual aparição destes 3 meios. Apesar de não estarem diretamente relacionados com o tópico, descobertas como a roda, o fogo, o prego e o gás fazem parte do trilho que a humanidade desbravou até chegar ao mundo da tecnologia. Certas eras em si serviram de degraus para progressão da ingenuidade humana. As descobertas feitas nas eras dos metais também foram importantes, dado que sem estes, não se teria criado a arte da metalurgia, um campo indispensável no mundo mecânico. Já para não falar dos elementos que se descobriram durante ditas eras, que também foram essenciais na construção de aparelhos e instrumentos futuros. Progresso em áreas científicas como a química, física e mecânica foram avanços necessários para construir a linguagem de trabalho em que a tecnologia cibernética (o digital) se iria assentar.

A partir destes avanços, surgiram outras invenções/descobertas como a popularização do parafuso (uma sequela do prego) e a electricidade, a energia que moveria tudo relacionado com tecnologia. Estas criações (e outras tantas) foram os instrumentos que permitiriam

moldar os conceitos em que o futuro mundo digital se assentaria. Graças à revolução industrial presente durante os séculos XVIII - XIX, estas inovações tomariam um paço logaritmicamente mais rápido. Tão veloz na verdade que cobriu centenas de anos de estudo humano em poucas décadas, devido ao modelo de automação introduzido nas máquinas. Mas esse não fora o único fator que acelerou a evolução tecnológica. No século seguinte, com a eclosão de vários conflitos de grande escala à volta do globo, várias nações dispunham da necessidade de ter vantagem sobre o seu inimigo, muito rapidamente. A segunda grande guerra é um caso exemplar de como um conflito de armas de curta duração gera enorme progressão em vários campos do conhecimento humano, mecânico e tecnológico incluído. Durante esta época, a Alemanha fora uma das primeiras nações a desbravar terreno em parafernália digital. A obra que lhes mereceu tal reconhecimento fora a criação do primeiro computador alguma vez composto.

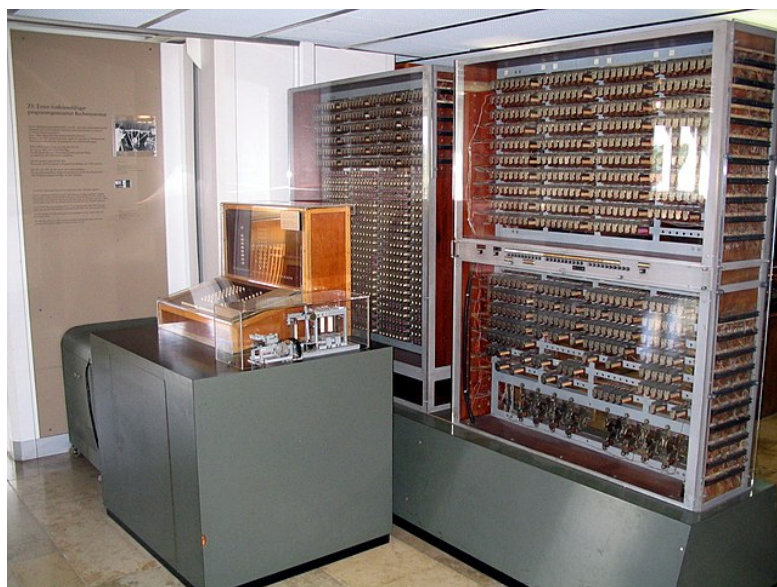


Fig.9 - Réplica do Computador Z3 (Konrad Zuse, 1941)⁶

Vários protótipos foram feitos ao longo da década de 30, mas a última versão apenas começou o seu desenvolvimento na transição para a década de 40. O projeto começou por volta de 1938 e concluiu em 1941. Foi desenhado por Konrad Zuse e denominado de Z3.

Enquanto que o modelo original foi destruído durante o conflito com as forças aliadas, o avanço tecnológico que suscitou permitiu grandes avanços no que seria o futuro campo da informática. Com o término da Segunda Guerra Mundial e o nascimento da Guerra Fria, o processo de evolução cibernética revelou ser ainda mais ágil. Assim, o médium digital

começou exclusivamente para fins militares ou relacionados a tal. Mas, tal como todos os campos de interesse humanos, estes não se limitaram a campos bélicos por muito tempo. Antes da Primeira Guerra Mundial, já existiam aparelhos com propriedades tecnológicas e de certa forma digitais, isentos de propósitos relacionados a conflitos armados.

Aparatos como o rádio, o telégrafo e o telefone foram todas invenções que apareceram antes das duas grandes guerras (por volta do final da revolução industrial para ser exato), que estavam disponíveis ao público. Tal como invenções dentro do campo militar, estes 3 instrumentos também foram concebidos com uma necessidade em mente. Dita necessidade foi a exigência de tornar a comunicação entre seres humanos a mais fácil e versátil possível. Graças ao telégrafo e ao telefone, usuários conseguiriam então falar uns com os outros quando desejassem, onde desejassem. O rádio, enquanto que não permitia diálogo entre duas entidades, permitia um monólogo que chegava a muitas mais outras. Umas décadas mais tarde, com a invenção da televisão, o propósito que o rádio servia foi expandido para o meio visual. E tal como os seus primos militares, estes aparelhos foram se tornando mais compactos, rápidos e eficazes.

Adjacente a estes instrumentos públicos, surgiram outros aparelhos com outros propósitos para além de utilidade ao ser humano. Utensílios que não procuravam unir pessoas, mas sim proporcionar-lhes entretenimento. Formas de passatempo já não se limitavam apenas a desporto ou jogos de tabuleiro. À medida que foi evoluindo, o meio tecnológico foi-se injetando no espaço lúdico. Porém, apenas o lado mecânico estava presente em tais forma de entretenimento, dado que o campo digital ainda não tinha grandes indícios de desenvolvimento. Por volta do século XVIII, a primeira forma automatizada de jogo seria criada. O jogo de *roulette* (roleta) seria reinventada para adquirir novos horizontes no campo de gambling (jogatina).



Fig.10 - Máquina de slots *Liberty Bell* (Charles Fey, 1894)⁷

Este jogo sempre dispôs desta natureza baseada em apostas, no entanto, consumidores do jogo queriam algo mais dinâmico, excitante e rápido. Tal como jogos de tabuleiro, a mão humana era o motor de como cada partida avançava. E como *roulette* é um passatempo que usualmente envolve vários participantes, uma modificação urgente estava em ordem. Portanto, a máquina fora infundida no jogo de modo a torná-lo mais eficiente para um largo número de jogadores. A partir de então, outras formas de entretenimento (muitas baseadas em gambling) foram adotando estas mecânicas motorizadas. A famosa *slot-machine* (Máquina de Moedas) também adotou esta natureza mecânica. Por exemplo, a máquina *Liberty Bell* (presente na Figura.18) combinou a natureza mecânica da máquina de *roulette* com elementos de cartas-de-jogar francesas. Mas, ao invés da máquina de *roulette*, a *slot-machine* era uma atividade para apenas um participante. Ao contrário de desportos como o futebol ou jogos de tabuleiro como *Dungeons and Dragons*, *slot-machines* eram produtos destinados apenas a um só jogador. Também se deve adicionar que a máquina-de-moedas apenas deixaria o consumidor participar se este inserisse um certo valor monetário antes da partida. Esta prática baseia-se em um jogador inserir uma moeda, nota ou um token e puxar uma manivela. Esse era o *gameplay*.

Consoante a “sorte” do consumidor, poderia perder o valor investido ou gerar lucro com cada partida. Porém, o “melhor” resultado era bastante improvável, visto que o objetivo da máquina era fabricar a ilusão de gerar grandes quantidades de dinheiro com o aparelho. O

fator aleatório que *slot-machines* dispõe não se insere no mesmo campo em que o mesmo presente em D&D se apresenta. Em *Dungeons and Dragons*, o fator aleatório serve para diferenciar cada *playthrough* (percurso de jogo) que um grupo de jogadores tenha. Enquanto que em *slot-machines* este apenas serve como isca para o jogador consumir cegamente o produto. Não existe qualquer história aí, apenas uma prática insidiosa de convencer o público a “comer” o seu produto. Em *roulette*, o caso é o mesmo. A "narrativa" dentro dos dois é altamente limitada e previsível. As regras estabelecidas limitam qualquer expectativa que o seu consumidor tenha. Apenas existe "ganhar" e "perder". Toda a “estória” desencadeada pela máquina é feita por si mesma. Tudo o que o jogador “faz” é puxar uma alavanca e observar o aparelho até parar. Os eventos que se desdobram durante o jogo são apenas uma sequência de números ou imagens. Não existe nenhuma história nesta “interação”, apenas uma linha-de-ação automática dependente em ganhar ou perder. Em D&D também existe a questão de ganhar e perder, mas por detrás desses resultados existe um relatório extenso de eventos e ações, uma narrativa. Uma narrativa que o jogador influenciou, não uma que apenas observou. Este fator aleatório (sorte) é o elemento mais importante nos dois produtos. Em *roulette*, sorte é a razão porque tudo acontece.

O mistério que encobre o resultado final do jogo, mas que ao mesmo tempo promete uma grande recompensa. Porém estes exemplos não são úteis para explicar como histórias são realizadas no meio virtual. Para tal terá de se analisar um descendente destas máquinas, *pinball* (flíper). Tal como *slot-machines*, esta atividade interativa também dispunha de elementos mecânicos. A diferença-chave é a sua jogabilidade não puramente baseada em chance. Já não era uma atividade que pertencia tanto ao mundo das apostas. Em vez disso, revelou ser algo parecido ao conceito de jogos de tabuleiro. Pode-se atribuir esta diferença ao facto de que futuras iterações de máquinas *pinball* já requeriram mais *input* (interação) humano. Ditas versões já apresentavam dois *flippers* (duas pás pequenas) que permitiriam ao jogador ter maior controlo sobre a trajetória do berlinde. Ao invés do papel de observador que o consumidor assume quando lança o berlinde e atenta onde o destino aleatório levará tal berlinde.

O modelo considerado por muitos ser o primeiro a instalar a mecânica dos *flippers* é denominado de *Humpty Dumpty*.



Fig.11 - Primeiro modelo de máquinas *pinball* Gottlieb (Harry Mabs, 1947)⁸.

Esta maneira de jogar oferecia mais responsabilidade e controlo sobre o que acontecia durante e o resultado final de cada partida. Ainda assim, não escapa ao molde narrativo que *roulette* e *slot-machines* obedeciam. Por mais controlo que entregasse ao consumidor, *pinball* ainda não era um médium digno de contar uma história através das ações do jogador. Portanto, terá de se avançar para a segunda metade do século XX, de modo a delinear quando narrativas vieram-se a integrar no meio interativo virtual. Durante a década de 50, algumas experiências foram feitas no que toca a atividades interativas no meio digital.

Enquanto que devem existir muitas não documentadas, uma que é geralmente referida é *Tennis for Two* (William Higinbotham, 1958). Este proto-jogo é um dos primeiros indícios de uma atividade interativa presente no meio digital. Enquanto que a *roulette* dispunha de funcionalidades mecânicas e *pinball* de aparelhos elétricos, estes nunca brincaram com conceitos virtuais. Deste modo, pode-se dizer que *Tennis for Two* fora o próximo passo no campo da interatividade.

Esta experiência já era composta por um motor tecnológico, interface digital e altifalantes, um médium combina duas invenções já previamente mencionadas, o computador e a televisão.



Fig.12 - Interface digital de *Tennis for Two* (William Higinbotham, 1958)⁹ / Fig.13 - Comando usado para manusear as raquetes (William Higinbotham, 1958)⁹.

Tal como *pinball*, TFT dispõe de um instrumento, o comando presente na figura 19, que permite ao jogador influenciar a trajetória e o destino. A bola é manuseada usando uma raquete, semelhante às pás de *p-ball* usando uma raquete. No entanto, o controle que um jogador tem sobre a bola em TFT transcende a influência que *pinball* tem sobre a sua. *Gameplay* em *Tennis for Two* não pode ser desempenhado por apenas um jogador. Tal como em *Dungeons and Dragons*, esta é uma atividade composta por mais do que um jogador. Mas ao contrário de D&D, os dois jogadores jogam contra si. Portanto, o fator aleatório que reinava sobre *pinball* já não consegue ter presença no *meta-game* de *Tennis for Two*. O trajeto e destino da bola é puramente ditado pelas ações dos dois jogadores, não por leis de física que estão fora do controle do mesmo tipo de jogador. O objetivo do jogo é averiguar qual dos dois lados obtém mais ponto. Todavia, a autonomia que os dois jogadores têm sobre o jogo é um ponto importante a salientar. A narrativa ainda é extremamente limitada, mas o meio digital atribui-lhes a capacidade de ditarem como cada sessão que jogam ocorre. Tal como *Dungeons and Dragons*, pode-se dizer que cada lado é um *Dungeon Master* a guiar a história (que neste caso é uma bola). Um enredo ainda bastante previsível, mas com uma nova mecânica que poderá expandir os horizontes de jogos no meio virtual. Na sua essência, o mundo digital permite aos seus jogadores tomarem maior firmeza na experiência que absorvem. Uma versão mais aprimorada deste tipo de jogo sairia por volta de uma década e meia depois. Esta já fundia o aspecto comercial das máquinas de *p-ball* com o conteúdo de *Tennis for Two*. *Pong* pode ser considerado o produto final dos protótipos que culminaram em TFT.



