

A CRESCENTE PRESENÇA DA NARRATIVA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Isa Beatriz¹ Jodeilson Martins² Lynn Alves³

Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Educação.

Resumo

Este artigo objetiva discutir as narrativas presentes nos jogos digitais. Para isso, revisaremos o conceito de narrativa apresentando as transformações ocorridas graças sua adaptação em diferentes meios, inclusive nos jogos eletrônicos onde, cada vez mais, está sendo utilizada como forma de garantir a diversão. Além disso, apresentaremos o processo de construção de uma narrativa para um jogo eletrônico voltados para Educação, a partir da experiência adquirida na construção do jogo Triade: Igualdade, Liberdade e Fraternidade.

Palavras-chave: narrativa, jogos eletrônicos, educação.

Authors' contact:

¹ isabeatriz_hotmail.com

² jodmartins3_hotmail.com

³ lynnalves_yahoo.com.br

1- Introdução

O desenvolvimento tecnológico sem precedente que nos acompanha tem conduzido a uma verdadeira revolução e renovação dos meios digitais. Isso implica na criação de novas formas de ação, de interação, de adquirir conhecimentos, e inclusive de narrar histórias.

Depois da invenção da imprensa por Gutemberg, foi potencializada a saída da narrativa da oralidade e, constantemente, está transformando-se na era digital. Essa arte [a narrativa] que para Benjamin [1985] está em via de extinção e para Barthes [1987] sempre existirá em todas as sociedades, continua demonstrando todo seu vigor e capacidade de adaptação através da caminhada em novas direções, adotando novos formatos e diferentes meios.

Esse novo contexto muda completamente a forma de também narrar. Cada vez mais nos novos tempos as pessoas usam de modo “confessional” os blogs, fotologs, Orkut, YouTube, Second Life, etc.; expondo de forma desmascarada a identidade do autor na web, que também passa a ser narrador e, em

muitos casos, protagonista da história. Desta forma, dá-se vida ao *eu* que fala, a ponto de não saber quando se trata da vida de seus autores ou de obras de arte produzida pelos novos artistas digital. [SIBILIA 2008]

Outro exemplo bastante relevante da adaptação da narrativa em outras mídias é sua crescente utilização nos jogos eletrônicos, que por sua vez, conseguem acrescentar novos recursos, possibilitando expansão da arte de narrar. Para Murray [2003], os jogos devem ser considerados sempre como histórias, isso por causa de duas estruturas presente em ambos: a competição e concorrência, pois tanto os jogos como as histórias promovem o encontro de oponentes (protagonista e antagonista), e o quebra-cabeça/charada, que estão presentes nas histórias de mistério.

No entanto, há quem discorde que os jogos podem contar histórias, como é o caso dos pesquisadores Espen Aarseth [2005], Jesper Jull [2003], entre outros; da chamada escola escandinávia de ludologia. Estes autores afirmam que jogos são jogos e histórias são histórias e esses dois tipos de artefatos culturais não podem se misturar porque têm essências radicalmente distintas.

Independente do embate entre narratologista e ludologista, podemos dizer que a forma de narrar recebeu outra roupagem ao ser introduzida nos jogos eletrônicos, pois possibilitou a oportunidade de contar histórias com a participação do usuário, que deixa de ser leitor passivo e passa a ser um participante da trama. Isso só é possível graças aos recursos gráficos e computacionais que as narrativas ganharam, possibilitando o enriquecimento do enredo num ambiente agora virtual. Sendo assim, algumas narrativas tornaram-se, cada vez mais, dotadas de características fantásticas ou similares à realidade, criando uma atmosfera onde o jogador tem a imersão garantida.

Vale ressaltar que apesar do embate entre ludologistas e narratologista com relação à existência (ou não) de narrativa em todos os jogos, eletrônicos ou não; neste artigo não entraremos nesse mérito da questão.

Com o passar dos anos, diversos jogos eletrônicos foram abandonando a estrutura de funcionamento que somava apenas regras e objetivos como nos jogos Tetris, Pong, Pacman, etc. A inovação tecnológica abriu espaço para o florescimento de uma estrutura mais complexa e elaborada, agregando virtualmente elementos como: música, narrativa, programação, inteligência artificial, efeitos especiais, animação, etc. Além disso, possibilitou o uso de linguagens e/ou processos sígnicos oriundos dos livros, revistas em quadrinhos, cinema, vídeo, desenhos animados, televisão, entre outros. Essa confluência transformou os jogos eletrônicos num campo híbrido, resultado de

uma natureza intersemiótica, isto é, formada por um sistema de signos.

Todas essas linguagens passam por um processo de tradução intersemiótica, quer dizer, transposição de um sistema de signos a outro, para se adequarem aos potenciais abertos pelas novas tecnologias que são atraídas para a linguagem dos games. [SANTAELLA e FEITOZA 2009]

Essa nova roupagem dos jogos eletrônicos contribuiu para uma mudança significativa na sua utilização e elaboração, pois além de serem pensados para oferecer entretenimento doméstico, agora servem também para testar e desenvolver habilidades, raciocínio lógico; divulgar empresas e produtos; orientar acerca de conteúdos escolares, etc.

