

Estrutura da Narrativa do Jogo Fallout 2

Um estudo sobre narrativa interativa

Eduardo Gomes Hulshof
Universidade Federal de São Carlos

Índice

1	Introdução	4
2	Conceitos e Definições	10
3	Análise da estrutura narrativa do Jogo	17
4	Considerações Finais	37
5	Bibliografia	39

*Monografia de Conclusão do Curso Imagem e Som, Apresentada
na Disciplina Pesquisa em Imagem e Som, Ministrada pelo Prof.
Dr. Carlos Eduardo Moraes Dias. Orientador: Prof. Dr. João
Carlos Massarolo.*

Agradecimentos

Agradeço ao Professor João Massarolo pela orientação do projeto, pela indicação da bibliografia, e pelas ótimas discussões em torno do tema dessa pesquisa.

À minha colega Ana Vitória, pelo incentivo e pelo exemplo em continuar pesquisando, e buscar sempre resultados melhores.

Ao meu amigo Bruno Ferreira pelas conversas esclarecedoras em torno do tema da pesquisa.

Aos meus amigos Yuri, Fecos, Luis Paulo, e Pellegrinetti por dividirem comigo a paixão por jogos. E principalmente ao Luis que me ajudou com o jogo Fallout 2.

Aos meus pais, que sempre me apoiaram em todas as decisões que eu tomei. Principalmente na decisão de tentar seguir carreira num ramo de difícil retorno como o Audiovisual no Brasil.

1 Introdução

O Hipertexto representa um novo espaço da escrita e uma nova forma de linguagem, se constituindo num campo inédito de pesquisa, diferindo num aspecto fundamental do paradigma da produção textual clássica, devido à possibilidade de interação do leitor com o texto. Esse modelo de escrita não linear exige do leitor algum tipo de interação, e quando aplicado a meios audiovisuais é denominado hipermídia.

Janet Horowitz Murray, cita o *Holodeck* presente nas séries de *Star Trek*¹, como a “fronteira final” a que se pode chegar em termos de simuladores. *Holodeck* é o sistema de realidade virtual inteligente utilizado a bordo das espaçonaves da Federação em *Star Trek* e consiste em uma tecnologia que combina sistemas holográficos com outros aparatos existentes no século XXIV – no qual o filme e a série são ambientados – criando um espaço de imersão total. O *Holodeck* pode criar simulações com objetos sólidos assim como personagens e cenários baseados em parâmetros reais ou ficcionais programados. Holoprogramas – Como são chamados os programas executados pelo *Holodeck* – podem servir para tarefas que variam de simulação científica a treinamento operacional, passando pelo simples entretenimento, criando ambientes que diminuam na tripulação das espaçonaves, o stress causado pelo isolamento da vida a bordo.

Apesar da tecnologia estar longe de alcançar tal verossimilhança, ela passou ao longo do século de sua existência por inúmeras revoluções. Com o surgimento das novas mídias digitais, tais como Videogames, Internet, CD-ROM, DVD (*Digital Versatile Disc*) e TV Interativa, surge a possibilidade de interação do leitor com a narrativa, alterando assim a estrutura linear básica da mesma, podendo alterar o meio e o fim de uma história, assim, “Leitores de hipertexto, que escolhem seus próprios caminhos, lêem textos diferentes e, em alguns casos, nunca conseguem ler o conteúdo integral do texto” (LANDOW: 1994: 34). O hipertexto,

¹RODENBERRY, Gene - *Star Trek: Generations*, 1998

uma tecnologia informática que consiste em bloques de textos individuales, las lexias, com enlaces electronicos que los enlazan entre ellos, presente muchos puntos em comum com la teoria literaria y critica más reciente (LANDOW:1997:17), altera o modo de produção textual clássica e ativa uma nova dinâmica de leitura, no qual o leitor compartilha o poder de decisão com o autor da obra.

O termo hipertexto foi citado pela primeira vez por Theodor Nelson em 1965 e a popularização do termo veio junto com a criação da WWW (*World Wide Web*), e o surgimento do termo hiper-mídia, que se trata da convergência das mídias conhecidas, com auxílio da evolução da tecnologia digital e da popularização dos computadores pessoais. O surgimento da Internet, um novo meio de comunicação, que ocorreu no final dos anos 70, mas que teve sua popularização, ou “boom”, em meados dos anos 90, trouxe à tona a inúmeras possibilidades devido à convergência possibilitada pelos avanços tecnológicos. Um computador pessoal hoje tem a capacidade de abrigar veículos de comunicação como jornais, rádio, televisão, correios, entre outros, em um só aparelho, além de adicionar a todos esses veículos características hipertextuais, assim hiper-mídia.

“O Hipertexto consiste em um conjunto de documentos de qualquer natureza (imagens, textos, gráficos, tabelas, videos) conectados um ao outro através de links. Histórias escritas em hipertexto (...) são segmentadas em pedaços de informações genéricas chamadas ‘lexias’ (ou unidades de leitura)” (MURRAY: 2000: 55). A organização estrutural da informação dessa forma, dá ao leitor uma nova maneira de abordagem do texto, uma vez que o controle de acesso à informação já não pertence inteiramente ao autor e depende, em aspectos diversos, da demanda do leitor por informação, seja ela linear e continuada ou mesmo não-linear.

Um hipertexto ideal, segundo Nelson² que “(...) dedicou a maior parte de sua vida profissional ao esforço de criar o sistema

² Nelson, Theodor Holm, *Literary Machines*, Sausalito CA: Mindful Press, 1992.

hipertextual perfeito” (MURRAY: 2000: 91) seria um conjunto de todo o conhecimento humano já produzido, organizado nas chamadas “lexias” e conectadas entre si – tanto sintática quanto semanticamente – de forma a tornar o acesso instantâneo a qualquer tipo de informação dentro deste gigantesco banco de dados um processo lógico e direto. Esse tipo de visão do hipertexto produziria uma forma extremamente rica de fruição do conhecimento, uma vez que não limitaria sua leitura a um determinado autor por vez, mas, simultaneamente poder-se-ia consultar o mesmo tema pela ótica de diversos autores. Assim, uma nota bibliográfica passaria a ser um *link*³ direto não só ao livro do autor da citação, mas ao capítulo, à página ou a todas as outras citações relevantes sobre o termo. A forma estrutural, a lógica e a apresentação da interface estão longe de atingir um consenso, e são campos extremamente ricos de pesquisa.

Um dos seus campos de aplicação da hipermídia são os videogames, surgidos quase que simultaneamente aos computadores, tiveram suas primeiras versões comerciais com o Telejogo que apresentava uma simulação primitiva de tênis de mesa, chamada *Pong*, e que teve uma grande aceitação no mercado ganhando inúmeros adeptos. A popularização veio na década de 80, com o Atari 2600 e em seguida com o NES (*Nintendo Entertainment System*) e o *SEGA Master System*. Desde então o mercado de videogames cresceu exponencialmente, mesmo com a crise da venda de consoles em 84, quando se iniciou a popularização dos computadores pessoais.

A indústria de produção de jogos, tanto para consoles quanto para computadores, porém continuou crescendo, pois podia aproveitar de ambas as fatias de mercado, pois a demanda por novos jogos continuava mesmo após a queda na venda de consoles, e a venda de jogos para computadores aumentava ano a ano. Muitas produtoras ganharam notabilidade pelo sucesso de vendas e de crítica de seus jogos. Empresas como a *Maxis*, *Blizzard*,

³ *Link* – Elo, Ligação. Em um Hipertexto, um *link* é um índice intra ou extratextual que leva o leitor à outra parte do texto ou a outro documento.

Westwood, *Infogrames* e *Interplay*, produziram jogos de excelente qualidade, e incluíram a indústria de jogos eletrônicos na lista das mais lucrativas.

Com a demanda crescente, a evolução da qualidade dos jogos se tornou acelerada, e a linguagem aplicada a cada um deles muito mais sofisticada. Há gêneros de jogos na mesma, senão maior, proporção que dos gêneros cinematográficos. Há jogos de estratégia, simulação, esportes, ação, *Role-playing Games*, quebra cabeças, entre outros.

O objeto de estudo dessa pesquisa, o jogo *Fallout 2*, se enquadra na categoria dos *Role-playing games*, os RPG, também chamados de CRPG (*Computer Role-playing Games*). Esse tipo de jogo talvez seja o que utilize, de forma mais complexa, a teoria literária do hipertexto, com todas as rotinas e variáveis neles presentes.