Fig.14 - Gabinete de arcada *Pong* (Allan Alcorn, 1972)¹⁰.

Contudo, visto que *Pong* é uma “cópia” aperfeiçoada de *Tennis-for-Two*, também não dispõe de uma dimensão narrativa. Apresenta todos os seus aspectos mecânicos, tecnológicos e digitais, mas não chega a mudar a narrativa. Mudanças significativas apenas é a modificação de um interface digital pequeno para um gabinete de arcada, a supressão dos dois comandos de mão para uma placa *built-in* (embutida) com dois discos interativos e a introdução modelo exigência monetária (uma moeda) por jogo. Fora isso, *Pong* não expandiu muito para além de TFT. Como esse é o caso, o modelo *Hero's Journey* não pode ser aplicado visto que dimensão narrativa é muito fraca/não existe. Para realizar tal análise, terá de se recuar 1 ano para atrás e investigar outro jogo que já dispõe de uma história interativa e também já presente no meio digital. *Oregon Trail* será o ponto final e principal de análise deste capítulo.

Uma desvantagem que a versão inicial (1971) apresenta em contraste com *Pong* é que se trata de um médium sem grande suporte visual. É um “jogo” que dispõe de conteúdo visível, mas apenas se baseia em linhas de texto/código. O que mais importa neste documento é o aspecto narrativo sim, mas será mais útil utilizar uma versão que esteja no mesmo campo óptico que o seu rival de ténis. Para tal efeito, será referenciada a versão de 1990.

Oregon Trail, tal como D&D e LOTR, apresenta uma narrativa. Uma que parte de um ponto e acaba noutro. Tal como *Dungeons and Dragons*, dispõe grande potencial na

customização da sua história. OT possui de personagens, diálogos, dinâmicas, eventos e um trecho narrativo com início e fim, ao contrário de *Tennis for Two* e *Pong*, cujos únicos "personagens" eram os jogadores propriamente ditos. Ao contrário dos dois, não se baseia em *gameplay* focado em competição. Na verdade, é um jogo que é pretendido ser jogado por uma só pessoa. Adicionando também que, ao contrário dos dois, não é uma atividade que pertence a um *setting* comercial.

Tal como *Lord of The Rings*, os personagens principais têm um destino para alcançar. Do mesmo modo que Frodo e Sam realizaram uma expedição que impunha perigo às suas vidas, a jornada pela frente dos 5 viajantes também será cheia de perigos e peripécias. A Irmandade d'O Anel tinha como meta final Mt. Doom. O grupo de caminhantes têm como fim a região de Oregon. Um pequeno detalhe mas que conecta *Dungeons and Dragons* com *Oregon Trail* é a questão do seu *gameplay* personalizado. Em OT, o jogador pode atribuir um nome a cada um dos personagens principais, tal como cada participante em D&D intitulava o seu herói. Outros aspetos como o número e aparência de ditos personagens já está pré-definida. Estes elementos, tais como os caminhos que o jogador percorre também já estão determinados, tal como os da trilogia de Tolkien. Porém, *Oregon Trail* consegue fundir estes aspectos gravados em pedra com a liberdade que D&D oferece. Não é possível criar um trajeto novo para além dos que são estabelecidos pelo jogo, mas ao mesmo tempo oferece ao jogador múltiplas escolhas no que toca ao que deseja fazer. Existe uma entidade que narra o jogo tal como o *Dungeon Master*, porém está limitada por um guião pré-estabelecido. Mas, tal como o DM, também guia os caminhantes nas suas ações e relata a situação corrente. Ao contrário do caso de *Lord of The Rings*, que apesar de também estar assente num guião pré-escrito, não coloca ao leitor a hipótese de alterar o caminho de Frodo ou as suas ações. Ambos D&D e OT dispõem dessa opção, mesmo que o segundo caso seja mais limitado que o primeiro.

Todavia, o potencial de *Oregon Trail* não é tão vasto como o de *Dungeons and Dragons*. Apesar de terem as suas diferenças, produtos como o *pinball* e *Pong* oferecem ao consumidor partidas com uma duração relativamente curta, daí serem um produto ideal para rápido consumo comercial. *Dungeons and Dragons*, apesar de ser uma atividade de mesa também é um produto comercial destinado a ser consumido num “prazo” relativamente curto. Uma partida de *Oregon Trail* pode apresentar uma duração reduzida, mas o seu potencial narrativo é consideravelmente “mais longo”. Por exemplo, uma história criada pelo *Dungeon*

Master em teoria começa e acaba. Foi mencionado anteriormente que o contexto narrativo de um personagem não tem de acabar apenas porque o jogo acabou. O jogador pode construir *lore* (erudição) à volta do seu herói. Cada partida nova pode ser um novo capítulo na história deste. Esta mecânica “pode” também ser aplicada com narrativas, podendo-se dizer que cada novo jogo não é o fim desta. Cada sessão nova pode assumir-se “sequela” da anterior ou aludir a elementos retratados na tal. No final de contas, este contexto baseia-se na preferência do jogador. No entanto, não é o mesmo que refazer a mesma sessão em jogos consecutivos.

Oregon Trail, como já foi mencionado, apenas dispõe de um certo número de trajetos que o jogador pode escolher. Se o jogo for perdido pela escolha errônea ou outro motivo, a história pode ser “recarregada”. Em atividades com a mesma matriz que D&D, esta dinâmica não faz muito sentido dado que não suscita grande interesse recomeçar uma narrativa que se revela idêntica à anterior, por mais anticlimático ou “errado” o final tenha sido. OT obriga o jogador a reviver as mesmas escolhas e ações até chegar ao final pretendido. Nas *masmorras* de *Dungeons and Dragons*, não existe um caminho pré-definido para os heróis desbravarem, visto que se trata de uma aventura sem guião. Todo o trajeto percorrido é proposto pelo *Dungeon Master*, que também não segue qualquer tipo de guião. O fator mistério de D&D assenta nas propostas que o DM apresenta e na confiança cega que os heróis têm neste. Em *Oregon Trail* o fator mistério também é assente nas escolhas que o narrador impõe ao líder do grupo, mas esta noção de “confiança cega” que o jogador tem no narrador vai desaparecendo à medida que vai perdendo e recomeçando.

Um aspecto-chave no *gameplay* de *Dungeons and Dragons* é a imprevisibilidade do *Dungeon Master*, o misticismo que está atrás das suas ações errantes. Se os heróis iniciassem cada jogo com a mesma história e o mesmo DM, não haveria magia em descobrir o resto do jogo. Porém, *Oregon Trail* é o contrário: apresenta sempre a mesma narrativa e narrador sempre que reinicia. A possível razão porque este modelo não funciona num meio mas trabalha bem no outro será a própria composição narrativa. *Dungeons and Dragons* apresenta um vasto potencial narrativo, mas não é isento de uma estrutura narrativa baseada em pontos fixos. Após algumas sessões, um participante já é capaz de delinear uma ideia geral de como cada jogo se irá desdobrar. Um grupo de heróis entram numa *masmorra*, repleta de perigo e contratempos e o seu objetivo principal é chegar ao final de dita *masmorra* de modo a alcançar um fim imposto pelo *Dungeon Master*.

Visto que D&D é um jogo de tabuleiro comercial intencionado para mais do que um jogador, é concebido para ser consumido mais do que uma vez, daí ter um potencial narrativo bastante flexível. Ou seja, *Dungeons and Dragons* garante “*Replay Value*” (Valor de Repetição) aos seus jogadores. *Oregon Trail* já não dispõe desse valor. OT têm uma história que segue um molde muito mais pormenorizado e rígido que D&D. Portanto, após o grupo ter chegado a Oregon, logicamente não existiria mais nenhuma razão para o jogador continuar a consumir o produto. No entanto, é aqui que a natureza virtual do jogo brilha. Há muito mais conteúdo para além do trajeto principal. Uma narrativa em *Dungeons and Dragons* tipicamente tem a duração da sua partida, portanto aspectos que ficaram para trás não poderão ser explorados em futuras sessões. Em *Oregon Trail*, um jogador inexperiente irá inevitavelmente passar por muitos dos caminhos e escolhas que o jogo propõe até conseguir chegar a Oregon. Até como resultados como a morte de todos os membros do grupo direciona o jogador a escolher outras rotas. Em D&D, quando um herói morre, o seu jogador terá de esperar até a demanda atual terminar. E depois de acabar, a informação que possuía da sessão anterior será inútil para a que se segue. Em OT isto já não acontece. Toda a informação que o jogador adquire é útil para futuras sessões do jogo. Graças à sua *pipeline* (estrutura) digital, o “*Replay Value*” de *Oregon Trail* não vem a seguir do jogo, acontece durante. Assim, permite ao jogador continuar a experienciar mesmo que tenha de recomeçar.

Outro aspecto em que o meio digital triunfa sobre o físico é a conveniência da organização de elementos no jogo. Voltando aos exemplos de *roulette* e *pinball*, estes dispõem de um sistema de *guidelines* já montados e preparados para o desfrutamento de um potencial consumidor. Este apenas têm que colocar o valor monetário preciso e pode começar logo o jogo. O caso de *Dungeons and Dragons* já não é o tal. Visto que é um jogo composto por múltiplos agentes, terá de se debitar algum tempo a configurar as mecânicas de jogo, o *setting*, os heróis dos jogadores e os pilares principais para o trajeto que estes irão percorrer. Já para não falar da montagem e organização de parafernália física que os jogadores necessitam para interagirem com o meio. Em jogos digitais como *Tennis for Two*, *Pong* e *Oregon Trail*, estes aspetos já estão preparados do momento que o jogador liga os seus dispositivos. Ou seja, este não tem de desperdiçar tempo em preparar as suas sessões de jogo. Tal como os jogos de casino, o consumidor simplesmente liga a máquina e pode começar a jogar. Os dois casos baseados em ténis podem não ser os melhores exemplos de uma atividade altamente elaborada, mas OT é. O facto de que um jogo com uma história interativa

relativamente extensa consegue ser acedido e desligado em meros instantes é um verdadeiro testamento de quão versátil a sua matriz digital é.

Com base neste argumento, realizar-se-á uma comparação mais concreta para tentar explicar melhor a vantagem que o meio digital tem sobre o físico. Em *Dungeons and Dragons*, numa partida em que existam 5 heróis têm de existir pelo menos 6 pessoas (5 jogadores e um *Dungeon Master*). Quando um jogador perde, por regra não pode voltar à partida. Quando todos os jogadores perdem, a sessão é verdadeiramente perdida. Em *Oregon Trail*, o jogador “controla” 5 personagens. Quando 1 membro do grupo adoece e morre, isto não é o final do jogo. O jogador ainda tem mais 4 membros, mais 4 tentativas para chegar a Oregon. Se o modelo de “um jogador controla mais do que um personagem” fosse aplicado a D&D, o jogo tornaria-se mais lento e possivelmente mais frustrante. Dado o fluxo constante de estimulação visual, auditiva e cognitiva que *Dungeons and Dragons* coloca nos seus jogadores, os cargos e responsabilidades que estes encarregam devem ser os menos/menores possíveis. Dado que o processador dentro de *Oregon Trail* já realiza estas ações, escolhas e contas pelo jogador, este pode ter mão para mais do que 1 personagem. Além disto, o *pacing* (andar) de D&D é também afetado por “sorte”, visto que cada jogador tem de realizar uma decisão consoante as propostas do DM. Em *Oregon Trail*, apenas um jogador faz a decisão e os 5 personagens agem de acordo com esta, tornando a progressão narrativa muito mais rápida.