Foi justamente o desejo de desenvolver um jogo eletrônico voltado para Educação, aproximado da lógica dos jogos comerciais que nos levou a aceitar o desafio de construir uma narrativa para o jogo Tríade. Essa chance foi muito oportuna, pois nos proporcionou sair da esfera apenas da teorização para a esfera da prática, onde os confrontamentos em meio às dificuldades do desenvolvimento resultaram no crescimento e amadurecimento da equipe, que na época era em sua maioria formada por amadores e inexperientes.

2. Narrativa: na busca de definições

Você já parou para pensar o que significa narrar? Etimologicamente, a palavra narrar nos remete para o termo *narro*, verbo derivado de *gnarus*, que significa: conhecer, saber de algo (cf. o oposto *ignarus*, de onde se formou o adjetivo ignorante). Como podemos perceber, o termo chegou até nós por via do Latim, e denota levar ao conhecimento, contar e dizer. [ERNOUT, A. e MEILLET, A 1979].

A partir do significado da palavra narrar podemos definir o termo narrativa, como a arte de contar ou dizer parte ou o todo de uma história. Para Ricoeur [1994], narrar é imprimir sentido à vida e a narrativa é o meio organizador do caos. É a forma de ordenação e a maneira como nos é facultado à possibilidade de tecer a trama, de criar intrigas, de metaforizar os fatos.

Quando se refere às narrativas antigas, ou seja, às que descrevem ações e histórias passadas, bem como suas relações de causa/efeito é comum destinar a atenção apenas para o período da antiguidade Clássica, para personalidades como o filósofo Aristóteles e localidades como a Grécia Antiga.

A narrativa não foi criada e nem inventada neste período. Segundo Barthes [1987], ela sempre esteve presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades.

[...] a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa. Todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida.

Nossos antepassados, após inventarem a linguagem, desenvolveram a narrativa e por meio dela descreveram histórias, linhagens societárias, locais onde encontrar alimentos, abrigos, inimigos, etc.; representando por meio da oralidade, garatujas e/ou desenhos rupestres em paredes, pedras, pedaços de madeira, couro de animais, entre outros.

Podemos imaginar que nos primórdios a narrativa tenha servido para descrever onde havia alimento, para alertar sobre perigos ou para transmitir conhecimentos dos processos e técnicas que cada um vivenciara. Por meio de narrativas, nossos antepassados inventaram cidades, políticas, leis, filosofia, mas as narrativas também tinham finalidades lúdicas; assim, nos momentos em que se sentiam seguros, eles se reuniam e contavam anedotas, aventuras, e a partir dessas narrativas construam heróis, vilões, mitos, crenças e religiões [RANHEL 2009]

Murray [2003] reforça essa idéia afirmando que a narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidade, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Segundo ela, nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, ódio, perda, triunfo. “Nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem.”

Ao fazermos uma rápida retrospectiva sobre as civilizações antigas, podemos destacar a Asteca que possuía narradores de grande influência diante do povo, ao ponto de conquistarem autoridade e respeito por ter conhecimento e domínio das histórias e dos mitos. Esse domínio era suficiente para que eles pudessem impor disciplina ao povo, dando sentido à existência do povo e o desejo de pertencimento.

Como bem prescrevia Benjamin [1985], a narrativa nunca consistiu numa fala aleatória, ela sempre teve uma finalidade maior, uma utilidade para quem escutava.

Tudo isso esclarece a natureza da verdadeira narrativa. Ela tem sempre em si, às vezes de forma latente, uma dimensão utilitária. Essa utilidade pode consistir seja num ensinamento moral, seja numa sugestão prática, seja num provérbio ou numa norma de vida - de qualquer maneira, o narrador é um homem que sabe dar conselhos.

É perceptivo que as narrativas antigas, a todo tempo possuíam a função de comunicar, solidificar e, até mesmo, revolucionar os padrões sociais de uma comunidade. Durante muito tempo, essas narrativas foram responsáveis pela construção da ordem e das identidades culturais da humanidade.

Aos poucos, as narrativas foram migrando da oralidade para outros espaços como nos livros, revistas, peças teatrais e inclusive jogos eletrônicos, adotando uma estrutura formada por cinco elementos essenciais, sem os quais não pode existir: enredo (o tema, o assunto e a mensagem das histórias); tempo; espaço; personagens e narrador.

Podemos chamar de enredo, trama ou intriga o conjunto de acontecimentos ordenado numa história de maneira linear ou não. Trata-se do esqueleto da narrativa que não precisa ser ‘verdadeiros’ no sentido de corresponderem exatamente a fatos que realmente ocorreram ou à maneira como a realidade opera no mundo. Mas, sem dúvida precisa respeitar a lógica interna do universo em que a história se desenvolve entrelaçando possibilidades, verossimilhança e necessidades.

De acordo com Rosenfeld [2005], o termo “verdade”, quando usado como referência a obras de arte ou de ficção, possui significado diverso, podendo ser designada com frequência para qualquer coisa que se refere à genuinidade, sinceridade ou autenticidade.

No que tange à sua estrutura, um enredo pode ser dividido em três partes principais: introdução, desenvolvimento e conclusão que correspondem, respectivamente, ao início, meio e fim da história narrada. Mas também pode ser dividida em atos, que podem ser designados de primeiro, segundo e terceiro [COMPARATO 1995], ou, então, ato um, dois e três [FIELD 2001].