Fallout 2, é um *game* no qual o jogador é colocado no controle de uma personagem messiânica em um mundo pós-apocalíptico. O desenvolvimento das ações depende das decisões do jogador e de variáveis ambientais fornecidas pela inteligência artificial da *engine*⁴ do jogo. Com as novas tecnologias de linguagem, “trata-se ainda e sempre da textualização (formulação), da constituição de uma autoria. São os seus modos que se deslocam. São os percursos significando na forma mesma em que irrompem dos discursos. Prendendo-nos na rede (trama) das suas múltiplas versões” (ORLANDI:2001:193).

A multiplicidade de forma que uma narrativa adquire, quando submetida à interatividade e ao olhar do interlocutor, cria um impasse quanto à linearidade ou não-linearidade da história. A própria definição desses conceitos ainda são obscuros. O jogo *Fallout 2*, objeto de estudo desta pesquisa, devido à multiplicidade de suas versões narrativas, é não-linear? Essa pesquisa tentará responder a essa pergunta, que surge junto com a complexidade

⁴ *Engine* – A *engine* de um jogo consiste na parte tecnológica presente em um jogo. Sua programação, suas livrarias (bancos de dados), o controle dos eventos de um jogo.

adquirida pelo hipertexto com o advento dos computadores. E para isso será necessário – uma vez que não existe um consenso sobre a problemática da linearidade – procurar estabelecer um entendimento particular sobre a temática a fim de analisar o objeto de estudo de acordo com esse paradigma.

Essa análise será feita utilizando o escopo dos algoritmos estruturados, uma ferramenta utilizada na computação para codificar a idealização de um programa em uma série de instruções antes de dar início ao processo de programação propriamente dito. Escrever um algoritmo não exige conhecimento prévio de linguagens de programação e seu modelo estrutural e de organização da informação, baseado em variáveis, condições e resultados, pode ser considerada uma ferramenta essencial para a construção de uma narrativa em um CRPG. A vantagem da utilização dos algoritmos para a análise do hipertexto é o fato de podermos dividir todos os aspectos narrativos, como personagens, objetos, cenários, diálogos em lexias bem definidas que se relacionam sob as condições impostas pelo jogo. É notável que os algoritmos são, primordialmente, uma ferramenta de construção da estrutura de um programa, e aqui, porém, ele estará sendo utilizado como uma ferramenta de dissecação. A utilização desta essa forma de linguagem particular enriquece a construção hipertextual, adicionando a ela as condições de “se”, “então”, “senão”, entre outras presentes na estruturação de um algoritmo. Segue abaixo um algoritmo simples para a troca de um pneu de um carro, para que se possa exemplificar melhor a maneira como o jogo será analisado.

Passo 1: Afrouxar ligeiramente as porcas

Passo 2: Suspender o carro

Passo 3: Retirar as porcas e o pneu

Passo 4: Colocar o pneu reserva

Passo 5: Apertar as porcas

Passo 6: Abaixar o carro

Passo 7: Dar o aperto final nas porcas

O algoritmo acima é um exemplo simplificado, nele as condições se, então e senão, pois elas, assim como as variáveis presentes nas ações, estão implícitas, de forma que é possível refiná-lo para que essas condições apareçam, como no exemplo abaixo:

Definição de Variáveis:

N (Numérica) = 1

Porca(N) (Apertada/Frouxa)=Apertada.

Porca Frouxa (Numérica)=0

Passo 1: se Porca(N)=Apertada afrouxar ligeiramente Porca(N).

Porca Frouxa=Porca Frouxa+1

N=N+1

Se Porca Frouxa=4 Então passar para passo 2

Retornar a passo 1.

Passo 2: Suspende o Carro

Dessa forma é possível notar que a lógica que envolve a programação estrutural é mais complexa do que um simples conjunto de lexias e *links* que formam o hipertexto. A narrativa de um jogo como *Fallout 2* depende sempre de algo mais do que a simples estrutura hipertextual, a elas são adicionadas características de um algoritmo estruturado, que traz ao hipertexto, condições e variáveis tornando-o muito mais complexo.

A partir da revisão bibliográfica serão encontradas as relações, definições e conceitos relevantes, em seguida será analisado *Fallout 2*, o objeto de estudo dessa pesquisa. A análise do jogo será dividida em três etapas.

A primeira etapa será uma análise de sua narrativa como um conjunto. Para que seja possível abordar questões relacionadas à estrutura narrativa descrita por Aristóteles⁵, divisão em atos da história, princípio, meio e fim, será necessário conhecer a narrativa de princípio ao fim. A segunda parte da análise será feita nos blocos narrativos menores, conhecidas em um jogo como tarefas

⁵ Aristóteles – A Poética Clássica.

ou missões⁶, sua estrutura narrativa, como no item anterior, utilizando também desta vez os algoritmos estruturados, em conjunto com essa análise serão analisados blocos ainda menores, os diálogos. Em terceiro lugar será analisada a articulação do tempo e do espaço, que, como vimos anteriormente, são componentes essenciais da narrativa, e, a maneira como são arranjados ou levados em consideração definirão as questões relacionadas à linearidade do texto. Será ainda necessário encontrar também na estrutura narrativa do jogo, as lexias, citadas anteriormente, e subdividi-las em categorias distintas que se relacionam no decorrer da estruturação do algoritmo do jogo.

2 Conceitos e Definições

A necessidade de estabelecer definições precisas, ao menos para o escopo dessa pesquisa, para os termos hipertexto, interatividade, linearidade e não-linearidade narrativa, se coloca como um desafio, uma vez que ainda não existe um consenso sobre os mesmos. A partir da análise bibliográfica serão isoladas definições que melhor se adaptem ao enfoque que será dado à metodologia desta pesquisa.

A – Hipertexto

O paradigma hipertextual, segundo Landow, é definido por um meio informacional que liga conhecimentos verbais e não verbais, organizando-os de maneira que o acesso às informações torna-se parte da escolha do leitor. O leitor decide por onde começar, e onde terminar, pois os nós, ou lexias estão organizados de forma que o acesso a ele não precise estar em uma ordem pré-determinada pelo autor. Assim, o leitor se torna autor ao criar sua própria estrutura, ou mesmo adicionar o seu próprio texto ao princípio ou fim do texto, além de seus limites originais. O hiper-

⁶ Tarefas ou missões – tradução do termo em inglês *Quest*.

texto é uma maneira orgânica de apresentação textual em que os modelos de como a mente humana processa, organiza, e recupera informação, estão constituídos, criando assim um espaço informacional, em oposição à linearidade imposta pelo texto impresso.

Conceitualmente, hipertexto e forma associações chamadas *links*, entre pedaços de informação chamados de nós, ou *lexias*. A estrutura resultante é comumente tratada com o *Web* (Rede), daí o nome *World Wide Web* (Rede Mundial). As características básicas em conjunto com outras características do hipertexto permitem a produção de documentos extremamente ricos, e flexíveis, especialmente quando combinados com a multimídia, criando o universo, ou o meio, conhecido com o hipermídia.

Hipertexto é um sistema de representação da informação que provém uma rede semântica não-linear com múltiplos caminhos assim como múltiplas formas de experimentar essa informação. Assim, implementar com o hipertexto um arranjo navegacional é crucial. Relacionado com o arranjo navegacional está o grau de controle que o autor dá ao leitor sobre a informação e a integração da informação nos aplicativos como um todo.

B - Interatividade

Para definir o conceito interatividade podemos iniciar com a definição de interatividade⁷. Para podermos obter uma visão melhor sobre o tópico, também foi necessário buscar os significados

⁷INTERATIVIDADE. [De *interativo* + *-(i)dade*.] S. f. 1. Caráter ou condição de interativo. 2. Capacidade (de um equipamento, sistema de comunicação ou de computação, etc.) de interagir ou permitir interação.

das palavras: interativo⁸ e interação⁹ propostas pelo dicionário Aurélio. Dentre as definições encontradas, foram escolhida as

⁸INTERATIVO [De *inter-* + *ativo*.] Adj. 1. Relativo a, ou em que há interação. 2. Inform. De, ou relativo a sistemas ou procedimentos computacionais, programas, etc. em que o usuário pode (e, por vezes, necessita) continuamente intervir e controlar o curso das atividades do computador, fornecendo novas entradas (de dados ou comandos) à medida que observa os efeitos das anteriores. [Cf., nesta acepç., *processamento em lote*.] 3. P. ext. Comun. Diz-se do meio de comunicação que permite a o destinatário interagir, de forma dinâmica, com a fonte ou o emissor: mídia interativa, programa interativo de TV; videoconferência interativa. Interatividade.