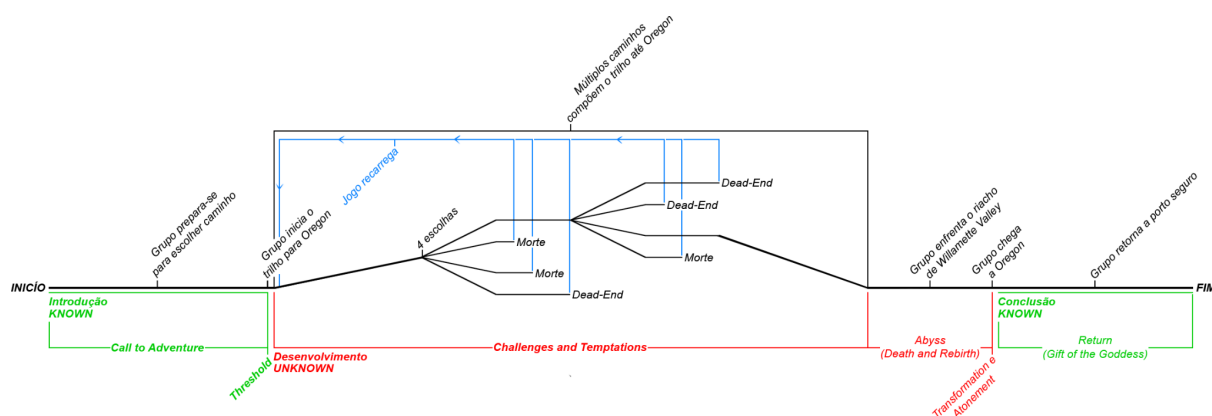


Fig.15 - Diagrama mostrando a progressão narrativa de *Oregon Trail* acompanhada pelo modelo *Hero's Journey*

No que toca ao modelo *Hero's Journey*, a análise feita com D&D pode servir de base para a progressão narrativa de OT, visto que ambos produtos envolvem certo tipo de

bifurcação nas suas histórias. A grande diferença entre os dois será a fase de “*Challenges and Temptations*”, onde o esquema multi-troço é mais literal no caso de *Oregon Trail*.

Resumindo, o meio virtual enaltece a dimensão interativa de um jogo devido ao controlo, conveniência e autonomia que entrega ao jogador. A fusão entre história e *gameplay* em *Oregon Trail* permite ao jogador “ler” o trilho que os personagens fazem. Adicionando a nuance de interatividade às ações e destino desses personagens. Ultimamente permite ao jogador experienciar a história de vários ângulos diferentes (através de novas tentativas).

2.2.2 Como histórias em jogos RPG funcionam

Saíndo um pouco do campo físico mas continuando com a referência a D&D, irá-se agora explicar o campo de RPG's no meio digital. Mais para frente, explicará-se então como estes formam uma narrativa a partir do seu *gameplay*. Do mesmo modo que não existe um só tipo de RPG em jogos de tabuleiro, existe um mundo igualmente vasto na dimensão de videojogos. Tal como se estudou *Dungeons and Dragons*, estudar-se-á outro produto comercial que explicará como estas são compostas num meio *Role-Playing Game* digital. Dito objeto de estudo será o videojogo *MOTHER*, lançado para a Nintendo Family Computer em 1989.



Fig.16 - Caixa de jogo oficial de *MOTHER* para o sistema Nintendo Famicom (1989)¹¹

Ao contrário dos exemplos anteriores, este jogo é o primeiro caso lançado para uma consola doméstica. A versão de 1990 de *Oregon Trail*, apesar de ter sido concebida posteriormente a este jogo, fora feita para ser jogada num PC (Computador Pessoal). Embora ambos os exemplos foram feitos para consumo pessoal, enquanto que *Pong* era para consumo público e *Tennis-for-Two* fora uma experiência isenta de dimensão comercial. *Dungeons and Dragons*, porém, partilha este aspecto com M1, sendo um produto comercial para consumo doméstico. *MOTHER* é uma boa fusão entre todos os aspetos-chave falados até agora: narrativa, atividade interativa, *Role-Playing Games* e o meio digital. Antes do começo da análise, terá de ser abordado o *genre* de RPG em que M1 se insere. Será útil explorar esse elemento dado que a sua compreensão será necessária para os 2 capítulos seguintes.

Quando se abordou o tópico de *Role-Playing Games*, a sua primeira observação foi relativamente ampla. Tal abordagem foi feita de modo a facilmente compreender a natureza do género. Agora que o conceito de RPG's já se apresenta embutido dentro do documento, será boa altura de falar nas suas bifurcações categóricas. *MOTHER* trata-se de um "JRPG" (*Japanese RPG*). Não é nenhuma etiqueta ou qualidade oficial que é vendida com o produto. Trata-se de um termo abstrato social criado por consumidores (oriundos do Ocidente) deste género de jogo. Apesar de ter algumas semelhanças com o modelo de *Dungeons and Dragons*, exhibe algumas diferenças-chave.

A mais notória será a sua exclusividade ao meio digital. O termo surgiu devido à importação de jogos digitais japoneses para o ocidente (maioritariamente para os Estados Unidos). Outra distinção importante será o molde narrativo que ditos jogos seguem. Em D&D, é típico todos os heróis começarem a jornada juntos. Enquanto que em JRPG's, o jogo começa com o protagonista e à medida que este vai avançando, mais "*party-members*" (membros do grupo) vão-se juntando. Para além disso, existe um foco mais singular do que um coletivo. Ou seja, quando se entra numa masmorra em *Dungeons and Dragons*, cada jogador é o seu protagonista. No entanto, JRPGs são um médium que costuma assentar no consumo individual, portanto, foco num personagem singular. *Oregon Trail* também dispõe de uma coletiva controlada por um só jogador, mas mantém o sentido de protagonismo de LOTR, onde um grupo desempenha o papel de personagem principal. E tal como LOTR, existe um foco dentro do grupo de *MOTHER*. Tal como a trilogia começou, durou e acabou com Frodo, M1 começa, dura e termina com Ninten. Pode-se fazer o argumento que esta dinâmica pode ser uma reapropriação do modelo coletivo de D&D para um meio singular,

onde um jogador ainda controla um grupo de heróis, mas dispõe um personagem que desempenha o papel do “herói pessoal”. Sendo mais específico, em M1 o jogador não consegue trocar de líder de grupo. Ninten é sempre o avatar em controle. Outros *party-members* seguem-no para onde ele vá. Uma última diferença será o fator *turn-based*. Em *Dungeons and Dragons*, conflito físico existe, mas é equilibrado com os outros campos interativos do jogo. Em *MOTHER*, existe foco narrativo e interatividade com o meio, mas a quota de combate é deveras superior às duas. *Dungeons and Dragons* ainda consegue oferecer aos seus jogadores uma mistura saudável entre lutas, navegação e história. Enquanto que em M1, esta mistura depende somente do jogador, não d’um *Dungeon Master*. Como tal, o equilíbrio entre estes três conceitos não será tão *streamlined* (simplificado) e organizado como D&D. Porém, dá ao jogador mais liberdade de se movimentar para onde desejar e fazer o que quiser, ao contrário de *Dungeons and Dragons* onde toda a movimentação e ações dos jogadores são condicionadas pelo DM.

A história de *MOTHER* segue um propósito semelhante ao de LOTR. Ambas as *parties* principais tinham ações chave para desempenhar na sua história. Ninten e o seu grupo tinham de colecionar 8 melodias e Frodo, junto do resto da Irmandade, tinham de destruir O Anel. Ambos os objetivos combatiam uma influência maligna sobre os seus mundos. Em *Lord of The Rings* era Sauron e em M1 é Giegue, um alienígena todo poderoso. Porém, a abordagem de como ambas entidades estão relacionadas com o *cast* é deveras diferente. Desde o início da trilogia, Frodo já sabe que Sauron é o inimigo principal da sua jornada. Ninten só adquire o contexto de que Giegue é a ameaça principal perto do clímax conflituoso do jogo. Para entender melhor estas diferenças e explicar como uma história no meio JRPG funciona, será feito um breve resumo da história do jogo (com foco em Ninten).

MOTHER

Por volta de 1900, quando Giegue era apenas uma cria, os bisavós de Ninten, Maria e George foram sequestrados pela raça do titular com o objetivo de o criarem. Enquanto que Maria tinha um grande afeto maternal pela cria, George apenas tinha interesse nos poderes PSI (Psiônicos) inerentes à sua espécie. Após dois anos de terem desaparecido, George escapa da raça extraterrestre e volta para a Terra. Maria no entanto fica para trás para cuidar do infante Giegue. O destino desta, juntamente com a raça de Giegue permanece incerto. Um *flash-forward* (avanço) é feito para a atualidade. A família de Ninten é atacada

por artefactos possuídos. Em M1, cada melodia é adquirida via interagindo com um conceito-chave relacionado com o objetivo que Ninten têm em mão. Por exemplo, um dos primeiros inimigos que Ninten enfrenta (uma boneca de brincar) contém a primeira melodia do jogo. Apesar de não ser uma tarefa diretamente relacionada com a derrota de Giegue, acaba por ser um conceito relacionado a este (um objeto inanimado possuído pela sua influência maligna). Para além disso, acaba por ser uma tarefa-chave que Ninten tem de cumprir, visto que a dita boneca estava a amedrontar uma das suas irmãs. Tais tarefas podem não estar diretamente conectadas com o *plot* principal, mas são instrumentais para adquirir os conceitos-chave (as melodias) para o cumprir.



Fig.17 - 8 Melodias de *MOTHER*

Logo, colecionar as 8 melodias assume o papel de tarefas acidentais que Ninten têm de cumprir até alcançar Giegue. Aliás, a menção/captura das melodias não é de qualquer forma feita ao protagonista. Ninguém o aconselha ou ordena numa demanda para alcançar esse objetivo. Ninten decide começar a sua demanda devido aos efeitos negativos que a presença de Giegue impõe sobre a Terra, apesar de não saber o que está a causar tais efeitos. Portanto, todo o trajeto até chegar ao tirano é uma cadeia de ações experimentais. O jogador tem uma ideia do que é suposto ser feito (devido ao backstory de Giegue), mas o personagem principal não. Ninten vai realizando tarefas para melhor entender o que se passa e o jogador vai adquirindo elementos para construir a história. Ao contrário das narrativas como *LOTR* e *Oregon Trail*, o personagem tem uma ideia base do que deve fazer, mas não tem objetivo final. Os caminhantes de *Oregon* e Frodo sabiam exatamente o que tinham de fazer desde o início da sua demanda. Ninten sabe que algo não está bem, procura emendar o problema mas não tem um objetivo definido. Portanto, cabe ao jogador orientar o protagonista por esse mundo em perigo. JRPG's como *MOTHER* dão ao jogador algo para além de uma atividade interativa. Possibilitam a construção de uma experiência única dentro de um jogo com história pré-delineada. Em D&D, os avatares são ordenados pelo DM. Em *Oregon Trail*, os viajantes são orientados pelo narrador. Em *LOTR*, Frodo não podia extraviar do seu caminho até Mordor. Em M1, o jogo é puramente ordenado pelo jogador. O mundo de *MOTHER* é muito mais do que o conflito com Giegue. Ninten pode viajar para sítios que não tenham qualquer

relação com o *plot* principal, oferecendo grande elasticidade à experiência do jogador. O jogo só é “vencido” quando o chefe final for derrotado. Mas até lá, Ninten e o seu grupo podem explorar todos os cantos do mapa como desejarem. Desde que colecionem todas as melodias e desbravar caminho até Giegue, a sua partida não está comprometida. M1 até possibilita a captura das melodias numa ordem diferente da suposta. A terceira melodia por exemplo pode ser captada antes da segunda. Em conjunto com a coleção das 8 melodias, outras tarefas que estejam (ou não) relacionadas podem ser feitas adjacientemente.