O tempo e o espaço são elementos importantes para que os acontecimentos de uma história se organizem na narrativa. É importante compreender que o tempo é completado pelo espaço e por tudo aquilo que nele estiver presente. Sendo assim, pode-se definir o tempo como um elemento invisível que serve como base para organização dos acontecimentos de uma estória na medida em que coopera para o entendimento dos estados que se transformam sucessivamente na ação. E o espaço como o lugar onde se passa a ação e se estabelecem interação dos eventos e personagens, sendo fundamental para ambientação.

Uma narrativa pode ter um ou mais personagens, cada qual tem um papel a desempenhar, uma função a ser exercida, uma vontade a ser praticada e/ou um destino a ser alcançado. Existem duas categorias de personagens: os protagonistas, também chamados de heróis ou personagens principais, geralmente estão no

primeiro plano dos fatos; e os personagens secundários, que ajudam a sustentar a trama.

O narrador tanto pode interpretar a realidade que está sendo narrada, como também participar dessa realidade, exercendo uma função específica. Decorre daí a distinção tradicional entre narrador na primeira pessoa (aquele que exerce uma função de ação) e narrador na terceira pessoa (aquele cuja função se restringe à interpretação dos fatos).

O narrador desempenha um papel de extrema importância, pois é aquele que conduz a estória, articulando os elementos estruturantes da narrativa de modo a apresentar da melhor forma possível, seja em primeira ou em terceira pessoa, ao ouvinte, ao leitor e/ou espectador. Não é por acaso que Gancho [2004] afirma “não existe narrativa sem narrador, pois ele é o elemento estruturador da história”

A princípio alguns dos formatos narrativos como romances, peças teatrais, histórias de ficção, crônicas, séries, filmes, etc. eram completamente lineares. Com o aprimoramento da técnica e dos meios de comunicação a linearidade deu espaço para o surgimento de outros caminhos, onde o espectador passa a também ter voz e ser ouvido. Muitos escritores passaram a criar narrativas que possibilitam aos leitores o poder de decidir os rumos de seus protagonistas e de seus outros personagens na trama, adotando uma narrativa multiforme e participativa com o intuito de conquistar novos telespectadores, proporcionando uma ligeira sensação de participação.

Essa nova postura possibilita uma maior interação entre o “escritor” e “leitor”. Trata-se de uma transformação muito mais profunda do que as provocadas pelo rádio, pela televisão tem em sua base conceitos de convergência e de interatividade.

Segundo Murray [2003], os novos ambientes eletrônicos têm desenvolvido seus próprios formatos narrativos diferentes dos formatos lineares. “No campo da narrativa digital, os maiores esforços criativos e sucesso comercial tem se concentrado, até agora, na área dos jogos para computador.” Pode-se dizer que os jogos eletrônicos por possuir a capacidade de contar histórias com a participação do usuário é uma das narrativas que permite ao leitor deixar de ser passivo e passar a ser um participante ativo da trama. É justamente sobre narrativas e jogos eletrônicos que trataremos no próximo tópico.

3-Narrativas nos jogos eletrônicos

Ao longo dos anos, os jogos eletrônicos também conhecidos por games, videogames, jogos digitais, ganharam destaque no cenário mundial devido ao melhoramento da qualidade dos gráficos, design de interface, técnicas de animação, jogabilidade, imersão, adoção de temáticas diferenciadas, sofisticação das narrativas, etc. Alguns jogos

eletrônicos como xadrez, futebol, Tetris, quase não possuem narrativa, o papel deles é apenas divertir, competir, de forma linear bastando ter algumas habilidades para conseguir atingir o objetivo estabelecido. Nos jogos atuais muitas vezes verificamos que suas narrativas são tão complexas quanto uma obra literária de ficção, exigindo maior atenção e interpretação do jogador.

Segundo Pinheiro [2007] existe um fator deflagrador de significativas mudanças da interface e da narrativa nos jogos digitais, a tecnologia. Este fator é a base das possibilidades do sistema, se a narrativa e a interface puderam ser totalmente reinventadas ao longo dos anos nos jogos digitais é por que o sistema de construção o permitiu através das novas tecnologias. A cada nova geração de consoles temos novas possibilidades tecnológicas, que revolucionam os jogos eletrônicos. O jogador tem ao seu dispor um arsenal de suportes para jogar: computador, consoles (como: Playstation II e III, Nitendo Wii, Xbox 360), celulares, etc.

Ao analisarmos os jogos eletrônicos percebemos que não cabe mais olhá-los, como eram vistos na década de 80, ou seja, como simples artefato lúdico usado apenas como mero entretenimento juvenil. Hoje, os jogos eletrônicos são artefatos culturais híbridos usados por diferentes faixas etárias (crianças, jovens e adultos) e inclusive por um número crescente do público feminino.

As mudanças ocorrem num período médio de cinco anos, e tem sido influentes na construção dos novos jogos. Em comparação com outros meios de comunicação percebe-se que nenhum outro possui uma transformação da mesma proporção por uma mudança técnica. Nem o rádio, nem o cinema, nem mesmo a TV que hoje é o assunto foco por sua transformação digital, terá uma mudança tão radical em seus processos de construção e narrativa.

Muito desse empenho foi dedicado ao desenvolvimento de ambientes visuais mais elaborados e de tempos de reação mais rápidos, avanços que proporcionaram aos jogadores desafios mais variados à sua rapidez no gatilho contra os oponentes visualmente mais convincentes [MURRAY 2005]

Segundo Nogueira [2007], enquanto o cinema se tornou um dos meios dominantes de expressão e criação do século XX, os jogos eletrônicos têm-se apresentado, desde o fim do século XX e início do XXI, como um sério concorrente da tradição cinematográfica em diversos aspectos superando no que se refere: a evolução tecnológica, a relevância social, cultural e econômica. Os altos lucros obtidos pelos jogos eletrônicos já ultrapassaram, algumas vezes, os da indústria cinematográfica.