⁹INTERAÇÃO. [De *inter-* + *ação*.] S. f. 1. Ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas; ação recíproca: "Nesse fenômeno de interação de linguagem popular e linguagem poética o fato que nos parece mais curioso é o do aproveitamento, no curso da vida de cada um, de expressões usadas por poetas"(Valdemar Cavalcanti, *Jornal Literário*, p. 199); "É evidente que a obra de arte resulta da interação de fatores subjetivos e objetivos, veiculados através do meio social."(Euríalo Canabrava, *Estética da Crítica*, p. 29) 2. Fís. Ação mútua entre duas partículas ou dois corpos. 3. Fís. Força que duas partículas exercem uma sobre a outra, quando estão suficientemente próximas. [Cf. *inteiração*.] Interação eletromagnética 1. Fís. Part. Tipo de força de longo alcance que atua entre partículas ou corpos que têm carga elétrica, e é mediada por fótons (q. v.). Interação forte. Fís. Nucl. 1. Tipo de força muito intensa, de alcance da ordem de 10^{-15} m, que atua entre *quarks* e glúons, e é responsável pela estabilidade dos núcleos atômicos. Interação fraca. Fís. Nucl. 1. Tipo de força de curto alcance que atua nos *quarks* e léptons, mediada pelos bósons W e Z-zero, responsável pelo decaimento de muitas partículas elementares, tais como o nêutron, o múon e o *káon*, e pela desintegração radioativa de núcleos atômicos. Interação gravitacional. Fís. Part. 1. Tipo de força de longo alcance, que atua sobre os corpos com massa ou energia, e que gera uma atração mútua entre eles. V. *gravitação*. Interação medicamentosa. Farmac. 1. Conjunto de fenômenos pelo qual os efeitos habituais de um medicamento, *in vivo*, são modificados ou pela administração, prévia ou conjunta, de outro(s) medicamento(s), ou por substâncias químicas do organismo do próprio doente, ou por constituintes de alimentos, ou por substâncias encontradas no ambiente; um medicamento pode, ainda, modificar o efeito habitual de substâncias químicas empregadas em investigações laboratoriais num paciente que o esteja recebendo. [Cf. *incompatibilidade medicamentosa*.] Interações fundamentais. Fís. Part. 1. Os quatro tipos de força que se conhece, e que descrevem todos os fenômenos da natureza. [V. *interação forte*, *interação fraca*, *interação eletromagnética* e *interação gravitacional*.]

que melhor se encaixavam no escopo da pesquisa. É notável que o termo interação é mais bem definido como ação recíproca, e, em se tratando de meios de comunicação e computacionais, podemos separar a definição: “Diz-se do meio de comunicação que permite a o destinatário interagir com a fonte ou o emissor da mídia: mídia interativa, programa interativo de TV, videoconferência interativa”.

Interatividade, portanto, considera que o interlocutor ou destinatário detenha o poder de interação, e necessita do mesmo uma postura ativa perante a programação que está recebendo. Programação esta de qualquer natureza, rádio, televisão, jogos, ou quaisquer outros que possam ser propostos. Com o crescimento tecnológico e o surgimento das novas mídias digitais, a popularização dos jogos eletrônicos, e principalmente a Internet e da WWW, surgiram novas possibilidades de exploração de interfaces interativas.

E, em se tratando de interatividade audiovisual, ou comunicativa, existem três níveis de interatividade, navegacional, funcional e adaptativa, em ordem de sofisticação. Cada uma acrescenta características adicionais ao nível anterior.

A interatividade navegacional é a forma mais básica. Este nível de interação enfoca a tarefa fundamental de navegação através de um espaço informacional, seja através de comandos, menus, mecanismos de procura ou hiperlinks¹⁰. Os mecanismos de busca e o os hiperlinks são a forma mais sofisticada de navegação interativa. No entanto, mesmo sendo sua forma mais sofisticada ainda é limitada o controle do usuário para acessar a informação a ele ligada. Ainda assim, a interatividade navegacional é a mais fundamental, e um bom arranjo navegacional é fundamental para o sucesso de um *website*. A *Web* sempre foi um resultado do paradigma hipertextual que está sob ela, assim como o desenvolvimento de diretórios e mecanismos de busca, oferecendo uma excelente interatividade navegacional. Esta superioridade nave-

¹⁰ *Hyperlink* – Links hipertextuais. Mecanismo de ligação de uma lexia a outra. Sua maior ocorrência se encontra na WWW.

gacional da *Web* sobre outros sistemas de informação da Internet, como GOPHER¹¹ e WAIS¹², foi um fator chave para a popularização da mesma.

Um maior nível de interação pode ser encontrado na a Interatividade Funcional. Neste tipo de interatividade o usuário interage com o sistema para alcançar um objetivo ou uma série de objetivos. O objetivo pode ser vencer, no caso de um jogo, ou comprar um produto, como num catálogo *online*¹³. Através da interação o objetivo recebe de volta respostas sobre o seu progresso, ou a falta deles, na direção dos objetivos.

Apesar da Interatividade navegacional também poder estar focada na obtenção de um objetivo, esta está limitada a visualização passiva dos nós ou lexias. A Interatividade Funcional, por outro lado, é mais “interativa”. O usuário se torna parte de um grande ciclo de retorno de informação. Aplicativos baseados na *Web* que incorporam uma maior funcionalidade interativa estão aparecendo de maneira crescente. Dentre eles, jogos e compras *online* já se tornaram populares.

Dirigindo essas observações ao universo dos jogos eletrônicos, podemos notar que a categoria de Interatividade Funcional se aplica à maioria deles. O jogados é constantemente desafiado e as respostas e reações partem de ambos os lados. A mídia transmissora e o jogador/interlocutor.

A Interatividade Adaptativa é o mais alto nível de interatividade. Enquanto as margens entre as interatividades Funcional e Navegacional são confusas, existe uma diferença chave quando se

¹¹ GOPHER – Ferramenta similar a WWW, desenvolvida na universidade de Minnesota, que organizava a informação através de menus de navegação. Bastante utilizada no início da popularização da Internet.

¹² WAIS – Wide Area Information Systems – Foi desenvolvida com uma ferramenta de manutenção e procura de bancos de dados. Alguns dos mecanismos de busca da Internet são baseados em WAIS, porém a popularização da WWW, também fez com que houvesse o surgimento de ferramentas específicas, como as *Web-based Search Engines*.

¹³ *Online* – Diz-se de qualquer item, aplicativo, sujeito ou informação que se encontre na Internet.

trata de interatividade adaptativa. Esta oferece um nível bem mais alto de controle criativo ao usuário, deixando-o adaptar o aplicativo e o espaço informacional para que estes se encaixem em suas necessidades, ou mesmo, personalidade. Estes tipos de aplicativos configuráveis também se tornam cada vez mais comuns, como em jogos que permitem a criação de novos cenários, a exemplo do CRPG *NeverWinter Nights*. *Websites* altamente adaptativos que permitem que o usuário o modifique para a maneira que mais lhe agrade também crescem em número. Mesmo o advento da TV interativa, a exemplo da TiVO que permite que o usuário pré-defina uma categoria de programas que prefere assistir e a TV reconhece e automaticamente seleciona quaisquer programas semelhantes.

C – Linearidade e Não-linearidade Narrativa

O ser humano percebe o mundo e os acontecimentos à sua volta de maneira linear e essa percepção está ligada a questões espaço-temporais. Esse paradigma é refletido na maneira clássica de se descrever acontecimentos sejam eles históricos ou ficcionais, ou narrativas de acordo com os pensamentos aristotélicos sobre estrutura do mito trágico presentes na *Poética*: “41. Já ficou assente que a tragédia é a imitação de uma ação completa, constituindo um todo que tem certa grandeza, porque pode haver um todo que não tenha grandeza”. “42. ‘Todo’ é aquilo que tem princípio, meio e fim. ‘Princípio’ é o que não contém em si mesmo o que quer que siga necessariamente outra coisa, e que, pelo contrário, tem depois de si algo com que está ou estará necessariamente unido. ‘Fim’, ao invés, é o que naturalmente sucede a outras coisas, por ter necessidade ou porque assim acontece na maioria dos casos, e que, depois de si, nada tem. ‘Meio’ é o que está depois de alguma coisa e tem outra depois de si”.¹⁴

A primeira noção de não-linearidade que nos é apresentada é o sonho. A maneira como nossa mente processa as informações absorvidas na vida do ser humano, assim como a maneira como o

¹⁴ Aristóteles. *A Poética*. VII. 41 e 42

pensamento onírico é organizado é talvez a melhor descrição de como caracterizar a não-linearidade. Sonhos, muitas vezes não fazem sentido quanto tentamos organiza-los, isso ocorre devido à ausência de coerência espaço-temporal com que as imagens são apresentadas. Essa forma de organização pode ser notada muitas vezes em filmes e na literatura que começou a ser produzida depois do advento da montagem cinematográfica.

A quebra do paradigma clássico de articulação espaço-temporal cria uma certa controvérsia quando abordamos o termo linearidade e não-linearidade narrativa. Geralmente esse problema é intensificado quando estamos lidando com algum tipo de mídia interativa, qualquer que esta seja. É comum tomar qualquer tipo de narrativa interativa como não-linear. Porém é precipitado dizer que isso seja correto.