Ninten tem como objetivo inicial ajudar a sua irmã e adquirir a primeira melodia (Boneca). Após sair de casa, recebe a tarefa de uma mãe à procura da sua filha, Pippy. Após ser resgatada por Ninten, o presidente da câmara de Podunk recompensa-o com a chave do jardim zoológico a norte da cidade. Devido à influência de tropas de Giegue, todos os animais tomaram comportamentos erráticos e escaparam ao domínio humano. Ninten aventura-se pelo Zoo e derrota o agente responsável pela propagação das ondas malignas. Durante a sua viagem de volta a Podunk, Ninten interage com um macaquinho e adquire a segunda melodia (Macaco). Entretanto, depois de regressar à cidade, Ninten compra um canário bebé. O dono da loja pede ao rapaz para levá-lo para Canary Village, onde a sua mãe está ansiosa pelo seu retorno. Depois de unir os dois, a mãe chilrea a terceira melodia (Canário). Ninten caminha em direção a Merrysville e conhece um rapaz génio chamado Lloyd. Visto que a via norte do comboio da cidade está obstruída por rochas, Lloyd sugere visitarem Duncan’s Factory para resolver o problema. Após destruírem os rochedos utilizando mísseis da fábrica, o duo sai de Merrysville. Ninten e Lloyd dirigem-se para uma mansão em Spookane, onde a quarta melodia (Piano) está localizada. Enquanto avançam no seu caminho, o grupo descobre um mundo mágico chamado “Magicant”. Aí conhecem Queen Mary, a monarca do reino mágico. Esta apresenta-se a chorar devido não se lembrar de uma canção muito importante para ela. Ninten e Lloyd prometem que arranjam uma forma de refrescar a memória da rainha. Após terem metade das melodias, o duo aponta para Yucca Desert, onde obtêm a quinta melodia (Cacto). O duo viaja de volta a Magicant e confronta um dragão dormente. Após ser derrotado, este assobia a sexta melodia (Dragão). Ninten e Lloyd saem de Magicant e caminham até Lake Itoi. Aí conhecem EVE, uma robô de combate criada pelo bisavô de Ninten. Perto do cume, EVE sacrifica-se numa luta contra um robô gigante. O duo escuta cuidadosamente os últimos sinais da robô, formulando a sétima melodia (EVE). Os dois continuam caminho e chegam à campã de George. Como recompensa por terem chegado tão longe, George oferece ao grupo a oitava melodia (George). Com todas as

melodias reunidas, Ninten e Lloyd retornam a Magicant. Após escutar as 8 melodias, a rainha compõe a canção completa e Magicant desaparece. O duo retorna a Mt. Itoi e alcançam o cume. Estando perante o tirano, Giegue expressa que a razão por detrás do ataque à terra deve-se às experiências feitas por George à muito. O líder alienígena conta que os conhecimentos PSI adquiridos pelo bisavô não se podem espalhar pela terra, senão tornar-se-á numa potencial ameaça. Após se aperceberem que os seus ataques são fúteis, Ninten e Lloyd começam a cantar as 8 melodias. Com isso, Guigieue perde as suas forças e vontade de continuar o combate. O exército extraterrestre deixa a Terra e a influência maligna desaparece. O duo regressa como heróis às suas vidas quotidianas.

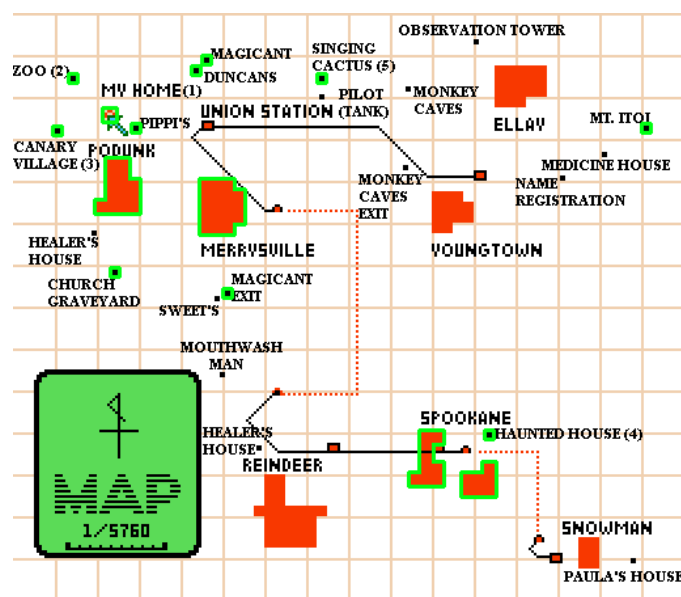


Fig.18 - Mapa do mundo de *MOTHER* (1989)¹²

Como foi referido anteriormente, existe muito conteúdo que o jogador pode saltar. Conteúdo que pode ou não apresentar grande relevância para a história. Para além de Lloyd, Ninten pode adquirir mais dois *party-members*, Ana e Teddy. Ana pode ser adquirida por volta da quarta melodia (na cidade de Snowman) e Teddy por volta da sétima (na cidade de Ellay). Lloyd no entanto é o único membro de grupo que o jogo impõe sobre Ninten, visto que a sua *side-quest* (missão secundária) é integral para o avanço do *plot*. *Side-quests* relacionadas com Ana e Teddy tornam a história mais rica e completa de certa forma, mas não servem de nenhum propósito para a linha-de-ação principal. Na figura 33, as áreas contornadas a verde são os locais por onde o jogador tem de passar obrigatoriamente. Áreas que não dispõem de contorno são lugares opcionais ou apenas de passagem. Porém, o fator

mágico de JRPG's baseia-se na incapacidade do jogador não conseguir fazer a distinção do que é obrigatório e o que não é. Se o jogo dispõe deste mapa mas não dá ao jogador a capacidade de o explorar, porquê tê-lo. Esta é a exata limitação em que *Oregon Trail* cai. O jogador é capaz de explorar o trilho até Oregon, mas este é imposto pelo jogo. A única forma que este tem de completamente explorar todas as rotas possíveis é perdendo e recarregando o jogo. Em *MOTHER*, perder e recarregar também é possível, mas não é necessário para Ninten explorar o mapa.

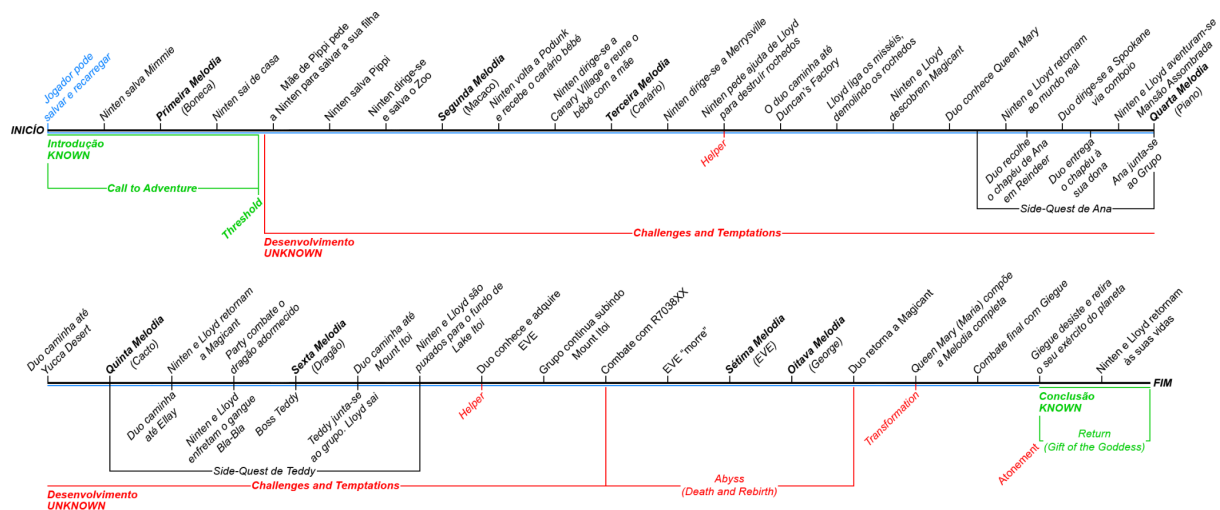


Fig.19 - Diagrama mostrando a progressão narrativa de *MOTHER* acompanhada pelo modelo *Hero's Journey*

MOTHER já permite uma associação com o modelo *Hero's Journey* muito mais flexível, graças à sua estória mais elaborada. A diferença-chave em comparação com os diagramas anteriores é que já existem personagens que desempenham certos tipos de *roles*. Lloyd e EVE conseguem assumir o papel de "Helper", devido à ajuda que solicitam a Ninten. Lloyd auxilia o protagonista a desimpedir caminho e EVE ajuda os dois a alcançarem Giegue. Ana e Teddy também podem desempenhar este *role*, mas as suas presenças são puramente opcionais (como se pode ver na figura 34). A *timeline* (linha de tempo) de M1 consegue consolidar ambos um troço de estória principal, troços opcionais que complementam a narrativa principal e ainda a possibilidade de poder explorar o mapa. A combinação destas três, mais as mecânicas exclusivas ao meio digital, formulam um mundo interativo pelo qual o jogador pode viver a suas próprias experiências.

Recapitulando, JRPG's não só dão ao jogador uma história interativa, repleta de personagens principais/secundários/figurantes, lugares exóticos/diferentes e combate com seres perigosos. Dão ao jogador a possibilidade de interagirem com esse mundo de como desejarem. Dão ao jogador a facilidade de não só absorverem uma história altamente complexa, mas também adquirirem a sua versão dessa experiência.

2.2.3 Diferenças base entre AAA e *Indie* na indústria de jogos

Este capítulo servirá apenas para delinear a diferença-chave entre os dois campos de jogos JRPG. Até agora, maior parte dos produtos comerciais abordados dispunham de um fundo industrial. Ou seja, foram concebidos por um grupo empresarial ou uma firma. Experiências como *Tennis-for-Two* podem ter tido um desenvolvimento relativamente fechado, mas não foram expostas para consumo público. Tal como JRPG's, não são conceitos literários que surgiram com a produção de jogos. Foram etiquetas que *gamers* (jogadores) foram aplicando a cada lado da indústria. *Indie* tipicamente refere-se a projetos que são puramente desenvolvidos por um agente individual ou pelo grupo pequeno de *developers*. Tais projetos por norma dispõem de um orçamento baixo e financiado através do bolso do *developer* ou via angariação de fundos. Este lado da indústria não costuma ter muitos laços com campo do *mainstream*, visto que a sua publicitação costuma ser bastante limitada. Em 2013, Toby Fox criou um Kickstarter de modo a fundar o seu projeto JRPG, *Undertale*. Inicialmente, o objetivo era angariar cerca de 5,000 USD, mas ao longo do tempo esta meta foi superada. A 15 de Setembro de 2015, *Undertale* fora lançado ao público com um orçamento de 51,124 USD¹³, uma proeza monetária no mundo de *Indie* games. AAA refere-se a projetos que são desenvolvidos num contexto *high-budget* (alto orçamento) empresarial.

Ou seja, um projeto que é produzido por um corpo composto por várias secções organizadas e hierarquizadas entre si. Jogos *Triple-A* costumam ser mais rígidos na sua produção e lançamento, visto que a sua força laboral vastamente excede um pequeno grupo de desenvolvedores. No entanto, AAA's costumam ter mais alcance no que toca à sua publicitação, dado o seu poder de comunicação e auxílio de publicadoras. É importante salientar que apesar de um produto ter uma origem empresarial, não o instantaneamente qualifica como *Triple-A*. O que torna um projeto verdadeiramente AAA é o seu orçamento e poder laboral. Uma firma é capaz de criar um jogo que não tenha necessitado de um

desenvolvimento monumental. O orçamento de um produto *Triple-A* costuma ser bastante elevado, normalmente rondado valores em milhões. Já para não falar na quantidade de pessoas que estão envolvidas em tal projeto, cujo número tipicamente ronda as centenas e por vezes milhares. *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (Hidemaru Fujibayashi, 2017) fora um dos projetos mais ambiciosos que a sua empresa-mãe Nintendo alguma vez teria feito. Em 2016, *Shigeru Miyamoto* (Diretor Representante de Nintendo), mencionou que o mercado japonês por norma gera uma receita de 300 mil jogos vendidos¹⁴. O diretor explica que esse número não consegue gerar lucro para o tipo de jogos que a empresa estava a desenvolver desde essa época. Portanto, o mercado desses projetos tem de ser expandido para fora, de forma a preencher uma quota de pelo menos 2 milhões de unidades vendidas. De acordo com o *genre*, existirá um mercado adequadamente abundante para cada lado. E se dita *genre* for muito popular no mundo de *gaming*, será muito mais provável que disponha de títulos *Triple-A*. O mesmo já não se verifica tanto com títulos *Indie*, visto que a produção deste tipo de jogos está muito ligada à facilidade de desenvolvimento que impõe ao *developer*. Portanto, jogos ligados a um género que por norma exhibe mecânicas muito complexas não será o forte de um *developer* individual. Será um pouco difícil explicar a diferença-chave narrativa entre o campo AAA e *Indie* com nenhum género específico em mente. O ponto principal será a qualidade e direção de ditas histórias. Independentemente do género, títulos AAA terão muitas features e mecânicas nos seus jogos. Como tal, as suas histórias terão de estar configuradas à volta destes aspectos. Porém, se o jogo estiver mais orientado para *gameplay*, a narrativa fica “asfixiada”. Como é mais cómodo contar uma história do que programar um jogo, projetos *Indie* não costumam correr estes riscos. Projetos individuais não procuram encher o seu jogo com detalhes “inúteis”. Daí *gameplay* ser um veículo em vez de um *selling point*. *Undertale* consegue misturar os dois homogeneamente. O jogo segue o esperado modelo JRPG, mas modifica-o de modo a que cada combate contribua para a construção da história. *Breath of the Wild* também apresenta uma história com personagens, temas e lugares mas perde-se devido ao *gameplay*. Uma *trend* que projetos *Triple-A* costumam seguir é o enorme gasto monetário em visuais/mecânicas. Esta escolha é baseada no *appeal* imediato que o jogo oferece, não tanto na sua substância narrativa (de modo a gerar rendimento o mais rápido possível). Jogos AAA costumam ter um orçamento alto com a condição de gerar lucro o mais rápido possível. Projetos *Indie* não dispõem de grande potência capital, portanto focam-se em aspectos que geram rendimento. Daí a concentração no aspecto narrativo.