Para Falcão o maior mérito dos games

encontra-se na alçada da imersão: enquanto os meios de reprodução tradicionais, como o cinema, clamam por uma imersão passiva, onde o leitor simplesmente absorve o que é transmitido e a interação é praticamente condensada ao ato da interpretação textual, o *videogame* transpõe todo esse processo a um patamar diferente, onde a imersão se dá de forma muito mais palpável. Isso acontece porque os games não se utilizam da estrutura familiar da narrativa para contar suas histórias, ao invés disso, eles se baseiam na estrutura semiótica alternativa conhecida como simulação. [FALCÃO 2007]

Muitas estratégias criadas pela literatura e apropriadas num primeiro momento pelo cinema e pela mídia de massa, agora são amplamente utilizadas nos jogos eletrônicos para seduzir e dirigir a percepção do público, inserindo-o no espaço da ficção e simulação. É importante destacar que os jogos eletrônicos apresentam suas histórias de maneira peculiar, isto é, um tipo específico de narrativa, que por sua vez, pode manter relações com outras narrativas midiáticas, combinando ficção e não ficção.

Esse novo formato narrativo favorece a ruptura, muitas vezes, com a realidade imediata do sujeito, mas claro que mesmo ele estando dentro de uma narrativa fantástica muitas das suas referências de mundo, de gênero, espaço, de tempo, lugar são as mesmas da realidade dos jogadores salvo alguns jogos.

Para Jenkins [2009], os games funcionam como um suporte que abriga o que ele denomina de narrativa transmidiática, isto é, uma história que se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo.

Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games.

Sem dúvida, um dos fatores que atrai mais jogadores para as narrativas que os games oferecem é a possibilidade de escolha do percurso narrativo que extrapola, muitas vezes, a lógica linear comum dos formatos narrativos convencionais. Outro fator importante é que a narrativa nos jogos não são simplesmente compreendidas e interpretadas pelos jogadores, mas sim vivenciadas e significadas através da transformação de jogadores em personagens.

Algo interessante é que, apesar de alguns jogos adotarem estilos diferentes como ação, suspense e aventura é possível detectar similaridades entre suas narrativas, pois são baseadas na eterna luta do bem

contra o mal e no desvendamento de enigmas, possuindo estrutura de narrativa cheia de opções onde devido o costume do formato não-linear é rapidamente entendido pelos sujeitos-jogadores.

Nos jogos eletrônicos a ficcionalidade é um dos aspectos mais fortes e presentes em suas narrativas, embora num sentido mais profundo, se estabeleça o trânsito entre ficção e não-ficção, numa relação de complementaridade. Assim, as narrativas nos jogos eletrônicos possuem a função de transportar o usuário, para dentro do mundo onde ocorre à ação e atuação como personagem. Nesse local, então a narrativa lhe fornecerá os dados dramáticos, para os desafios em questão.

Ao ser utilizada num jogo eletrônico, a narrativa é organizada em adequação a história proposta e de acordo com o tipo (ou estilo) de jogo que se pretende desenvolver, determinando não apenas o grau de complexidade como as histórias serão contadas, mas, sobretudo atuando como mediadores entre os personagens, cenários e objetos.

Percebe-se que, progressivamente, os jogos eletrônicos atuais trabalham com narrativas mais complexas, introduzindo técnicas e modelos discursivos cinematográficos – tipos de planos, enquadramentos, montagem, ritmo, foco narrativo, elaboração de personagens, narrativas em primeira pessoa, etc.

Na era dos efeitos digitais e das imagens de alta resolução, o universo dos games pode ter quase exatamente a mesma aparência do universo dos filmes – pois estão reunindo muitos dos mesmos recursos. [JENKINS 2009]

Mendes [2005] afirma que, o desenvolvimento das narrativas nos jogos eletrônicos pode ocorrer de duas formas. Primeiro na programação onde encontram-se modos de veicular e organizar, de maneira específicas, os conteúdos. Segundo, na atualização para si mesmos os conteúdos presentes no jogo. Para ele, tais atualizações ocorrem por mecanismos encontrados nos jogos e por outros oferecidos por diálogos entre jogadores em revistas especializadas e sites de jogos. “Com base nesses diálogos, afirmo que, por meio de vários mecanismos de poder, cada jogador desenvolve sua própria narrativa sobre o jogo que esta jogando.”

Ao entender a importância da narrativa dos jogos eletrônicos, algumas empresas começaram a valorizar e envolver os personagens em tramas cada vez mais complexas, criando vários conteúdos narrativos, chegando ao ponto de muito deles possuírem mais de 10 anos de narrativas garantindo além de muitos jogadores uma legião de fãs em todo mundo. Neste caso, podemos destacar grandes clássicos como: *Final Fantasy*, *Silent Hill*, *Tomb Raider*, *Resident Evil* e *Metal Gear Solid*, entre outros. Esses jogos possuem dentro desse percurso histórico uma série de

modificações e aprimoramento dos personagens, de forma que a cada nova versão é dada continuidade ao processo narrativo anterior.