Janet Murray define os paradigmas da narrativa hipertextual como narrativas multiformes, porém a não repetição dos percursos por leitores distintos não implica necessariamente em não-linearidade. A análise da não-linearidade narrativa requer que abandonemos nossos paradigmas de espaço, tempo e mesmo de sentido da história. Uma narrativa não-linear deve se contrapor em alguns, senão em todos, esses paradigmas em relação à narrativa linear. Ao abandonar essas questões, a escolha da ordem sequencial das lexias narrativas, assim como sua interpretação, torna-se tarefa dividida entre autor e leitor. E a criação narrativa, pelo resultado de sua própria leitura, possuirá um conjunto de lexias desligadas de tempo que podem, ou não, produzir uma coerência semântica sem estar necessariamente atrelados a questões espaços temporais como em uma série de *flashbacks* ou *flash-forwards*¹⁵, como o andar dentro de um labirinto que está em constante alteração, como em uma leitura de fichas textuais selecionadas ao acaso, ou outro tipos de elipses espaço-temporais indiretas.

¹⁵ *Flashback* e *FlashForward* - Elipses temporais comuns na linguagem cinematográfica.

3 Análise da estrutura narrativa do Jogo

A – Análise do conjunto narrativo

Serão agora iniciados – conforme proposto anteriormente – os três conjuntos distintos separados para a análise da narrativa do jogo. A visão geral do conflito em torno do qual a narrativa se desenvolve. As unidades narrativas menores, denominadas tarefas, e os diálogos. Procurando identificar as Lexias presentes no jogo. A análise do jogo se iniciará pelo conjunto narrativo geral, resumindo a história à sua essência.

Esta análise será feita de acordo com o paradigma da tragédia e da construção do mito e do herói trágico. Portanto dividiremos a narrativa em Atos. É ainda necessário analisar as características da personagem conforme o paradigma da construção do herói trágico. “70. É a do homem que não se distingue muito pela virtude e pela justiça; se cai no infortúnio, tal acontece não porque seja vil e malvado, mas por força de algum erro; e esse homem há de ser algum daqueles que gozam de grande reputação e fortuna, como Édipo e Tiestes ou outros insignes representantes de famílias ilustres”. É notável que a busca pelo herói trágico não reside na busca por uma entidade dotada de certa mediocridade humana e sim a uma personagem que esteja um pouco acima das expectativas medianas, mas que esteja também sujeita às intempéries físicas e emocionais às quais o ser humano está submetido. Há de se notar ainda que o “erro” em questão, não tem sua causa residente no personagem, mas constitui a mutação da situação, o conflito sobre o qual a tragédia está fundamentada.

O Primeiro Ato constitui-se de apresentação da personagem, o herói, do cenário no qual está inserido, e do conflito (erro) ao qual a personagem é submetida e à qual deve responder para que a história tenha continuidade. O Jogo *Fallout 2*, tem em sua apresentação em princípio a descrição do cenário no qual o personagem está inserido. Duas Cinemáticas se sucedem¹⁶. A primeira é a si-

¹⁶ Cinemática – Parte do jogo que é mostrada como um filme, ou um vídeo,

mulação de uma sala de conferência abandonada há muito tempo, e que está sendo utilizada apenas neste momento para uma projeção de um filme educativo, em preto e branco, intitulado “*Leaving the Vault*”, ou “deixando o abrigo”. Este pequeno filme mostra, com um toque de humor negro e sarcasmo, comum à série de jogos *Fallout*¹⁷, os procedimentos de segurança para se deixar o abrigo nuclear. Este pequeno “filme” menciona o G.E.C.K. “Garden of Eden Creation Kit” que o jogador descobrirá ao iniciar o jogo que se trata do objeto pelo qual ele procura. Um objeto que servirá para restaurar o mundo ao que ele era antes, porém o texto “*Results may vary*” (resultados podem variar), aparece em letras pequenas no canto da tela, durante a apresentação de uma casa utópica, comum ao que se chama de ideal no *American Way of Life*, uma pequena piada com o comerciais de tevê.

A segunda cinemática se trata de uma descrição bastante detalhada da história e do cenário que configura o jogo, mostrando através de imagens e de uma narração eloqüente, o que se passou no mundo para que ele viesse a se tornar o deserto por onde sua personagem andar. Por se tratar de uma continuação, a narração também conta parte da história que precedeu este jogo, a história do jogo *Fallout*. Que tem uma seqüência de abertura muito parecida com citada. Segue abaixo uma transcrição da narração desta da abertura:

“Guerra, a guerra nunca muda. O fim do mundo aconteceu da maneira como nós havíamos previsto. Muitos humanos, espaço e recursos insuficientes para continuar. Os detalhes são triviais e sem sentido, as razões, puramente humanas. A terra foi quase totalmente despida de toda a vida. Um grande expurgo, uma fagulha atômica solta por mãos humanas rapidamente saiu fora do controle. Lanças de fogo nuclear

uma seqüência narrativa sobre a qual o jogador não tem controle. Geralmente utilizadas na ambientação do jogo, e em seqüências de conclusão.

¹⁷ Série de Jogos *Fallout* – *Fallout*, *Fallout 2*, *Fallout Tactics*.

choveram dos céus. Continentes foram engolidos por chamas, e afundaram entre os oceanos ferventes. A humanidade foi quase extinta, seu espírito se tornou parte da paisagem radioativa que cobriu a terra. Uma escuridão silenciosa se abateu sobre o planeta, durante muitos anos. Poucos sobreviveram à devastação. Alguns foram afortunados o bastante para alcançar a segurança, se acolhendo em grandes abrigos subterrâneos”.

“Quando a grande escuridão passou, esses abrigos se abriram, e seus habitantes emergiram para começar suas vidas novamente. Uma das tribos do norte afirma ser descendente de um desses abrigos. Eles acreditam que seu fundador e ancestral, conhecido como o Morador do Abrigo¹⁸, um dia salvou o mundo de um grande mal. De acordo com suas lendas, este mal surgiu no sul distante, corrompendo tudo o que tocava, torcendo homens por dentro, transformando-os em bestas. Apenas pela coragem do Morador do Abrigo este mal foi destruído. Mas ao fazer isso ele perdeu muitos de seus amigos e sofreu grandemente. Sacrificando muito de si mesmo para salvar o mundo”.

“Quando ele, afinal, retornou para a casa que ele lutou tão firmemente para proteger, ele foi banido, exilado. Confrontando aquilo com o que eles temiam, ele tinha se tornado algo diferente aos seus olhos, e não mais seu campeão. Renegado por seu povo, ele se aventurou nos desertos, viajou para o norte até chegar aos canyons, Ali ele fundou uma pequena vila, Arroyo, onde viveu o resto de seus anos. E assim, por uma geração desde sua fundação, Arroyo viveu em

¹⁸ *Vault Dweller* – Como é conhecido o personagem do jogo *Fallout*, e do qual a personagem deste jogo é descendente.

paz, com seus canyons protegendo-a do mundo exterior. É o lar. O seu lar. Mas as cicatrizes deixadas pela guerra ainda não se curaram, e a terra ainda não esqueceu”.

Somos então apresentados a primeira interface do jogo, é notável que a parte gráfica do jogo é coerente com sua temática. A tela inicial, onde existem botões para iniciar um novo jogo, carregar um jogo já existente, configurar suas opções ou sair do jogo, já obedecem ao visual a ser adotado no jogo inteiro. Isso serve para colocar o jogador, mesmo antes de iniciar o jogo em contato com a cor local, como uma espécie de ponte entre o mundo real e o mundo fictício do jogo. Uma das características importantes dos jogos de maneira geral – característica essa claramente absorvida de narrativas literárias e fílmicas – como será mostrado mais adiante, é a criação de uma identificação do interlocutor com a trama, assim como a “invisibilidade” da mídia em questão, o cinema, por exemplo, utiliza-se da montagem para que essa invisibilidade exista. É natural então que se faça dessa tela de transição um portal para uma outra dimensão.



Fig. 1 - Tela de Início do Jogo

Inicia-se o jogo através do botão “NEW GAME” na interface, como então levados a uma tela na qual nos são oferecidas três personagens já prontas, cada uma com características particulares, descritas ao lado da imagem da personagem. Podemos também escolher criar nossa própria personagem, somos levados então a esta tela:



Fig. 2 - Tela de Criação de Personagem

Podemos selecionar características da personagem como nome, idade e gênero que terão pouca ou nenhuma (com exceção de gênero) influência sobre o jogo, as outras características da personagem, estas sim com grande influência, estão divididas em três categorias, atributos, peculiaridades (*traits*) e habilidades (*skills*). Essas características são balanceadas, de maneira que não se pode ter uma personagem com todos os atributos elevados.