	Undertale	
	Main Story	7 Hours
	Main + Extra	11 Hours
	Completionist	20½ Hours
Add to Profile		

	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	
	Main Story	50½ Hours
	Main + Extra	98 Hours
	Completionist	192 Hours
Add to Profile		

Fig.20 - Durações de partidas relacionadas de *Undertale* (2015)¹⁵ / Fig.21 - Durações de partidas relacionadas com *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (2017)¹⁶.

Realizando outra comparação entre *Breath of the Wild* e *Undertale*, o *playtime* (tempo de jogo) total entre os dois é relativamente polar. De acordo com o website HowLongToBeat¹⁵, uma típica *run* (partida) de *Undertale* dura cerca de 7 horas. BOTW, por outro lado, custará por volta de 50 horas a percorrer¹⁶. Apesar de ser um jogo que prioriza o seu aspecto narrativo sobre *gameplay*, *Undertale* perdura menos que BOTW. Sem realizar grande análise, *Breath of the Wild* não dispõe de uma narrativa tão coesa como *Undertale* devido ao seu intervalamento. Apesar de não ser um JRPG, os elementos de exploração colocam-se à frente da história. Em BOTW, o mundo é deveras maior e mais diverso em elementos. Portanto a probabilidade de o jogador se perder no que é suposto fazer será maior. *Undertale* também dá ao jogador a possibilidade de explorar o seu mundo, mas este é bastante mais linear e limitado que *Breath of the Wild*.

Resumidamente, *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* possui um *scope* (alcance) maior que *Undertale* devido ao seu contexto empresarial e ao seu público *mainstream*. Contém uma história rica e repleta de informação, mas encontra-se bastante fragmentada devido ao seu *gameplay*. *Undertale*, no entanto, como aponta para uma audiência mais *niche*

(específica), não têm de se preocupar com o *appeal* instantâneo do jogo. Logo, foca-se primeiramente na sua história e dá segunda prioridade ao aspecto dos visuais e mecânicas. Ou seja, gráficos e mecânicas não se colocam à frente da história, servem-na. E ao contrário do título AAA, *Undertale* obteve todo o seu orçamento através de fontes externas, portanto não existe qualquer preocupação em gerar rendimento imediato. Todavia, estas comparações são apenas diferenças entre dois géneros completamente diferentes. Para se poder fazer uma análise concreta no campo JRPG, terá de se fazer um confronto direto entre dois jogos que sigam *genres* semelhantes, mas que se coloquem de lados diferentes da indústria.

2.2.4 Diferenças narrativas entre AAA e Indie no espaço RPG

Chegando ao último capítulo, será aqui onde o confronto final será feito. Utilizando as matérias dos capítulos prévios, em junção com a análise deste capítulo, um juízo final será feito. O capítulo seguinte, METODOLOGIA, será fundamental para obter o voto empírico para o capítulo CONCLUSÃO deste documento. Para este discernimento, irão ser utilizados os jogos: o já referido *Undertale* e *Final Fantasy VII* (1997). Para além destes dois, será feita alusão a outros jogos dentro de cada uma das áreas, visto que o duelo deverá ter a máxima cobertura possível em cada campo. As versões de estudo serão: *Undertale* para PC e FFVII para a *Sony Playstation 1*. Originalmente, os *remakes* (reconstruções) de FFVII seriam o elemento *Triple-A* principal deste capítulo. Porém, apenas existem dois jogos que cobrem os dois primeiros discos do original. Logo, a linha-de-ação do *remake* ainda não está completa. Portanto, a versão original do jogo terá de desempenhar o papel AAA. Os *remakes* poderão, no entanto, servir como material auxiliar para melhor explicar a natureza *Triple-A* do original. Apesar de não ser um jogo recente, *Final Fantasy VII* é por definição um projeto AAA. Fora desenvolvido pela empresa de jogos (Square)Soft (Square Enix) e publicado pela *Sony Playstation*. O orçamento, bem como o pudor laboral que a realização do jogo requereu está dentro dos parâmetros da moderna indústria *Triple-A*. De acordo com Yoshihiro Maruyama¹⁷, FFVII teve um orçamento de cerca de 40 milhões USD (United States Dollar). Para a altura, este tipo de prática era impensável, dado que videogames eram um médium interativo relativamente novo para o público japonês e ainda mais recente para o ocidente. Para comparação, *Darksiders II* (Joe Madureira e David Adams, 2012), outro jogo AAA, necessitou de um orçamento semelhante, cerca de 50 milhões USD¹⁸. São 10 milhões acrescidos, mas o facto de dois jogos apresentarem um orçamento semelhante apesar de estarem quase a 20 anos de distância é um testemunho ao projeto revolucionário que FFVII é.

Pode-se fazer o argumento que *Final Fantasy VII* contribuiu para a construção do eventual lado AAA. *Undertale*, apesar de também ter adquirido um orçamento bastante alto para o seu campo, não foi o jogo que definiu o lado *Indie*. O jogo *Space-War!* (Steve Russell, 1962) é debatido por muitos ser um dos primeiros casos de um jogo interativo protagonizado por um *developer* singular. *Yume Nikki* é popularmente considerado um dos primeiros casos JRPG no espaço *Indie*. Dado ser um projeto muito experimental protagonizado por um desenvolvedor singular.

O primeiro objeto de estudo, no entanto, será *Undertale*, de modo a melhor entender esta natureza experimental. *Undertale* dispõe de 3 troços narrativos principais, todos dependentes das ações do jogador:

- Se o jogador nunca matar algum monstro, obterá uma partida "True-Pacifist". Uma história com um tom mais alegre e pacífico.
- Se o jogador optar por magoar e até eliminar alguns monstros, passará por uma rota "Neutral". Esta rota apresenta um tom mais cinzento e apático.
- Se o jogador optar por matar todos os monstros que enfrenta, percorrerá uma partida "Genocide". Um trilha repleto de temor e medo.

Para tentar explicar esta narrativa trifurcada, será feito um relato geral do que acontece nesses 3 troços narrativos. Apenas aspetos chave e a história do protagonista Frisk será tomada em consideração. O início de *Undertale* é relativamente idêntico para todas as *runs* (dado ser o *set-up* (estabelecimento)). Porém, o meio e especialmente o final de cada caminho é diferente. Para além do segmento do prólogo, serão abordados 3 segmentos decretando as diferenças-chave entre cada rota do jogo.

Prólogo

Um dia, um ser humano (o protagonista) aventurou-se por um monte e caiu numa falésia, entrando no domínio dos monstros. Após ter aterrado num espaço ruinoso, é abordado por uma flor chamada Flowey. A flor engana o humano e tenta assassiná-lo. Felizmente, o

protagonista é salvo por uma monstra chamada de Toriel. A criatura leva o humano para sua casa, de modo a protegê-lo. Após alguma exploração, o protagonista decide abandonar a habitação. Toriel opõe-se a esta decisão e luta. A monstra desiste e despede-se com um abraço. Antes de entrar no mundo dos monstros, Flowey aparece e julga as ações do jogador até a esse ponto.

True Pacifist

Após sair das ruínas, o protagonista encontra-se com um par de esqueletos, Sans e Papyrus. Papyrus deseja capturar o humano, enquanto Sans limita-se a observar. Papyrus realiza vários desafios para tentar capturar o protagonista, mas falha consecutivamente. O esqueleto enfrenta Frisk frente-a-frente. Papyrus derrota o protagonista e prende-o numa jaula, porém, este escapa. O esqueleto captura-o de novo mas o processo volta-se a repetir mais duas vezes. Papyrus desiste e decide tornar-se amigo do humano. Seguidamente, o protagonista sai da área de Snowdin, entrando em Waterfall.

Lá, conhece a superior de Papyrus, Undyne. Ao avistar Frisk, a cavaleira persegue sem relento e fá-lo cair de uma falésia inconsciente. Após acordar, o protagonista continua caminho através d'um labirinto. Undyne persegue o humano de novo mas desiste quando alcançam uma área repleta de calor: Hotland. Agora a salvo, o protagonista caminha até a um laboratório, onde conhece uma criatura chamada Alphys (a cientista real). A monstra menciona que uma das suas criações robóticas (chamada Mettaton) está em busca de presas humanas em Hotland. Portanto, para sobreviver a essa caça, Alphys ajuda Frisk à distância. Depois de ultrapassar 3 desafios de Mettaton, o protagonista encontra-se de novo com Sans. O esqueleto explica que Toriel pediu-lhe para manter um olho e proteger algum humano caído. Sans clarifica que se não fosse por essa promessa, já teria morto o protagonista. Frisk sai de Hotland e entra numa nova área, a CORE. Aí, Mettaton luta contra o protagonista. Durante o combate, o robô expressa que Asgore, o rei do Underground, necessita de mais uma alma humana para quebrar a barreira mágica.

Após ultrapassar Mettaton, Alphys aconselha Frisk a avançar. Finalmente, o humano chega a New Home. Enquanto navega pela área, monstros errantes vão surgindo ao longo do caminho, contando a estória do Underground. Entrando no palácio real, o protagonista encontra-se pela última vez com Sans. Este realiza uma avaliação moral de todas as ações

feitas pelo jogador até ao momento. Sans felicita Frisk por não ter magoado ou aniquilado algum monstro até a esse ponto. Porém, o esqueleto esclarece que ainda existe a possibilidade do protagonista perder essa inocência, visto que o seu desafio final está prestes a acontecer. Sans despede-se e o protagonista avança. Chegando à sala do trono, Asgore introduz-se ao humano. O rei explica que apenas com a sua alma conseguirá quebrar a barreira mágica para a superfície. Os dois deslocam-se para perto da barreira mágica e iniciam o seu combate. Porém, a batalha é interrompida por Toriel. A monstra informa que Asgore sempre teve a capacidade de quebrar a barreira usando apenas uma alma, não necessitando de 7. Sans, Papyrus, Undyne, Alphys e Mettaton também aparecem. De repente, Flowey aparece e absorve todas as almas dos monstros do Underground, mais as 6 almas humanas. Após uma longa transformação, Flowey reverte para Asriel. O monstro confunde Frisk com o primeiro humano caído e desafia-o para um combate. Depois de salvar todas as almas absorvidas, o protagonista salva Asriel. Depois de se acalmar, Asriel reconhece que o protagonista não é o seu ente querido e pede desculpa pelo dano causado. Antes de retornar a ser uma flor, o monstro usa o poder de todas as almas do Underground para quebrar a barreira. Asriel despede-se e o protagonista, acompanhado pelos seus colegas monstros, volta à superfície.

Neutral

No que toca à rota neutra, as diferenças-chave serão mais complicadas de explicar dado as inúmeras possibilidades narrativas que este caminho oferece. Portanto, apenas diferenças-chave serão mencionadas. Caso o jogador opte por essas escolhas, as mortes de Toriel, Papyrus, Undyne e Mettaton são diferentes das versões Genocide. Isto também se aplica a *sub-bosses* (sub-chefes). As batalhas de Undyne e Mettaton são versões modificadas da rota True-Pacifist. A maior diferença, no entanto, está presente no final dessa rota. Após Frisk incapacitar Asgore, Flowey regressa e aplica o golpe final no rei. Depois de declarar a morte de Asgore, a flor exclama que capturou as 6 almas humanas. A criatura vegetal absorve os espíritos e o jogo recarrega. Após se apoderar da *save-file* do jogador, Flowey ergue da escuridão como uma besta vegetal gigante e começa a atacar Frisk. A meio do combate, as almas humanas começam a escapar ao controlo da flor. Pouco a pouco, vão ajudando o protagonista na sua luta com Flowey. Após estabelecer um elo com os 6 espíritos, a besta perde as suas forças. Antes de ser derrotado, Flowey utiliza a mecânica de “guardar” e “recarregar” para restabelecer vantagem. Porém, as almas escapam às garras do monstro e a planta retorna ao seu estado prévio. A rota termina ou com o assassinato de Flowey ou

deixando-o ir. Depois do humano sair do Underground, Sans realiza um telefonema a informá-lo de tudo o que aconteceu depois da sua saída. A rota termina com a despedida do esqueleto.