Interessante que até jogos eletrônicos de simulação de corridas que antes não se importavam com a narrativa, como *Need for Speed (NFS)* da EA Games com 10 anos de mercado, em suas novas versões estão buscando construir uma narrativa para que o jogador tenha maior atração pelo jogo. Realmente, as empresas que desenvolvem jogos perceberam que os jogadores passaram a ser mais exigentes, tanto que os últimos jogos que ganharam o Troféu Gameworld de melhor jogo do ano, trás uma narrativa bastante complexa, interativa misturando vários elementos e linguagens num único jogo.

Durante alguns anos debateu-se bastante sobre a oposição entre os ludologistas e os narratologistas, isto é:

Enquanto os primeiros enfatizam a mecânica do jogo e do ato de jogar, os narratologistas reivindicam que o estudo dos games deveriam seguir a mesma trilha de outras mídias narrativas. [SANTAELLA e FEITOZA 2009]

Entre os teóricos que estudam essa temática estão de um lado Espen Aarseth, Jesper Jull, da chamada escola escandinávia de ludologia; e de outro Janet Murray representando os narratologistas que enxergam nos games o potencial para representar uma história da mesma forma que o cinema, os quadrinhos, a TV ou a literatura. Já Gonzalo Frasca defende uma aproximação da narratologia com a ludologia.

O discurso defendido pelos ludologistas é que não é preciso haver uma história no jogo. De maneira geral, acreditam que o jogo permite ao jogador apenas a possibilidade de ganhar ou perder e não necessariamente, remetem às significações. Isso não significa que a ludologia exclui a narrativa, apenas defende que o sistema ludológico e não a narrativa que vai determinar as principais decisões na construção do jogo.

A análise do ludólogo baseia-se nas relações estabelecidas pelos objetos/funções do jogo e não pelo que remetem enquanto significação. Ao ludólogo, não é importante que o jogo remeta a nada externo que lhe seja externo. O jogo já não precisa significar algo, mas ser algo. Os objetos do jogo estariam ali para cumprir funções específicas dentro do sistema oferecido, e não precisam, necessariamente, remeter às coisas do mundo. Não importa se o pontinho azul é uma nave ou se o inimigo é nazista ou aliado. O que importa é que o gamer reconheça uma estrutura e saiba como agir em função dela. Uma tipologia feita a partir do viés ludológico vai em direção a um entendimento algorítmico do jogo. [PINHEIRO e BRANCO 2006]

Enquanto isso, os narratologistas valorizam a narrativa propondo tramas mais complexas, personagens mais ricos e cenários bem definidos como parte indissociável das características dos jogos eletrônicos.

É a narrativa que articula e organiza o material proposto, determinando não apenas como as histórias serão contadas, mas, sobretudo atuando na constituição de gêneros narrativos mais ou menos definidos. Para os narratólogos, os games representam uma maneira particular de expressar uma história, da mesma forma que o cinema, os quadrinhos, a TV ou a literatura. [PINHEIRO e BRANCO 2006]

Há quem defenda a interseção entre narratologia e ludologia. Essa vertente defende a idéia de que o sistema do jogo e a história são indissociáveis, e que o jogo resulta da ação das relações entre o sistema ludológico estrutural e os elementos da narrativa.

4- Experiência na construção de uma narrativa para um jogo eletrônicos

No planejamento de jogos eletrônicos é de vital importância definir e fixar os objetivos que se quer alcançar. Dessa forma, pensar em construir uma narrativa para um jogo eletrônico deve-se inicialmente levar em consideração as seguintes questões: Qual o objetivo do jogo? O que o jogador terá de fazer? Como ele vai fazer? O que tornará o jogo divertido? Quem será o inimigo? Como criar um personagem principal de forma que atraia o público?

Para concretizar as respostas dessas indagações faz-se necessário formar uma equipe multireferencial capaz de gerenciar as tarefas, construir o roteiro, criar os personagens e os cenários e programar a inteligência artificial do jogo, introduzir o som, etc. E no caso dos jogos voltados para educação, articular esses elementos com os aspectos pedagógicos.

Foi justamente isso que aconteceu no projeto do jogo Tríade, que chegou a ter no seu grupo mais de 25 integrantes de diferentes áreas como: pedagogia, história, design, programação, música e artes plásticas. Na sua maioria eram estudantes que praticamente não tinham nenhum contato com desenvolvimento de jogos eletrônicos, portanto, eram amadores que aceitaram o desafio de criar um jogo voltado para educação, de modo que possuísse características e lógica dos jogos comerciais.

Havia 5 equipes dentro do projeto: Roteiro, Game Design, Programação, Sonoplastia e Interface. A equipe de Roteiro era formada por historiadores e pedagogos; arte e design formado na sua maioria por design; Programação era composta por analista de sistema e engenheiro da computação; e sonoplastia por um músico. Os líderes destes grupos formavam a equipe de Game Play que se reunia semanalmente para discutir o processo de desenvolvimento do jogo.

Como o grupo, após discussões nas reuniões do Game Play, optou pelo estilo *adventure* com elementos de Role Play Game - RPG foi necessário recorrer bastante a outros recursos midiáticos para dar maior sustentação a trama que a princípio envolvia um escândalo ocorrido entre a rainha da França e um cardeal. Foi preciso pesquisar em livros como o de Hobsbawm [1996], Schama [1989], Solé [1989], Vovelle [1987], Michelet [2003], Soboul [1979], etc. Assistir filmes como: Enigma do colar [2001], O perfume [2006], Casa Nova e a Revolução [1982], Danton [1982], Maria Antonieta [2006], entre outros. Além de análise de imagens e fotografia encontradas na internet, em software e multimídia.