Os atributos são, Força (ST – *Strenght*), Percepção (PE – *Perception*), Resistência (Em – *Endurance*), Carisma (CH – *Charisma*), Inteligência (IN – *Intelligence*), Agilidade (AG – *Agility*) e Sorte (LK – *Luck*). Todos os personagens, com exceção dos já fornecidos, iniciam a planilha com os atributos marcados no nível 5 (Médio), e recebem 5 pontos adicionais para serem gastos em

atributos. Os atributos podem ser modificados tanto para cima, quanto para baixo. Ao abaixar um nível de um determinado atributo, é dado ao jogador um ponto extra para ser gasto em outro de sua preferência. De maneira que é possível ter um personagem com alguns atributos muito altos, mas em compensação os atributos restantes serão baixos. É necessário notar que estes atributos farão muita diferença na maneira como a *engine* do jogo fornece percursos narrativos diferentes a personagens com características diferentes. Uma personagem muito inteligente poderá resolver mais problemas através de diálogos, pois lhe serão fornecidas mais opções de diálogo. Uma personagem forte poderá em certas ocasiões derrubar portas, o que um personagem com força mediana não seria capaz de fazer. Uma personagem perceptiva terá mais chances de se esquivar de armadilhas e uma personagem carismática poderá obter reações melhores, e, portanto, mais facilidades das personagens que encontrar durante o jogo.

As características a serem escolhidas, em segundo lugar, são as peculiaridades, estas são opcionais e podem ser marcadas, no máximo, duas. São 20 peculiaridades diferentes a serem escolhidas, e cada uma adiciona ao personagem características positivas e negativas. A característica “*Small Frame*” diminuirá a estatura da personagem, fazendo com que ela possa carregar menos peso ao passo que aumenta a agilidade. A característica “*Gifted*” aumentará em 1 nível todos os atributos, porém a cada nível de experiência que o personagem ganhar ele terá 5 pontos a menos para gastar em suas habilidades – geralmente são fornecidos ao jogador, a cada nível 15 pontos adicionais para serem gastos em habilidades. Nota-se também que a cada 3 níveis que o personagem ganha, ele pode escolher uma peculiaridade adicional, de uma nova lista de peculiaridades fornecidas, a não ser que tenha sido escolhida no início do jogo a peculiaridade “*skilled*” que dá à personagem 5 pontos adicionais para gastar com habilidades e aumenta pra 4 os níveis necessários para que se ganhe uma peculiaridade. As peculiaridades adquiridas ao longo do jogo são todas positivas, ou seja, sem os “efeitos colaterais” das *traits* ini-

ciais, e por isso, apesar de serem adicionadas às listas de *traits*, são chamadas de “*perks*”.

As últimas características a serem escolhidas são as habilidades. Há uma lista grande de habilidades, como mostrado no canto superior direito da Figura 2. O jogador pode selecionar três habilidades dessa lista, estas passarão a ser suas habilidades preferenciais e, no decorrer do jogo, será menos custoso elevar o nível dessas habilidades. As habilidades se dividem em três categorias, as relativas a combate, que são perícias em armas de fogo, armas brancas, e briga. As habilidades que podem ser chamadas de habilidades utilitárias, pois podem ser utilizadas pelo jogador no decorrer do jogo – com exceção dos momentos de combate – para executar ações como consertar um aparelho, executar os primeiros socorros em alguém, arrombar uma fechadura. E a terceira, são habilidades que são usadas automaticamente pela *engine* do jogo. *Speech* (Discurso), *Barter* (Negociação), *Jogatina* (*Gamble*) e *Sobrevivência* (*Outdoorsman*), essas habilidades são utilizadas apenas em momentos oportunos e sem o controle do jogador, obviamente um nível alto nessas habilidades vão ocasionar melhores resultados quando a personagem estiver, por exemplo, se aventurando em uma mesa de cassino.

A escolha dessas características influenciará a maneira como o jogador deverá abordar sua estratégia de jogo. Notamos aqui que este é o primeiro passo na construção do herói trágico, em conformidade com as características citadas previamente no excerto tirado da Poética de Aristóteles, que o herói deve ter características balanceadas.

Terminada a construção da personagem passamos inicia-se a narrativa. Uma nova cinemática é apresentada na qual a anciã do vilarejo de Arroyo explica para a personagem quem ela é de fato, o escolhido. Notamos novamente a presença da construção do herói mítico, alguém que está acima das expectativas do ser humano mediano, tanto por suas características pessoais quanto por seus laços familiares. A personagem do jogador é de fato O

Escolhido, o descendente do Morador do Abrigo que fundou o vilarejo uma geração atrás.

“Entre, Escolhido, há coisas que você deve saber. O vilarejo está morrendo, os sinais estão por toda parte, plantações murchando, gado morrendo, crianças doente. Existe, no entanto, esperança, uma pequena esperança. O antigo disco fala de um item chamado Kit de Criação do Jardim do Éden¹⁹, diz-se que ele pode trazer vida aos desertos. Esta será sua missão, se você se provar merecedor, para esta prova você deve primeiro visitar o Templo dos Testes, se você sobrevive volte para mim, nós falaremos mais. Nossa vida está em suas mãos escolhido. Prove-se. Encontre o GECK. Seja nossa salvação”.

A partir daí a personagem é colocada em frente à porta do Templo dos Testes e deve atravessá-lo a fim de provar que é mesmo O Escolhido. Uma vez completada a prova do templo o jogador ganhará os trajes de Escolhido, uma roupa azul com o número 13, uniforme do abrigo do qual o Morador do Abrigo originalmente emergiu. Voltando ao vilarejo e pode voltar a conversar com a anciã, esta lhe dará maiores informações sobre a missão, lhe entregando um frasco rotulado com o mesmo número do uniforme, ela lhe dirá que quem lhe trouxe aquilo foi um mercador da cidade de Klamath chamado Vic, pede que a personagem o procure, pois ele pode ter informações sobre a localização do Abrigo 13, onde a personagem poderá encontrar o GECK, objetivo de sua missão. O jogador pode escolher partir imediatamente ou executar algumas pequenas missões dentro da própria vila, que lhe darão mais experiência para sair.

A narrativa do jogo se desenrola em torno da viagem da personagem em sua busca pelo GECK. O cenário do jogo é um deserto pós-nuclear situado na região oeste dos Estados Unidos, que

¹⁹ Garden of Eden Creation Kit - GECK

abrangem os estados da Califórnia, Oregon e Nevada. As cidades são versões distorcidas das cidades que estiveram naquele lugar antes do holocausto, a exemplo de Klamath (Klamath Falls), no Oregon, Modoc, Redding, São Francisco, na Califórnia, Nova Reno (Reno), em Nevada, o mapa pode ser conferido na figura 3.



Fig. 3 – Mapa do jogo (Noroeste dos Estados Unidos, Oregon, Califórnia e Nevada).

Inicia-se então o segundo Ato. A partir de Arroyo, a trajetória normal do jogo dirigirá o jogador pra Klamath, Apesar de o mapa da figura 3 estar disponível pelo jogador, ele está inicialmente coberto por uma “*Fog of War*”, ou sombra de guerra, uma camada negra que cobre as partes ainda não exploradas do mapa. Esta é uma característica muito comum de jogos que apresentam mapas a serem seguidos. Apesar da viagem inicial para Klamath não ser obrigatória – o jogador pode escolher andar a esmo pelo mapa –

é o destino natural do jogo. Lá o jogador descobrirá que Vic não se encontra na cidade, e lhe é indicada a cidade de Den. Vic é encontrado em Den, mas é prisioneiro de um grupo escravista, o escolhido é obrigado a comprar a liberdade de Vic para que ele forneça a informação que o jogador procura. Depois de libertado Vic confessa não saber de onde o frasco com o número 13 fora encontrado, pois ele conseguiu de um primo, Ed, que vive em Vault City. Em uma de suas viagens, acontece um evento que mostra a primeira aparição das forças do Enclave, um grupo militar que é o principal inimigo no jogo, indícios e menções de sua existência aparecem esporadicamente e sua existência só vai ser conhecida no final.

*Vault City*²⁰ é uma cidade que floresceu a partir de um dos abrigos que se abriram após a escuridão nuclear, o jogador descobre que aquele não é o abrigo pelo qual ele procura, e sim o Abrigo 8. Lá o jogador descobre que Ed também não conhece a localização do Abrigo 13, mas ele dá a indicação de onde ele pode ter encontrado os frascos, Ed marca então no mapa as cidades de Redding, Broken Hills e New Reno, e diz que os frascos foram encontrados em suas viagens por ali. O jogador fala com a governante de Vault City, a primeira cidadã Lynnete, ela diz que os computadores do Abrigo podem fazer alguma menção ao Abrigo 13, mas diz que para isso é necessário ser um cidadão oficial de Vault City, e para isso ela diz que o escolhido deve resolver as diferenças entre Vault City e a cidade vizinha, Gecko.