Genocide

Após cair e ser salvo por Toriel, uma voz vermelha diz ao protagonista quantos monstros “faltam” em cada área que visita. A partir de então, este começa a abater cada criatura que lhe aparece erroneamente. Seguidamente a “limpar” as ruínas, o humano mata Toriel. Entrando em Snowdin, Papyrus propõe os puzzles ao protagonista, mas estranhamente já se apresentam feitos. Depois de assassinar todas as criaturas na montanha, Frisk passa pela vila. Aí, todas as habitações e estabelecimentos estão vazios. Os aldeões fugiram para escapar à matança do protagonista. Após o encontro e apelo de Papyrus, o esqueleto é morto. Após passar o rio, o humano avança para Waterfall. Enquanto extermina toda a vida na zona, o protagonista tenta matar uma criatura infantil chamada Monster Kid. Porém Undyne aparece e aguenta com o ataque. A monstra quase desaparece mas subsiste durante tempo suficiente para lutar contra Frisk. Undyne expressa que o protagonista é um perigo não só para a sua raça, mas para a humanidade também. O humano acaba por derrotar Undyne e caminha para Hotland. Alphys não aparece de forma nenhuma.

O protagonista entra na CORE, matando tudo o que vê e derrota Mettaton NEO (uma forma mais resiliente em combate). Saindo da instalação, Frisk entra em New Home e dirige-se até ao castelo, erradicando tudo pelo caminho. Sans impede o humano de avançar. O esqueleto julga o rasto de destruição que o jogador criou até agora e comenta que fará o seu melhor para dissuadir as ações do protagonista. Após assassinar Sans e confrontar Asgore, o rei é morto também. Flowey aparece, tremendo de medo. A flor explica que sempre esteve do lado do protagonista e que ainda pode ajudá-lo. O humano rasga a planta pedaço a pedaço. Estando agora num abismo escuro, uma figura muito semelhante ao avatar aproxima-se do ecrã. Este “ser” introduz-se com o nome que o jogador escolheu no início da rota e felicita-o por ter chegado até aqui. Foi graças ao “dano” feito pelo jogador que esta entidade conseguiu “retornar à vida”. O ser propõe eliminar esse mundo e avançar para o próximo. Independentemente da escolha do jogador, a entidade destrói o Underground, esclarecendo que o protagonista “nunca teve escolha”.

Análise Hero's Journey

Como se pode ver na figura 22, o troço a negro é a narrativa base de *Undertale*. Os troços a cor simbolizam as 3 rotas principais e os seus finais respectivos. As linhas True-Pacifist (verde) e Genocide (vermelho escuro) representam desvios-chave da história principal. A rota Neutral (amarelo) é mais saliente no seu final, emprestando eventos-chave a outras rotas na sua composição. O gráfico serve para reforçar que as rotas complementam-se entre si, formulando uma experiência maior. Visto que as 3 seguem uma narrativa base, o modelo do herói consegue ser aplicado até certo ponto. As rotas neutras e genocidas podem não dispor do herói tradicional, mas este ainda tem de ultrapassar desafios para chegar ao seu objetivo (por mais questionável ou maligno que seja).

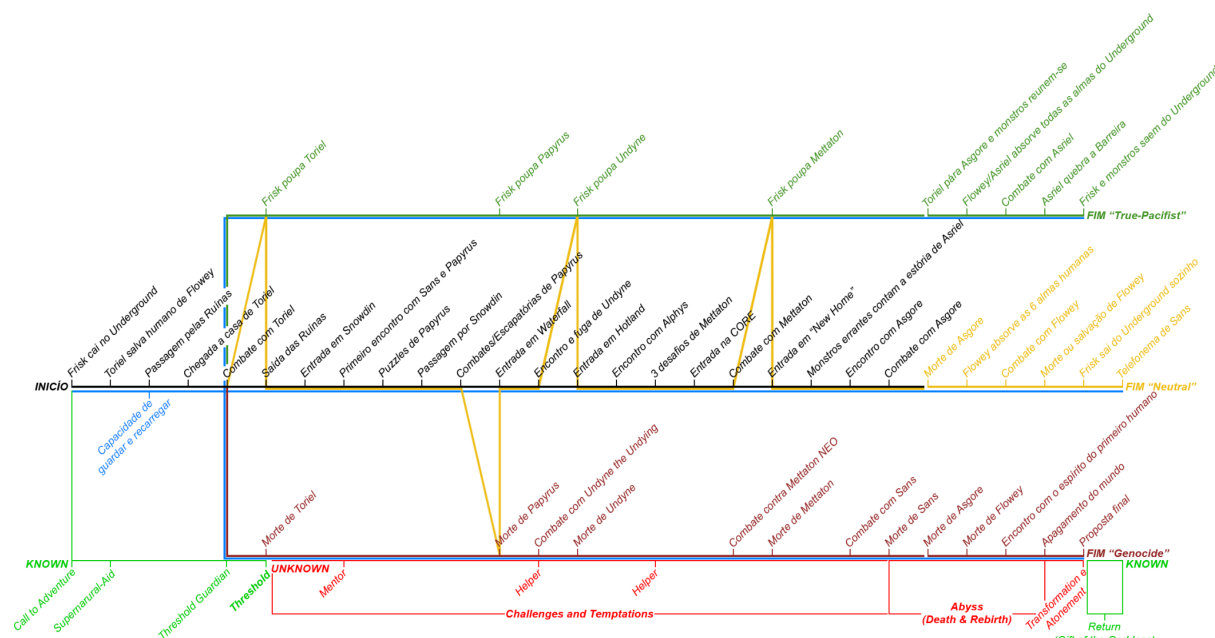


Fig.22 - Diagrama mostrando a progressão narrativa de *Undertale* acompanhada pelo modelo *Hero's Journey*

Também se deve mencionar a importância de salvar e recarregar (azul). Esta mecânica permite ao jogador não só reviver aspectos da rota que ainda não experienciou, mas também abortar, reiniciar e modificar o caminho atual completamente. Através desta mecânica, Frisk consegue modificar não só a linha de ação, como consegue alterar completamente o setting do Underground. Recapitulando: *Undertale* permite não só exploração interativa do seu mundo e autonomia de escolha, como também permite ao jogador influenciar o seu trajeto narrativo.

Final Fantasy VII

Passando agora para a análise de *Final Fantasy VII* será semelhante à de *Undertale*. Visto que o jogo está separado em 3 discos, estes servirão como separadores para melhor dissecar a sua estória.

Disco 1

Cloud Strife, acompanhado de um grupo eco-terrorista (AVALANCHE) estão a caminho de destruir um dos reatores energéticos de Midgar (uma mega metrópole). Após um grande sucesso, o grupo retorna à sua base. Barret (o líder da equipa) explica que a próxima missão será explodir o reator vizinho, de modo a salvaguardar o estado do planeta. Depois de repetirem o mesmo processo e escaparem do reator, a equipa é encurralada por soldados Shinra (a companhia antagónica que domina o mundo). Após um breve combate, os suportes adjuntos ao reator quebram-se, separando Cloud dos seus colegas. Strife cai dentro de uma igreja e é acordado por Aeris, uma florista. Após se introduzirem, são perseguidos outra vez por forças Shinra. O duo consegue escapar e caminham até à casa da florista. Após descansarem, caminham até ao esconderijo de Barret.

Durante a viagem, Cloud e Aeris salvam Tifa. Estando de volta à sua área, o grupo tenta impedir forças Shinra de destruírem a sua zona. Cloud, Barret e Tifa tentam impedir o desabamento do seu sector, mas fracassam. Aeris é raptada durante o processo. O grupo foge para o sector vizinho, escapando à destruição. Estando a salvo, os três caminham até a casa de Aeris e aprendem que Marlene (filha de Barret) sobreviveu. A equipa conclui que a florista está refém no quartel general Shinra. Após deslocam-se até ao arranha-céus, enfrentam o cientista responsável pela captura da sua companheira, Hojo. O professor explica que Aeris pertence a uma raça especial já muito perdida, denominada de "Ancients". Adiciona também que o objetivo da companhia é utilizar os seus poderes para localizar a Promised Land (Terra Prometida). Dito lugar é descrito como o paraíso ideal para todos os seres vivos do planeta. Shinra, no entanto, deseja a sua posse para extrair mais energia Mako (a energia do planeta). Depois de salvarem Aeris, o grupo adquire um novo membro, Red XIII. Durante a estadia do grupo, o presidente Shinra é assassinado por Sephiroth (lenda militar e ex-colega de Cloud). O grupo escapa do quartel e de Midgar. Cloud e companhia dirigem-se a uma aldeia ao pé de Midgar. Aí, Cloud explica a sua relação/passado com

Sephiroth. A equipa dirige-se à cidade de Junon, de modo a apanhar um *ferry* até ao próximo continente. Durante a viagem, têm um encontro com Sephiroth e Jenova (uma criatura alienígena e mãe de Sephiroth).

Após atracarem em Costa del Sol, o grupo dirige-se até North Corel. Aí, os seus habitantes repelem o grupo, explicando o passado e desapontamento com Barret. O destino seguinte será Gold Saucer (um parque de diversões). Durante esta visita, Cloud e os seus companheiros adquirem um novo membro, denominado de “Cait Sith”. Barret desaparece misteriosamente. Após serem enviados para uma prisão na base do parque, o grupo encontra o seu líder ajustando contas com um amigo antigo, Dyne. Terminada a visita, a equipa desloca-se até Cosmo Canyon. Aí, o avô de Red XIII (Bugenhagen) convence-o a ir com Cloud. Saindo dessa região, Strife chega a Nibelheim (a sua terra natal). Enquanto explora a vila, Cloud vem a entender que algo está errado. Após averiguar essa situação, o grupo chega a Rocket Town. Aí conhecem o novo membro do grupo, Cid. Após um curto conflito com Shinra, o grupo foge de avião. Ao desembarcar, a equipa descobre um templo conectado com os Ancients. Para entrar, é necessária uma chave.

Cloud e companhia aprendem que esse item está na posse do dono do Gold Saucer. O grupo desloca-se de novo ao parque de diversões e obtém dita chave. Porém, Cait trai o grupo e entrega a relíquia a agentes Shinra. A equipa decide seguir os operadores até ao templo. Após entrarem e percorrerem a estrutura arcaica, o grupo confronta-se com Sephiroth de novo. Cloud é manipulado e tenta assassinar Aeris. Sephiroth captura a Materia Negra (um artefato poderoso) e escapa. Aeris desaparece. Cloud e o resto do grupo navegam pelo planeta, de modo a encontrar o seu membro perdido. Estando agora na City of the Ancients, Aeris é assassinada por Sephiroth.

Disco 2

A equipa dirige-se à cratera norte do planeta. Forças Shinra e AVALANCHE tentam impedir o retorno carnal de Sephiroth. Porém falham e este é revivido. Sephiroth invoca um meteorito para danificar a terra e absorver toda sua energia. Durante o processo, Cloud cai para dentro da Lifestream (a corrente energética do Planeta). O grupo escapa, mas é capturado por forças Shinra. Após escaparem das garras da empresa, a equipa procura por Strife. Enquanto sobrevoam o planeta, o grupo descobre Cloud numa aldeia chamada Mideel.

Infelizmente, Strife adoeceu enquanto estava dentro da Lifestream e está paralisado. Tifa explica que ficará ao lado do seu amigo até recuperar. O grupo aceita e parte da aldeia para realizar outras tarefas. Quando voltam, Mideel é destruída por Ultimate Weapon, enviando Strife e Tifa para dentro da Lifestream. Tifa acorda dentro da mente turbulenta de Cloud. Com a ajuda da sua amiga, o soldado recupera da sua paralisia. Strife volta à equipa, mais seguro do que nunca. O grupo arranca para Junon e Rocket Town, de modo a impedirem mais planos da Shinra. Durante esta demanda, um foguete é lançado contra o meteoro. Porém, pouco danifica o corpo celestial.

O grupo dirige-se a Cosmo Canyon. Bugenhagen explica que a chave para a salvação do planeta está em City of the Ancients. A equipa desloca-se ao local e aprende de um feitiço que poderá salvar o planeta. Enquanto averiguam a sua localização, Diamond Weapon caminha em direção a Midgar com o fim de destruir Sister Ray (um canhão de energia gigante). AVALANCHE intercepta e derrota a criatura.

O canhão dispara, destruindo a barreira sobre North Crater. O grupo infiltra-se em Midgar e destrói Sister Ray. Estando prontos para o seu desafio final, a equipa dirige-se para norte e entra em Northern Cave.

Disco 3

O grupo aventura-se pela caverna e enfrenta Jenova e Sephiroth. Após a derrota de ambos, a Lifestream impede a colisão de Meteor, permitindo que o feitiço o destrua. A terra é salva.