Como não poderia deixar de acontecer foram realizadas imersões nos ambiente de jogos como: *Call of Duty*, *World of WarCraft*, *Neverwinter Nights*, *Shadow of Rome*, *Civilization*, *Age of Empires*, *O Poderoso Chefão*, *Castlevania*, *Prince of Pérsia*, a fim de assegurar a compreensão da lógica, interatividade, realismo das imagens, quest, desafios e elementos de roteiro presentes nos jogos eletrônicos comerciais que despertam o interesse de crianças, jovens e adultos.

A pesquisa em todos esses meios foi extremamente necessária para criação do cenário, catalogação dos agentes históricos, caracterização dos personagens, confecção dos ambientes e da mobília, desenvolvimento do roteiro, produção dos diálogos, desafios do jogo e HQs (Histórias em quadrinhos), etc.

A equipe de roteiro decidiu não trazer como personagens principais da narrativa do jogo atores sociais verídicos que fizeram parte diretamente, da Revolução Francesa. Optou-se por personagens fictícios (Henri, Jeanne e Claude) que foram escolhidos para possibilitar uma maior liberdade de criação de ações, *quests* e desafios, já que, ao adotar um personagem verídico, deve-se retratar com fidelidade sua trajetória de vida e seu contexto político-econômico-social, limitando-se o uso da narrativa fictícia em prol da verossimilhança.

Tomamos essa decisão a partir da análise de outros jogos, onde percebemos que a maioria deles não trazem na sua trama nenhuma figura conhecida como personagem principal, e acreditamos que isso acontece para proporcionar maior liberdade aos roteirista, e evitar problemas com os biógrafos de plantão.

Seguir por este caminho não permitiria transitar pela bifurcação que o jogo do tipo RPG oferece. Evitou-se também evidenciar apenas a vida e os feitos dos “grandes homens” como reis, duques, ministros e líderes dos exércitos, para demonstrar como era a vida cotidiana das pessoas do Segundo e Terceiro Estado que, efetivamente, participaram da Revolução Francesa. Assim, começamos a desenvolver as

características principais de cada personagem através de fichas detalhadas, especificando a função e características físicas de cada personagem que estaria presente na narrativa do jogo. O levantamento de informações, referências imagéticas para a construção dos personagens foram muito importantes nesse momento e foram feitas quase que exclusivamente na internet.

Podemos destacar alguns itens que ajudaram a compor o planejamento das fichas dos personagens como: nome, idade, classe social, raça, atributos físicos, roupas, histórico. No início imaginávamos que era possível criar personagens que pudessem transmitir as sensações como medo, opressão, fúria, tristeza, sensualidade, no entanto durante o processo de criação percebeu-se a impossibilidade de criarmos vários tipos de personagens por conta do motor de desenvolvimento e do prazo que tínhamos para desenvolver o jogo. A partir de então foram detalhados quantos e quais personagens iriam interagir com o personagem principal, e os cenários onde essas interações iriam acontecer.

Para o desenvolvimento dos cenários e ambientação do jogo foi necessário marcar reuniões com a equipe para planejar a arte conceitual do jogo, de forma que pudessem ser privilegiados os desafios do jogo, nesse momento começou o intercâmbio de saberes dos envolvidos no processo, e esse diálogo acrescentou muito a equipe de roteiro que tinha pouca interação com jogos.

Refletindo sobre o que foi dito logo acima, dá para perceber que construir uma narrativa para um jogo eletrônico não é fácil, independente do seu estilo. Pudemos perceber isso ao construir a narrativa do jogo Tríade.

Trocando em miúdo

O jogo Tríade trata-se de um jogo em 3D de Aventura com traços de RPG no modo single player que tem o objetivo de envolver o jogador no universo da França no final do século XVIII. Desenvolver o diálogo dos personagens e as interações com os objetos não foi tarefa fácil, pois tínhamos a preocupação de não tornar os diálogos grandes, cansativos e maçantes.

A narrativa do jogo não foi criada para representar toda a França de forma realista. Na verdade buscamos representar e ressignificar alguns aspectos que consideramos importante para compreensão desse momento histórico, como: os aspectos político, econômico e social da época, a resistência e oposição popular ao autoritarismo real; a demonstração do poder real; a luta popular, etc.

O desenvolvimento de uma narrativa histórica em 3D possibilita também recriar determinados

ambientes do passado de modo a facilitar a visualização e compreensão do passado, permitindo ao jogador associar o passado e o presente. A princípio, o jogador é desafiado a resolver quests que estão relacionadas com os acontecimentos que marcaram esse período histórico de forma lúdica, tendo a possibilidade de escolher entre dois caminhos durante o segundo e último episódio do jogo ampliando assim, os níveis de interatividade.

A narrativa do jogo gira em torno de dois personagens membros de uma mesma família. O primeiro é o pai, com o título de Conde que por ter o perfil de revolucionário busca a todo custo ajudar e defender os mais necessitados. Com o espírito aventureiro e nacionalista não mede esforços para conquistar seus objetivos e anseios, principalmente, quando se refere a mudança no regime político do seu país. A atitude ousada e audaciosa de ir contra as ações do soberano Luís XVI custam caro para esse Conde e sua família. De uma hora para outra a sua pequena filha, isto é, a nossa segunda personagem principal, virá órfã e é obrigada a ir para casas de pessoas desconhecidas.