Gecko fornece energia para Vault City, e seus habitantes são pessoas fortemente atingidas pela radiação. O reator nuclear de Gecko tem um problema de vazamento e o jogador é incumbido de resolver este problema. Ao resolve-lo o jogador pode retornar à Vault City e ganha o título de cidadão da cidade, o que possibilita o acesso aos computadores do abrigo. Lá ele descobre que não há registro do Abrigo 13, mas em compensação encontra referências do Abrigo 15 adicionando-o ao seu mapa pessoal. Ainda em Vault City o jogador descobre que existe uma nova facção

²⁰ Vault City – Cidade do Abrigo

política chamada NCR (New Californian Republic), a Nova República Californiana, e é pedido para que ele investigue quais são as intenções da NCR. Ao chegar a NCR nota-se que a presidente Tandí, tem uma semelhança muito grande com a anciã que lhe deu a missão, outra característica particular da NCR é uma estátua do Morador do Abrigo. As esperanças de encontrar o Abrigo 13 começam a aumentar. A presidente Tandí pede que o jogador faça uma visita ao Abrigo 15, nas proximidades da Cidade, para recuperar algumas peças de computadores nos depósitos, ela justifica o fato de não mandar o contingente da cidade fazer-lo por causa da presença de Possseiros que tomara a entrada do Abrigo.

Ao chegar ao Abrigo 13 o escolhido se depara com os posseiros, pouco amigáveis, mas não agressivos, e após recuperar a filha de uma das posseiras que está sendo mantida prisioneira por uma gangue nômade, eles se tornam amigáveis. Conversando então com o líder dos posseiros o escolhido fica sabendo que os nômades tomaram conta do Abrigo e estão ameaçando os posseiros para fazer com que eles impeçam a NCR de retomar o controle do Abrigo. Depois de eliminar a gangue nômade o jogador recupera as peças do computador e descobre, finalmente, em um dos computadores do abrigo, a localização do Abrigo 13. Com a eliminação da gangue os posseiros retomam as relações com a NCR, que, após receber as peças do computador e as notícias do Abrigo, concordam com os termos e se comprometem a mandar provisões e equipamentos para lá.

O próximo passo é dirigir-se ao Abrigo 13, após conseguir entrar no abrigo, o jogador descobre que o lugar está tomado por *Deathclaws*²¹ mutantes, que conseguem imitar a fala humana, e são extremamente inteligentes. No Abrigo 13 o jogador encontra o G.E.C.K., porém ao mesmo tempo sua vila é tomada por forças do Enclave, e seus habitantes são capturados, Hakunin, o pajé da

²¹ *Deathclaws* – Uma das raças de monstros mutantes presentes no jogo *Fallout*. A maioria deles são apenas animais muito perigosos, porém no Abrigo 13, existe uma raça de *Deathclaws* altamente inteligentes, e com a capacidade de fala.

tribo, morre em seus braços ao revelar a localização de uma das bases do Enclave, em Navarro.

Inicia-se neste ponto o Terceiro Ato, no qual a personagem descobre então quem é o verdadeiro inimigo, e uma nova missão lhe é destinada, derrota-lo para salvar os habitantes de seu vilarejo, que estão sendo mantidos prisioneiros em alguma base do Enclave. A fim de descobrir mais sobre o Enclave, o jogador deve viajar para São Francisco, lá ele descobre que a base onde seus companheiros estão presos se situa em uma antiga plataforma de petróleo, e só há duas maneiras de chegar lá. Pelo mar ou pelo ar. O ar é dominado pelos *Vertibirds*, helicópteros usados pelo enclave. E em São Francisco há um navio, que há muito não é utilizado, porém com a ajuda dos moradores do navio é possível fazê-lo voltar a funcionar, chegando dessa forma à base do Enclave. Lá o jogador deverá enfrentar o comandante do Enclave, um homem, numa armadura gigantesca e ameaçadora. Após derrota-lo os habitantes do vilarejo são salvos, e o jogo se encerra.

A história narrada acima é um resumo do que acontece de fato no jogo, existem muitos outros eventos e cidades envolvidas na trama, como *New Reno* e *Broken Hills*, que não foram mencionadas. Porém a essência fundamental do jogo está descrita nas linhas acima. Após a finalização do jogo o jogador recebe um relatório de como o mundo se configurou após sua passagem por ele. Este epílogo pode ter inúmeras versões diferentes dependendo das ações e decisões tomadas durante o jogo.

B – Pequenos conjuntos narrativos chamados Tarefas

Fallout 2 é composto de pequenas unidades narrativas que se sucedem em uma não necessariamente cronológica, essas unidades narrativas, chamadas aqui de tarefas vão se mostrando ao jogador à medida que ele vai caminhando pelas cidades e conversando com as personagens do local. Quando uma nova tarefa é apresentada ao jogador ela é marcada no diário, o *pip-boy*, assim

como já executadas são mostradas em um verde mais escuro e riscadas (Fig. 4).

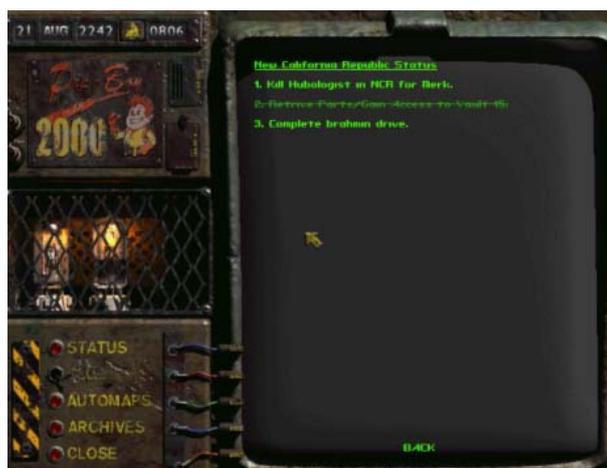


Fig. 4 – Pip-Boy. Listas das tarefas da NCR

Foi escolhida para análise uma tarefa em particular, esta é uma da série de tarefas presentes na cidade de *New Reno*, uma cidade tomada pela máfia de álcool e drogas. Ao entrar na cidade o jogador se depara como um cassino chamado *Desperado*. Entrando no cassino a primeira pessoa a conversar é *Lil' Jesus Mordino*, filho do chefe da Família Mordino, uma das quatro famílias de *New Reno*. O jogador pode pedir trabalho para *Lil' Jesus*, que enviará o jogador para falar com *Big Jesus Mordino*, o chefe da família. *Big Jesus* lhe manda entregar uma encomenda nos estábulos, e se você aceita o trabalho, é enviado diretamente para lá, e efetua a entrega, esta é a primeira tarefa da família Mordino, porém não é necessariamente a primeira de *New Reno*.

De volta dos estábulos, o jogador volta a falar com *Big Jesus Mordino*. E ele oferece a segunda missão: coletar as taxas dos irmãos Corsican. Segue a transcrição do diálogo.

Big Jesus: “Eu tenho mais trabalho para você. Eu preciso que alguém vá coletar a minha percentagem dos irmãos Corsican. Eles estão atrasados no pagamento.”

Jogador:

Opção1: “OK, parece fácil o suficiente”

Opção2: “Eu vou fazer agora, Señor Mordino”

Opção3: “Eu acho que eu vou passar essa, obrigado de qualquer maneira”

As opções de diálogo levarão a resultados diferentes. A primeira vez que o jogador fala com *Big Jesus*, ele pede para ser tratado com respeito. Então a primeira opção fará com que ele lhe dê uma advertência sobre o seu comportamento, e a terceira o fará chamar os guardas. Escolhida a segunda opção, ele continua o diálogo.

Big Jesus: “Vá para o norte da rua *Virgin*, eles estão do outro lado da rua do ginásio. Se eles causarem algum problema. Se eles inventarem alguma desculpa. Machuque os.”

Jogador:

Opção 1: “OK, Vou nessa” (Advertência sobre o linguajar)

Opção 2: “Muito bem, Señor Mordino” (Fecha a tela de diálogo e registra a missão no pip-boy.

O Jogador se dirige então para a localização indicada onde estão os irmãos Corsican, eles têm um estúdio de produção de filmes pornô. O jogador inicia o diálogo.

Corsican: “Irmãos Corsican, ao seu serviço... você é o novo garotão”

Jogador:

Opção 1: “Hm? Como assim garotão?”