Análise Hero's Journey

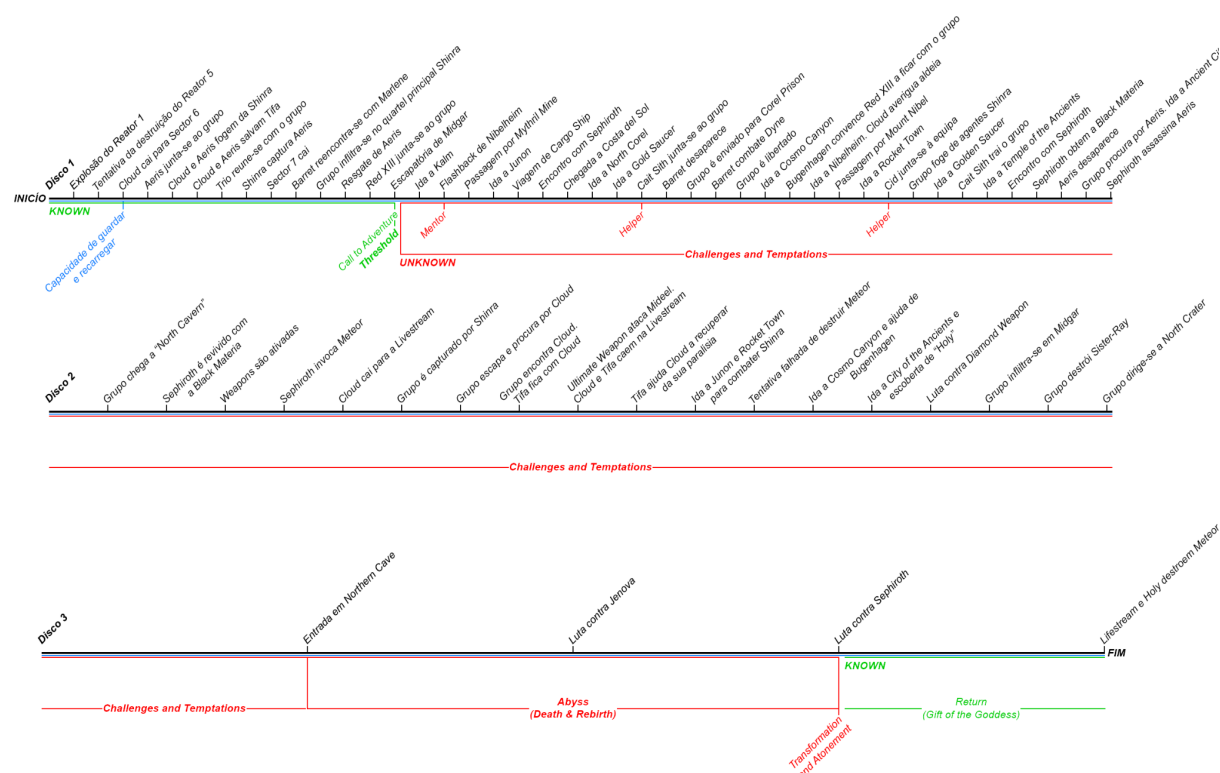


Fig.23 - Diagrama mostrando a progressão narrativa de *Final Fantasy VII* acompanhada pelo modelo *Hero's Journey*

Ao contrário de *Undertale*, *Final Fantasy VII* não possui uma narrativa multi-camada. Logo, a associação como o modelo é mais direta e fácil de entender. Porém, dita história é muito mais “ocupada” do que qualquer trecho narrativo de *Undertale*.

No primeiro disco por exemplo, todos os segmentos indicados são pontos-chave na história, não pormenores narrativos. Apesar de estar repleto de informação, todos os marcos no gráfico acima são passos cruciais na viagem de Cloud.

O gráfico não cobre o *sub-plot* passado entre Sephiroth e Cloud. No início da fase “UNKNOWN”, Sephiroth assume o papel de “Mentor” no flashback de Cloud. Porém, uma *timeline* nova não é indicada dado ser um segmento que aconteceu antes da linha de ação de FFVII. Existe em simultâneo com a ação.

Duelo Narrativo

O que *Undertale* e *Final Fantasy VII* têm em comum:

- Estórias com início, meio e fim ;
- Personagens principais, secundárias e figurantes ;
- Antagonistas principais e inimigos ;
- Narrativa com foco em ação/aventura ;

O que *Undertale* e *Final Fantasy VII* não têm em comum:

- Objetivos variados / Único objetivo ;
- Protagonista silencioso / Protagonista verbal e opinado ;
- Um personagem principal / Grupo de personagens principais ;
- Narrativa multifacetada / Narrativa unidirecional ;
- Protagonista moralmente versátil / Protagonista heroico ;
- Narrativa meta-consciente / Narrativa obediente à quarta-parede ;

A palavra-chave que explicará a diferença de *Indies* para AAA será “Experimentação”. De modo a explicar dita palavra-chave, serão delineadas diferenças-chave entre as narrativas dos dois jogos com base em cada ponto na lista acima.

Objetivos variados / Único objetivo

Em *Undertale*, os objetivos chave são distintos entre si. Na rota True-Pacifist, a meta final é liberar o Underground da barreira mágica. Na rota Neutral, o derradeiro objetivo é sobreviver ao Underground e retornar à superfície. Na rota Genocide, o propósito das ações de Frisk está assente em perversão destrutiva e no desejo de aniquilar tudo o que está à sua frente.

Em FFVII, existe um objetivo chave. Enquanto que o fim de AVALANCHE é salvar o planeta, a meta final de Cloud é derrotar Sephiroth. Pode-se fazer o argumento que destruir Meteor também é um alvo relevante para salvar o mundo, mas este apenas surge a meio da estória. Antes de saírem de Midgar (antes da fase UNKNOWN), AVALANCHE já deseja salvar o planeta e Cloud já cobiça ajustar contas com Sephiroth. Porém, estes dois objetivos unem-se num único: salvar o planeta.

O objetivo final de FFVII é fácil de entender e de cumprir, daí ser uma história perfeita para o lado AAA. Os objetivos finais de *Undertale* revelam uma natureza não convencional, daí serem as narrativas ideais para um público *Indie*.

Protagonista silencioso / Protagonista verbal e opinado

Frisk é uma reflexão 1 por 1 das ações do jogador. Frisk não dispõe de diálogo ou opiniões. Não expressa o que está a sentir verbalmente ou facilmente. A sua linguagem corporal não se estende para além da movimentação básica humana. Frisk é oco, apenas sendo caracterizado pelas ações do jogador. Frisk vai para onde o jogador o leva.

Cloud Strife é um ser vocal, racional e articulado. Durante a sua demanda fala, interage e racionaliza verbalmente com o mundo à sua volta. O soldado expressa o que pensa e sente gestualmente/facialmente. Cloud não reflete as ações do jogador, é o seu próprio ser, com os seus objetivos e ideais. Strife cria o seu próprio caminho.

Cloud é o típico herói complexo, despercebido e durão. É o protagonista ideal para o jogador se inserir. Frisk já é um personagem principal mais complicado. Dado que não dispõe de nenhuma agência própria, o jogador terá mais dificuldade em se inserir nessa entidade. Daí ser mais adequado para um público mais aberto a experimentação.

Um personagem principal / Grupo de personagens principais

Frisk percorre o Underground sozinho. Existem personagens-chave que o acompanham durante a sua aventura, mas estão presentes à distância. Frisk pode tornar-se amigo de todas as criaturas no submundo, mas estas não o ajudam ou o acompanham até chegar ao fim. Frisk está sozinho independentemente da rota que caminha.

Desde a primeira luta até à última, Cloud Strife é acompanhado por múltiplos camaradas com um inimigo comum. Ditos companheiros não só ajudam Cloud no sentido bélico como também constroem laços e relações com este. À medida que se vão aproximando do fim, membros da AVALANCHE vão ajudando Cloud a superar os seus demónios e enfrentar o seu inimigo final.

Enquanto vive FFVII, o jogador AAA é reconfortado pela companhia interativa de vários personagens. Assim, não se sente sozinho durante a longa e árdua estrada do jogo. O jogador *Indie* caminha por uma rota diferente e aceita o caminho individual que Frisk terá de andar. Assim, poderá julgar apenas as ações do protagonista e não as de um grupo.

Narrativa multifacetada / Narrativa unidirecional

Undertale permite a possibilidade de escolher que tipo de história o jogador quer percorrer. Existe uma estrutura base, mas o seu desenrolar será puramente diferente consoante as ações de Frisk. Cada ato e consequência no trajeto de Frisk é ônus jogador. Criando uma relação mais pessoal entre Frisk e os personagens do jogo. A narrativa de Cloud é uma de descoberta interior e superação pessoal.

É uma história única com um propósito irrepetível. Após descobrir que o seu ídolo está vivo, Cloud navegará por todos os campos de Gaia (mundo de FFVII) até ajustar o seu passado com Sephiroth. Esta é a história de Cloud Strife, não a do jogador. A relação entre Cloud/Sephiroth e AVALANCHE/Shinra cria uma narrativa quase cinematográfica. Uma em que o jogador observa mas também interage com o meio, tornando-a ideal para um público AAA. *Undertale* coloca mais autonomia e responsabilidade nos ombros do jogador, fazendo com que o jogo se torne mais dependente deste.

Protagonista moralmente versátil / Protagonista heroico

O caráter de Frisk depende inteiramente da bússola moral do jogador. O humano pode ser um ser benevolente e amigável, uma entidade indiferente ao sofrimento do mundo em seu redor ou uma criatura que apenas ambiciona dor e caos. Como Frisk não apresenta uma personalidade definida, é o recipiente perfeito para o jogador se inserir.

A maioria das ações protagonizadas por Cloud Strife são feitas em prol do bem do planeta. Cloud é capaz de cometer atos eticamente questionáveis para alcançar dito objetivo, mas acabam sempre por ter uma justificação razoável. Todos os soldados Shinra e monstros que Strife e o seu grupo chacinaram foram obstáculos inevitáveis para salvarem o mundo.

Cloud Strife assume o papel de um anti-herói que procura realizar um bem maior, uma dinâmica moralmente aceitável pelos standards seguros de indústria AAA. Frisk já dispõe de um alcance moral mais questionável e problemático. O tópico de valor intrínseco de vida que *Undertale* aborda não se insere bem num mercado *triple-A* devido à “injusta” responsabilidade que o jogo impõe sobre as ações do seu jogador. Daí ser mais apropriado para uma audiência mais pequena mas aberta a estes conceitos.

Narrativa meta-consciente / Narrativa obediente à quarta-parede

Undertale perpetuamente quebra a verossimilhança da sua narrativa. Personagens como Flowey, Sans e Chara abordam mecânicas do jogo como elementos diegéticos à narrativa. Por exemplo, “LV” e “EXP” são conceitos que afetam o ambiente em torno de Frisk. Ao contrário de outros JRPG’s, ditos acrónimos não representam níveis ou experiência adquirida. “LV” é uma sigla para “*Levels of Violence*” (Níveis de Violência), enquanto que “EXP” significa “*Execution Points*” (Pontos de Execução).

Essas siglas são indicadores conectados às ações do jogador ao longo do jogo. FFVII também dispõe dessas siglas, mas os seus significados já não têm este propósito meta-consciente. Já não existe este sentimento de quebrar a quarta parede e interagir diretamente com o jogador. Já não existe a dimensão de responsabilizar Cloud (e o seu grupo) pelas suas ações em prol do bem estar de Gaia. Títulos AAA não costumam optar por uma abordagem *meta*, dado que quebra qualquer imersão que a estória ofereça. Dado que *Undertale* fora o primeiro jogo oficial do autor, esta natureza experimental seria natural para um público *Indie*. Toby Fox justifica trabalhar para esse público dado o pequeno *scope* de *Undertale*:

“If you're working by yourself or with a small team, make something small.”²¹

Tal como *Breath of the Wild* teve a necessidade de gerar grande lucro devido ao seu enorme orçamento, *Final Fantasy VII* necessitou de alcançar um grande rendimento, o mais rápido possível. Daí ter um enredo que aposta em imersão em vez de experimentação.

Reforço narrativo *Indie* vs AAA

Para reforçar este duelo, realizar-se-á mais uma (curta) comparação narrativa *Yume Nikki* e *Final Fantasy VII : Remake*. Como *Undertale*, YN não se assenta numa narrativa "linear". A sequência de eventos-chave presentes na figura 24 são os requisitos mínimos para "vencer" o jogo.

Ao contrário de uma história com início, meio e fim, *Yume Nikki* não contextualiza o jogador sobre o que se passa ou o que fazer. Madotsuki tem como tarefa principal apenas deambular pelo mundo dos sonhos.

Os "efeitos" são a única métrica de se avaliar avanço no “enredo”. E até assim, o seu propósito narrativo não é abordado. Não existe nenhuma linha-de-ação que os conecte (como a busca de melodias em *MOTHER*). O jogador terá de caminhar erroneamente e experimentar todas as mecânicas até chegar ao fim.