Apesar do jogo Tríade possuir uma narrativa linear com fases funcionando com capítulos da história, buscou-se fazer com que em determinados o jogador possuísse o controle do fluxo narrativo dos acontecimentos, dando a ele possibilidades de caminhos diferentes que previamente já estavam definidos, escritos e fechados. Essa interatividade pode ser considerada por muitos como pura ilusão, pois a narrativa e os desafios são construídos de forma que o jogador pense que controla a situação.

Para o desenvolvimento da narrativa do jogo Tríade procuramos estabelecer relações entre os acontecimentos históricos factuais com elementos ficcionais e cada vez mais nos percebemos de que a ficcionalidade não é apenas um gênero narrativo, mas um tipo de percepção diferenciada da realidade e de comunicação intersubjetiva entre autor, público e as suas referências.

Por se tratar de um jogo voltado para educação, cujo público alvo seria professores e alunos, a equipe responsável pela construção dessa narrativa era formada por pedagogos e historiadores, que a todo tempo buscava articular os elementos da narrativa, aos lúdicos, que proporcionassem boa imersão e jogabilidade.

Importante salientar que os jogos voltados para educação, normalmente são vistos pelos jogadores de forma negativa, como enfadonhos e tendem a se tornar uma obrigação para crianças e adolescentes. Segundo Tavares [2008], o segredo dos jogos educativos está na criação de uma interface intuitiva e na camuflagem do objetivo didático. Já não é novidade que os jogos têm poder educacional e são fortes aliados na construção do conhecimento. Mas

considerar a aplicação dos games que os jovens gostam, inclusive os agressivos, em salas de aula ainda é uma questão recente e polêmica no mundo pedagógico.

Portanto, tivemos o grande desafio de desconstruir dentro da própria equipe de desenvolvimento esse conceito e produzir um jogo que atendesse a demanda dos alunos/jogadores de forma lúdica, prazerosa e pedagógica.

A abstração causada pela imersão em um universo de jogo facilita a apreensão, sem percepção, dos mais diversos tipos de conteúdo. Crianças, jovens e adultos apreendem símbolos referentes a corridas de carro, armamento, lutas históricas, enigmas policiais, folclores, romances e outros. O processamento desses símbolos apreendidos de forma consciente ou inconsciente será exercido na medida da necessidade. O imaginário construído a partir das operações lúdicas parece ser apreendido de forma diferente pela pessoa que joga. [PINHEIRO 2007]

Assim, para contribuir na construção da narrativa do jogo, foram feitas leituras sobre jogos eletrônicos no geral para entender as características básicas no qual os jogos estão inseridos, assim como se buscou compreender a cultura lúdica e as características mais admiradas pelos jovens jogadores, nativos digitais.

O professor alerta que há dois pontos fundamentais no desenvolvimento de jogos eletrônicos educativos: a interface e a didática. A comunicação homem-máquina tem de ser amigável, intuitiva e precisa. ... Outra questão primordial é a didática. Ele afirma que os objetivos educacionais não podem ser explícitos, caso contrário, o usuário perde o interesse. “Um bom jogo não declara sua proposta educacional de imediato. [TAVARES 2008]

Jogabilidade

Tendo em vista a necessidade de entender a lógica dos jogos comerciais foram realizadas inúmeras investigações e imersões nos ambiente dos jogos como: *Call of Duty*, *World of Warcraft*, *Shadow of Rome*, *God Father*, *Age of Empires*, *Castlevania*, *Shadow of the Colossus*. A fim de assegurar a compreensão da lógica, interatividade, realismo, ambientação, desafios, formatos narrativos e estratégias de interação que esses jogos eletrônicos proporcionavam e que despertavam o interesse de crianças, jovens e adultos.

Para além dessa ficcionalidade, encontramos nas narrativas eletrônicas elementos que nos permitem distinguir relatos intencionalmente ficcionais daqueles de natureza mais realista, estabelecendo com o usuário o pacto ficcional necessário à apreciação estética. Nesse sentido se fez necessário a busca por referências a aspectos simbólicos da realidade do século XVIII. Buscamos criar uma

ambientação que criasse no jogador a relação com esse momento histórico tratado, durante as validações do jogo com os alunos percebemos que conseguimos atingir esse objetivo.

A ambientação do jogo faz com que os jogadores sintam-se dentro da história, no Tríade a sonoridade, os gráficos e os personagens foram intencionalmente criados para proporcionar e orientar o jogador para um passeio na ficção, já que nos jogos eletrônicos o apelo a navegabilidade é bem mais presente do que as mídias tradicionais, dessa forma mesmo se tratando de um jogo que tem como tema central a história factual da Revolução Francesa procuramos trazer elementos fantásticos para agradar o jogador.

Segundo Murray [2003], a expansão da ficcionalidade encontrou nos meios digitais possibilidades inéditas de narrativas interativas. Para compreender e conseguir jogar o Tríade de forma satisfatória o jogador precisa estar atento à cronologia dos eventos e dos lugares que são narrados através dos diálogos e das Histórias em Quadrinhos - HQs. O jogo traz a luta do personagem principal contra as forças de opressão, em diversos momentos o jogador irá encontrar objetos e fazer escolhas determinando o caminho que quer seguir, possibilitando interatividade, gerando uma narrativa extremamente conectada as ações do jogador.