(Ele explica que você será um astro de pornografia e o convida a se preparar para a filmagem)

Opção 2: “É claro que eu sou”

(Ele o convida a se despir para se preparar para a filmagem)

Opção 3: “O que é esse lugar?”

(Ele explica o que é o estúdio, e o convida a ser ator)

Opção 4: “Não. Estou aqui para coletar o dinheiro de Big Jesus Mordino”

(Ver adiante)

Opção 5: “Não. Desculpe incomoda-lo” (Fecha o diálogo sem alterações)

A Opção 4 de diálogo não se apresenta se o jogador ainda não tiver conversado com Big Jesus Mordino, uma vez escolhida dá continuidade ao diálogo.

Corsican: “Sim, Claro, Claro! Claro... desculpe pelo mal entendido, aqui está. \$250, e, ah, diga alô ao Big Jesus para mim, ok?”.

Jogador:

Opção 1: “Antes de você me colocar correndo pra fora daqui, porque você não me conta um pouco sobre a sua pequena operação aqui, rapaz”.

(Nesta opção o jogador se oferece para ser ator e pode, dependendo das características da personagem, ser aceito ou não)

Opção 2: “Sim. Talvez. Até mais tarde, amigo. (Termina o diálogo).

Voltando a falar com Big Jesus.

Big Jesus: “Você fez a coleta como lhe pedi?”

Jogador: “Aqui está o dinheiro”

Big Jesus “Aqui... Metade é sua. Heh. Eles ta tinham pago este mês, mas eu gosto de mante-los.. em seus calcanhares”

Jogador:

Opção 1: “Hey, obrigado Big Jesus” (Advertência)

Opção 2: “Obrigado, Señor Mordino” (Termina o Diálogo).

Como podemos notar, uma tarefa tem uma estrutura narrativa particular, com princípio, apresentação de personagens envolvidos e do problema a ser resolvido. Meio, a execução da tarefa em si, e fim, a resolução do problema e a recompensa ao herói. Dessa forma é possível dizer que mesmo as tarefas têm unidades narrativas particulares e concisas. Todas as cidades no jogo possuem um conjunto de tarefas que podem ou não estar interligadas,

a exemplo da lista de tarefas a serem executadas para família Mordino, que resulta em última instância no seu ingresso na família. Essas tarefas interligadas também formam um conjunto narrativo um pouco maior.

A estrutura dessas tarefas está baseada em no paradigma de chave e fechadura, citado no livro *The Secret of the Sages*. Este modelo pode ser resumido através de um exemplo simples, que lhe deu o nome, um jogador precisa atravessar uma porta e a encontra trancada, para isso será necessário buscar uma chave, e só assim será possível resolver este problema. Este exemplo resume a maioria – porém não sua totalidade – dos enigmas propostos por jogos de computador, principalmente dos gêneros de Aventura e RPG. A forma como esse tipo de “quebra-cabeça” é estruturado pode ser facilmente demonstrada utilizando algoritmos dessa forma:

Definição de Variáveis:

Evento(Entrega, Coleta)=Executado/Não Executado (variável do tipo falso, verdadeiro)

Conhecimento (variável textual)

Dinheiro (variável numérica)

Humor(Personagem) (variável textual)

Passos

1: Falar com Mordino.

2 Se Evento (Entrega) = Executado Ir para 2

3 Senão mostrar texto: “Então faça a entrega, depois volte aqui”.

4 Encerrar diálogo.

5: Iniciar Evento de Coleta:

6 Mostrar texto: “Eu tenho mais trabalho para você. Eu preciso que alguém vá coletar a minha percentagem dos irmãos Corsican. Eles estão atrasados no pagamento”.

- 7 Mostrar opções de Diálogo para o jogador:
8 Opção(1): “OK, parece fácil o suficiente”
9 Opção(2): “Eu vou fazê-lo agora, Señor Mordino”
10 Opção(3): “Eu acho que eu vou passar essa, obrigado de qualquer maneira”
11 Se Opção = 1 Mostrar texto: “Tenha mais respeito comigo garoto”
12 Se Opção = 2 Conhecimento=(cobrar Corsican)
13 Se Opção = 3 Mostrar texto “Ninguém dá as costas à família Mordino. Homens!”.
- 14: Executar a Coleta**
15 Falar com Corsican
16 Mostrar texto: “Irmãos Corsican, ao seu serviço... você é o novo garotão”
17 Mostrar opções de diálogo para o jogador:
18 Opção 1: “Hm? Como assim garotão?”
19 Opção 2: “É claro que eu sou”
20 Opção 3: “O que é esse lugar?”
21 Se Conhecimento=(Cobrar Corsican) exibir Opção 4 Senão Ocultar Opção 4.
22 Opção 4: “Não. Estou aqui para coletar o dinheiro de Big Jesus Mordino”
23 Opção 5: “Não. Desculpe incomoda-lo”
24 Se opção=1 abrir nova linha de diálogo (Não será mostrada aqui por ser irrelevante para o exemplo, o mesmo vale para as opções 2, e 3)
25 Se opção=4
26 Mostrar texto: “Sim, Claro, Claro! Claro... desculpe pelo mal entendido, aqui está. \$250, e, ah, diga alô ao Big Jesus para mim, ok?”.
27 Dinheiro = Dinheiro + 250
28 Conhecimento= (Corsican Pagou)
29 Encerrar Diálogo
30 Se opção=5 Encerrar diálogo.
31: Pagar Mordino

32 Falar com Mordino
33 Mostrar Texto: “Você fez a coleta como lhe pedi?”
34 Se Conhecimento=(Corsican Pagou) e Dinheiro>250
35 Mostrar texto do Jogador: “Aqui está o dinheiro”.
36 Mostrar texto: “Aqui... Metade é sua. Heh. Eles ta tinham pago este mês, mas eu gosto de mante-los.. em seus calcanhares”
37 Dinheiro = Dinheiro - 125
38 Mostrar opções de Diálogo para o jogador:
39 Opção(1): “Hey, obrigado Big Jesus”
40 Opção(2): “Obrigado, Señor Mordino”
50 Se opção = 1 Mostrar texto “Mais respeito comigo, garoto”.
51 Humor(Big Jesus)=Mau
52 Encerrar diálogo
53 Se opção = 2 Encerrar Diálogo

O algoritmo acima é apenas uma simplificação de todas as variáveis que estão envolvidas no processo de estruturação utilizada na *engine* do jogo, mas a partir dele é possível analisar a forma como a narrativa do jogo é seqüenciada.

O jogo permite que as tarefas sejam executadas fora de uma ordem específica devido às adições de informações nas variáveis, e a sua constante checagem através das condições “Se” que, em inúmeros casos, exigirá – a exemplo da linha 34 do algoritmo acima – que mais de uma condição seja satisfeita.

Os diálogos são estruturados da mesma forma que as tarefas, são micro-estruturas organizadas da mesma maneira. É possível notar que o aparecimento de linhas de diálogo que definem um certo tipo de comportamento, como agressivo, neutro ou covarde, se apresentam recorrentemente em quase todos os diálogos travados pelo jogador com qualquer NPC. Dessa forma o jogador pode identificar o tipo de comportamento que mais lhe agrada. Uma linha de diálogo agressiva tem grandes chances de resultar em combate com a personagem que se está conversando, mas às vezes pedir gentilmente por informação não irá resolver o pro-

blema. Cabe ao jogador decidir qual é a hora certa de utilizar uma ou outra. A narrativa, enfim, se estrutura conforme o diagrama 1.

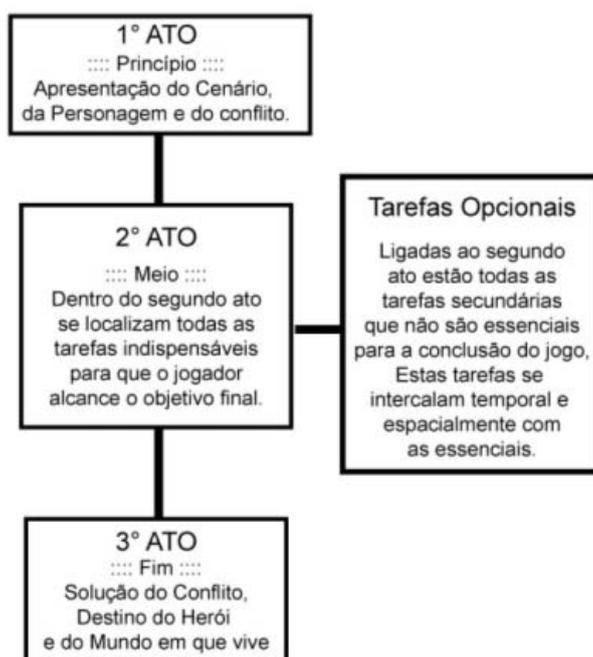


Diagrama 1. Composição da Estrutura Narrativa.