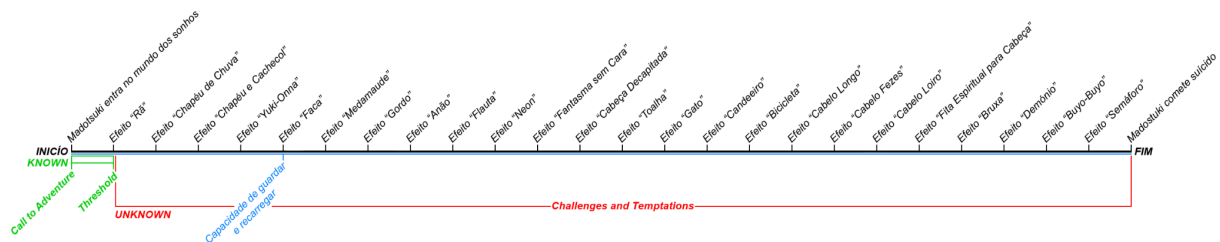


Fig.24 - Diagrama mostrando a progressão narrativa de *Yume Nikki* acompanhada pelo modelo *Hero's Journey*

O remake de FFVII já não é afetado por este problema dado que a sua história segue a estrutura narrativa (Disco 1) de FFVII. O jogo não é um reconto 1 por 1 do enredo de Cloud e os seus camaradas. Porém, existem alguns detalhes que não fazem parte da continuidade original. Certos aspectos da história de 1997 não coincidem exatamente com o *retelling* (reconto) de 2020. Esta mudança acaba por ser uma escolha pessoal feita pelos *developers* de modo a não contarem a mesma narrativa de novo. Contudo, não existem grandes alterações entre as duas versões. Este cuidado foi feito de modo a não afastar o público que experienciou a versão de 1997.

Porém, a nova abordagem permite a jogadores novos experienciar uma abordagem fresca.

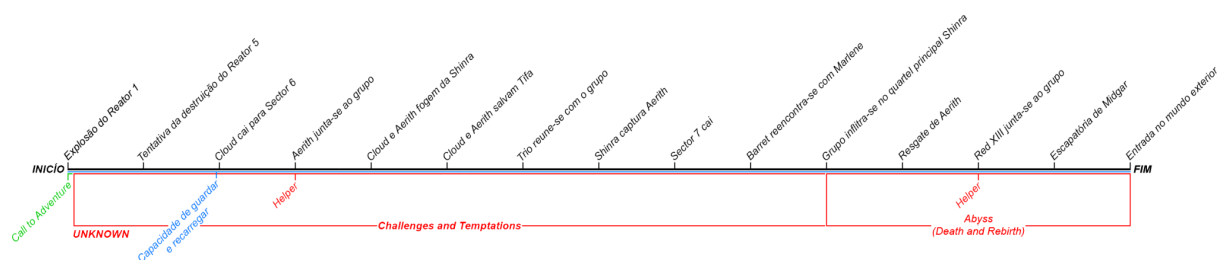


Fig.25 - Diagrama mostrando a progressão narrativa de Final Fantasy VII : Remake acompanhada pelo modelo *Hero's Journey*

3 - METODOLOGIA

A aquisição de dados empíricos será feita através de um questionário duelo entre FFVII e Undertale. Dito *survey* será feito em Google Forms e enviado a correspondentes letrados nas narrativas de ambos. Este é o corpo do survey:

- Qual dos dois "melhor" introduz o seu protagonista?
- Qual dos dois aborda um protagonista mais "heróico"?
- Qual dos dois melhor desenvolve o seu protagonista?
- Qual dos dois melhor desenvolve cast secundário?
- Qual dos dois dispõe de uma narrativa mais "direta"?
- Qual dos dois melhor aborda o objetivo principal?
- Qual dos dois possui um melhor andamento (pace) narrativo?
- Qual dos dois melhor conecta os seus personagens ao setting?
- Qual dos dois melhor conecta a linha de ação com o setting?
- Qual dos dois apresenta um setting mais "fácil de entender"?
- Qual dos dois apresenta uma lore (contexto e história) "mais fácil de entender"?
- Qual dos dois sentiu que mais prolongou a estória desnecessariamente?
- Qual dos dois sentiu que mais abordou detalhes narrativos insignificantes?
- Qual dos dois melhor liga estória com gameplay?
- Qual dos dois mais coloca estória à frente de gameplay?
- Qual dos dois revelou ser mais difícil de avançar narrativamente?
- Qual dos dois manteve melhor homogeneidade narrativa desde o início até ao fim?
- Qual dos dois dispõe de maior conteúdo opcional?
- Qual dos dois mais inova o molde narrativo JRPG?
- Qual dos dois mais inova o molde temático JRPG?
- Qual dos dois mais abordou conceitos experimentais?
- Qual dos dois dispõe de maior rejogabilidade (replay-value)?
- Qual dos dois melhor testa pelo intelecto do jogador?
- Qual dos dois melhor testa a curiosidade do jogador?

4 - CONCLUSÃO

Com base no discernimento argumentativo feito na REVISÃO BIBLIOGRÁFICA, pode-se afirmar que. Estes produtos oferecem uma folga de *status-quo* uniforme e repetitivo. Leva a cabeça do jogador a locais que não conhece e estimula uma história única a partir da sua perspectiva. *Independent Role-Playing Video Games* permitem ao jogador brincar enquanto escutam uma história.

Jogos Triple-A são produtos que pegam pelo pulso do jogador e o levam para histórias épicas. Para mundos aparentados a épicas de heróis com grandes responsabilidades mas com um bom coração. Narrativas bastante previsíveis sim, mas que trazem saúde e revigoramento ao lado heróico de cada jogador. Dos 4 correspondentes que participaram no questionário, existiu uma grande polaridade de resultados entre os dois jogos. Curiosamente, Undertale dominou aspectos remetentes a inovação narrativa e mecânica, enquanto que FFXVII consolidou uma maior coesão narrativa.

Perguntas	Correspondentes			
Qual dos dois "melhor" introduz o seu protagonista?	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII	Undertale
Qual dos dois aborda um protagonista mais "heróico"?	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII
Qual dos dois melhor desenvolve o seu protagonista?	Final Fantasy VII	Undertale	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII
Qual dos dois melhor desenvolve cast secundário?	Undertale	Undertale	Undertale	Undertale
Qual dos dois dispõe de uma narrativa mais "direta"?	Undertale	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII	Undertale
Qual dos dois melhor aborda o objetivo principal?	Undertale	Final Fantasy VII	Undertale	Undertale
Qual dos dois possui um melhor andamento (pace) narrativo?	Undertale	Undertale	Undertale	Undertale
Qual dos dois melhor conecta os seus personagens ao setting?	Final Fantasy VII	Undertale	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII
Qual dos dois melhor conecta a linha de ação com o setting?	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII	Undertale	Undertale
Qual dos dois apresenta um setting mais "fácil de entender"?	Undertale	Final Fantasy VII	Undertale	Undertale
Qual dos dois apresenta uma lore (contexto e história) "mais fácil de entender"?	Undertale	Final Fantasy VII	Undertale	Undertale
Qual dos dois sentiu que mais prolongou a história desnecessariamente?	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII
Qual dos dois sentiu que mais abordou detalhes narrativos insignificantes?	Final Fantasy VII	Undertale	Undertale	Final Fantasy VII
Qual dos dois melhor liga história com gameplay?	Undertale	Undertale	Undertale	Undertale
Qual dos dois mais coloca história à frente de gameplay?	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII	Undertale	Undertale
Qual dos dois revelou ser mais difícil de avançar narrativamente?	Final Fantasy VII	Undertale	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII
Qual dos dois manteve melhor homogeneidade narrativa desde o início até ao fim?	Undertale	Final Fantasy VII	Undertale	Undertale
Qual dos dois dispõe de maior conteúdo opcional?	Final Fantasy VII	Undertale	Undertale	Final Fantasy VII
Qual dos dois mais inova o molde narrativo JRPG?	Undertale	Final Fantasy VII	Undertale	Undertale
Qual dos dois mais inova o molde temático JRPG?	Undertale	Undertale	Final Fantasy VII	Undertale
Qual dos dois mais abordou conceitos experimentais?	Undertale	Undertale	Undertale	Undertale
Qual dos dois dispõe de maior rejogabilidade (replay-value)?	Undertale	Undertale	Undertale	Final Fantasy VII
Qual dos dois melhor testa pelo intelecto do jogador?	Undertale	Undertale	Final Fantasy VII	Final Fantasy VII
Qual dos dois melhor testa a curiosidade do jogador?	Undertale	Undertale	Final Fantasy VII	Undertale

Fig.25 - Resultados do questionário

Portanto sim, pode-se assumir que existe uma diferença entre jogos Indie e AAA RPG.

5 - REFERÊNCIAS

- [0] - Propp, V. Y. (2012). *The Russian Folktale by Vladimir Yakovlevich Propp*. Wayne State University Press.
- [1] - Wikipedia Contributors. (2018, November 30). *Hero's journey*. Wikipedia; Wikimedia Foundation. https://en.wikipedia.org/wiki/Hero%27s_journey
- [2] - New Line Home Entertainment. (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*.
- [3] - Gilsdorf, E. (n.d.). *At Nearly 40 Years Old, the Original D&D Gets a New Deluxe Edition*. Wired. <https://www.wired.com/2013/09/dungeons-and-dragons-white-box/>
- [4] - *A New Player's Guide to the D&D Alignment System*. (2021, March 8). SUPERJUMP. <https://www.superjumpmagazine.com/dungeons-and-dragons-alignment-system/>
- [5] - *Press & Media Assets | Dungeons & Dragons*. (n.d.). D&D Official | Dungeons & Dragons. Retrieved June 17, 2024, from <https://dnd.wizards.com/resources/press-assets>
- [6] - Wikipedia Contributors. (2018, November 29). *Computer*. Wikipedia; Wikimedia Foundation. <https://en.wikipedia.org/wiki/Computer>
- [7] - *Liberty Bell (game)*. (2023, July 19). Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Liberty_Bell_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Liberty_Bell_(game))
- [8] - *Lot Detail - GOTTLIEB HUMPTY DUMPTY PINBALL MACHINE (1947)*. (n.d.). Auctions.morphyauctions.com. Retrieved June 17, 2024, from https://auctions.morphyauctions.com/gottlieb_humpty_dumpty_pinball_machine_1947_-lot128946.aspx
- [9] - Wikipedia Contributors. (2019, November 15). *Tennis for Two*. Wikipedia; Wikimedia Foundation. https://en.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two
- [10] - Wikipedia Contributors. (2019, July 30). *Pong*. Wikipedia; Wikimedia Foundation. <https://en.wikipedia.org/wiki/Pong>

[11] - *About MOTHER / EarthBound Beginnings*. (n.d.). Mother4ever.net.

<https://mother4ever.net/about-mother/>

[12] - *Earthbound Zero Maps*. (n.d.). Shrines.rpgclassics.com. Retrieved June 17, 2024, from

<https://shrines.rpgclassics.com/nes/ebz/maps.shtml>

[13] - *UnderTale*. (n.d.). Kickstarter.

<https://www.kickstarter.com/projects/1002143342/undertale>

[14] - *The 76th Annual General Meeting of Shareholders - Q & A*. (n.d.). Nintendo Co., Ltd.

Retrieved June 17, 2024, from

<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/stock/meeting/160629qa/05.html>

[15] - *How long is Undertale? | HowLongToBeat*. (n.d.). Howlongtobeat.com.

<https://howlongtobeat.com/game/30385>

[16] - *How long is The Legend of Zelda: Breath of the Wild? | HowLongToBeat*. (n.d.).

Howlongtobeat.com. <https://howlongtobeat.com/game/38019>

[17] - *The 76th Annual General Meeting of Shareholders - Q & A*. (n.d.). Nintendo Co., Ltd.

Retrieved June 17, 2024, from

<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/stock/meeting/160629qa/05.html>

[18] - Leone, M. (2017, January 9). *Final Fantasy 7: An oral history*. Polygon.com.

<https://www.polygon.com/a/final-fantasy-7>

[19] - *Darksiders 2's \$50 Million Budget Was "Ridiculous," Nordic Games CEO Says*. (2014,

September 21). GameSpot. Retrieved June 17, 2024, from

<https://www.gamespot.com/articles/darksiders-2s-50-million-budget-was-ridiculous-or/1100-6422461/>

[20] - *Toby Fox Interview - Public.pdf*. (s.d.). Google Docs. Retrieved June 17, 2024, from

https://drive.google.com/file/d/1C-5Vf90xW952brr3EzS8QvNFWWh_qJ-W_/view