C – Articulação Temporal

É necessário analisar a articulação temporal do jogo. O Jogo registra o tempo cronológico da narrativa, em um relógio localizado no pip-boy (Fig. 4) e não possui um limite temporal para sua finalização, isso possibilita que as ações sejam ponderadas antes de serem executadas.

O tempo, na maioria das vezes, não tem influência na execução das tarefas, porém em alguns casos ele se torna essencial, a exemplo da tarefa em Modoc, na qual a personagem é incumbida de achar a personagem Karl antes que a cidade resolva atacar a

Fazenda Fantasma, são dados ao jogados 31 dias para executar a missão, de tempo cronológico marcado no pip-boy. Se o personagem não consegue executar a tarefa nesse tempo, Modoc ataca e todos na Fazenda são assassinados.

Outra questão importante sobre a articulação do tempo e do espaço é a aceleração temporal que pode ser notada nas viagens, nas quais os dias passam rápido enquanto o jogados se desloca, e na hora em que o jogador descansa (estratégia utilizada para recuperar pontos de vida perdidos). Uma viagem entre Modoc e Den (onde a personagem Karl será encontrada), leva aproximadamente 12 dias, saber disso, durante o jogo, fará com que o jogador vá imediatamente para Den, a fim de não perder tempo, pois terá de voltar, o que totalizará 24 dias. O tempo de jogo se entende bastante devido à dificuldade para a solução de algumas tarefas do jogo, que exigem mais do que apenas a conversa com um ou outro NPC, mas a troca de informação entre vários NPC diferentes e, em muitas ocasiões, inúmeras viagens entre as cidades do mapa. E, na cronologia do jogo pode levar anos até que o jogador conclua a sua missão.

O tempo no jogo *Fallout 2* é articulado de maneira que a não existirem fugas da linearidade temporal, e apesar de existirem algumas elipses temporais, a exemplo de quando o jogador escolhe ler um livro de ciências que aumentará sua habilidade em ciências, que leva algum tempo, essas elipses são todas diretas.

D – Articulação Espacial

Espacialmente, o jogo é quase que completamente pré - arranjado, existem poucas variações de um conjunto de jogo para outro. As cidades e outros lugares possuem a geografia imutável. As personagens que não possuem uma participação ativa na história: habitantes comuns, viciados em droga, prostitutas, entre outros, são geradas automaticamente e distribuídas aleatoriamente pelo espaço da cidade. Há ainda uma tarefa, em Den, que se trata de localizar um livro para Betty, o livro pode ser encontrado em um

lugar aleatório da cidade, o que aumenta a dificuldade de fazê-lo, mesmo que já se tenha jogado anteriormente.

Outro fator importante na constituição do espaço em *Fallout 2* é a geografia, o mapa do noroeste americano, e as viagens que se fazem necessárias entre as cidades. Para viajar de uma cidade para outra, é necessário que a personagem conheça a sua localização e que faça seu caminho, que pode ter ser influenciado pela geografia: montanhas são mais demoradas de atravessar, ao passo nas planícies é possível andar muito mais rápido. Nesse tipo de viagem não existe elipse espacial, porém esta pode ser encontrada nas cidades, isso ocorre porque a *engine* tem um limite de área que pode ser exibida, assim, quando a cidade é maior que esta área, ela é dividida em sub-áreas interligadas.

Outros casos de elipse espacial ocorrem em determinadas tarefas, a exemplo da tarefa na qual a personagem deve entregar o pacote nos estábulos a serviço da Família Mordino. Quando o jogador aceita a tarefa, ele é automaticamente transportado para os estábulos, ocorrendo aí uma elipse, tanto espacial, quanto temporal. *Fallout 2*, portanto, possui também uma linearidade bem definida em se tratando da articulação espacial

4 Considerações Finais

Por ser uma área nova de pesquisa e da teoria crítica e, por isso mesmo, controversa, a teoria atual sobre narrativa interativa ainda não chegou a um consenso. É comum autores tomarem automaticamente interatividade por não-linearidade narrativa, esta é uma visão um tanto primitivista da problemática da interatividade.

Interatividade pressupõe que o interlocutor tenha, em algum determinado nível, controle sobre o produto com o qual está interagindo, ou seja, um comportamento ativo diante do mesmo. Um jogo é, portanto, interativo e *Fallout 2*, por se caracterizar em um jogo já tem toma automaticamente para si o título de interativo.

A narrativa, nos modelos aristotélicos, é composta de princí-

pio, meio e fim, e as questões espaciais e temporais são muito importantes para a mesma. A linearidade narrativa é composta através da obediência da estruturação da tragédia, utilizando-se das ferramentas do espaço e do tempo, para uni-las e, por seguir os paradigmas descritos por Aristóteles, como observado anteriormente, *Fallout 2* se configura, não somente em uma narrativa, mas uma narrativa nos modelos clássicos.

Jogos são, por definição, interativos. Jogos exigem do interlocutor uma postura ativa diante dele, diferente de outras mídias narrativas como o cinema, por exemplo. *Fallout 2*, o objeto de estudo dessa pesquisa, é um jogo, e ao mesmo tempo uma narrativa. Desta forma será possível, através de sua análise, chegar a uma conclusão sobre sua linearidade ou não-linearidade.

A questão proposta havia sido: O jogo *Fallout 2*, objeto de estudo desta pesquisa, devido à quantidade de suas versões narrativas, é não-linear?

Para responder essa pergunta é necessário observar que a narrativa do jogo *Fallout 2*, pode sim tomar diferentes caminhos e chegar a diferentes desfechos, a transformando assim em uma narrativa multiforme²² “Estou utilizando história multiforme para descrever um texto ou narrativa dramática que apresente uma única situação ou enredo em múltiplas versões, versões que seriam mutuamente exclusivas em nossa experiência usual” (MURRAY:2000: 30). Porém isso não a torna necessariamente não - linear. A não-linearidade implicaria em uma narrativa que não possuísse, necessariamente, princípio, meio, ou fim, e que não estivesse comprometida com as articulações espaço-temporais comuns à narrativa clássica. Em *Fallout 2*, é notável o comprometimento do jogo com as questões espaciais e temporais, e além, a narrativa segue, quase que passo a passo, os modelos clássicos, tanto na construção do herói, quanto na construção do mito trágico em si, como demonstrado anteriormente. Assim, este jogo, pode possuir diversas linhas narrativas, pode-se dizer até, que a quantidade dessas linhas é infinita. Mas, não importa quantas voltas e nós essa linha

²² Multiform story (MURRAY: 2000: 30)

possua, nem quantas linhas estão a ela ligadas, ela continua sendo uma linha.

5 Bibliografia

ARISTÓTELES. HORÁCIO, Longino. *A Poética Clássica*. São Paulo: Cultrix, 1990.

FARRER, Harry; BECKER Cristiano G.; FARIA, Eduardo C. Algoritmos Estruturados, 3ª Edição, Rio de Janeiro, RJ. LTC, 1999.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda, Novo Dicionário do século XXI: O Dicionário da Língua Portuguesa. São Paulo. Nova Fronteira. 1999.

JACKSON, Steve – GURPS: *Generic Universal Roleplaying System*, Módulo Básico, 2ª Edição, São Paulo, SP. Devir, 1994.

LANDOW, George P. *Teoria Del Hipertexto*. Barcelona: Paidós, 1998.

LANDOW, George P. *Hypertexto 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Johns Hopkins University Press, 2nd edition. 1997.

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of narrative in cyberspace*. Cambridge, MA, USA. MIT Press, 1998.

NELSON, Theodor Holm. *Literary Machines*. Sausalito, CA, USA. Mindful Press, 1992.

NEGROPONTE, Nicholas. *A Vida Digital*. Editora São Paulo: 1995.

ORLANDI, Eni P. *Discurso e Texto: Formulações e Circulação dos Sentidos*. Campinas. Pontes Editora: 2001.

ORLANDI, Eni P. *Análise do Discurso*. Campinas. Pontes Editora: 2000

SAMSEL, Jon; WIMBERLEY, Darryl - *Writing for Interactive Media: The complete guide*, Allsworth Press, New York, NY, USA. 1998

SALTZMAN, Mark, *Game Design: Secrets of the sages*, Indianapolis, IN, USA. McMillan Digital Publishing. 1999.

Internet

www.gamasutra.com

www.startrek.com

www.blackisle.com

www.lucasarts.com

www.google.com

www.intercom.org.br

Jogos

CLARK, Sean. *Escape from Monkey Island*. LucasArts Inc. 2000

DeMILT, Eric; *Fallout 2*; Black Isle Studios; Irvine-CA, USA. 1998

OSTER, Trent - *Neverwinter Nights*, Bioware Corp. Toronto Canada. 2002