A narrativa construída pelo jogo Tríade criou uma estrutura que permite ao jogador percorrer em determinados momentos livremente pelos cenários. Construindo assim, o seu próprio percurso exploratório, apesar da maioria dos jogos atuais se inspirarem na criação de sua atmosfera complexa, a inteligência artificial e os recursos que os jogos possuem não permitem totalmente essa liberdade, ou seja, a programação proporciona ao jogador uma falsa sensação de domínio do espaço e da narrativa, criando muitas vezes inúmeras possibilidades de caminhos e ações.

O cenário do jogo Tríade é bastante amplo dando a sensação de liberdade, mas para avançar o jogador deverá resolver os desafios e estes o direcionam aos percursos pré-estabelecidos. Essa possibilidade de circular nos cenários dos jogos é responsável pela sensação de liberdade e de fato proporciona uma grande navegabilidade, mas é sempre ilusória, pois os ambientes dos cenários não são “interativos”.

Os traços fundamentais caracterizadores dos games encontram-se, sem dúvida, na imersão, interatividade e espacialidade navegável que eles propiciam. Sem o agenciamento do jogador e sem o prazer quase mágico que é próprio das atividades lúdicas, não haveria jogo. [SANTAELLA e FEITOZA 2009]

O prazer que ele suscita através do agenciamento é um conjunto de ambientações, de personagens, cenários e signos que remetem o jogador ao

determinado período no qual queremos construir nossa narrativa. São diversos os motivos que levam os desenvolvedores a apresentar baixos níveis de interatividade nos games, a capacidade técnica é uma delas, e acreditamos que é a principal dificuldade que muitos desenvolvedores enfrentam no Brasil na hora de desenvolver seus produtos.

Dentro do jogo, é possível que o jogador encontre maneiras diferentes para resolver os mesmos conflitos, gerando a possibilidade de uma narrativa única dentro de sua jornada.

Parece ter sido sempre uma característica das mídias a possibilidade da separação do público em relação à realidade vivida, precipitando-o no mundo da ficção. O teatro, o cinema e a televisão foram desenvolvendo processos cada vez mais sofisticados de imersão no mundo midiático, no entanto os jogos eletrônicos extrapolaram os limites de imersão.

Enquanto as tradições narrativas dramáticas e escrita aproximaram-se do computador e os entretenimentos digitais assumiram uma maior semelhança com as histórias, a ciência da computação também está entrando em domínios antes exclusivos dos artistas criativos. Pesquisadores nas áreas de realidade e inteligência artificial que tradicionalmente buscavam desafios técnicos e financiamentos na esfera militar têm deixado de modelar campos de batalhas e armas inteligentes para desenvolver novos ambientes de entretenimento e novas maneiras de criar personagens ficcionais. Essas mudanças prometem ampliar enormemente o poder de representação do computador [MURRAY 2005]

Segundo Pinheiro [2007] em muitos jogos, o tempo é cronológico, um tempo relógio, ou seja, o tempo é plenamente mensurável e vivenciado na integra pelo jogador fazendo com que ele não fuja tanto da realidade, mas existem jogos eletrônicos que o tempo do jogo não possui nenhuma referência com a realidade, pois quem vai determinar e conduzir o tempo do jogador é a narrativa, onde não é possível determinar essa relação já que dependerá da capacidade de cada jogador alcançar seus objetivos e desafios propostos dentro a narrativa.

No Tríade em determinados momentos o jogador poderá circular por todo o cenário pelo tempo que desejar, pois não existe um relógio mostrando o tempo para o comprimento das tarefas. No entanto observando as interações de alguns jogadores percebemos que essa abertura temporal pode significar para alguns aspectos positivos, pois estes terão tempo suficiente de explorar o ambiente, ou negativamente para alguns que não conseguirem alcançar os desafios e ficarem perdidos sem saber o que fazer.

Esse aspecto lúdico descritivo pode proporcionar um entendimento de ações objetivas. No Tríade os

objetivos funcionam como uma parte integrante na trama do jogo. O jogador se utiliza de um ambiente interativo próprio do universo de jogo para transitar, realizar suas ações, que são essenciais para o avanço da trama principal do jogo.

Considerações finais

Sem dúvida, todas essas transformações que ocorreram na indústria dos jogos eletrônicos contribuíram para o crescimento da legião de usuários no mundo todo que tem ao seu dispor mais um canal de entretenimento onde todos os recursos confluem para o aumento do realismo e da jogabilidade.

Uma das tarefas mais complicadas para a equipe do roteiro diz respeito a observar os resultados da narrativa construída pelo jogo Tríade, ou seja, como entender a construção dos significados dados pelos jogadores a narrativa do jogo? assim como em um romance num jogo, cada jogador trás uma impressão da história contada e essa apropriação da narrativa depende de vários fatores, que estão para além das narrativas estabelecidas no jogo. Podemos fazer as seguintes perguntas: Quais os sentidos que envolvem a narrativa criada pelo game? A construção da trama do jogo trouxe empatia para os jogadores e os signos criados no jogo proporcionaram essa imersão?

A dimensão narrativa dos jogos digitais é inerente ao tipo do jogo é muito provável que se encontre jogadores que façam outras interpretações da narrativa ou dos próprios símbolos existentes no jogo da mesma forma quando alguém lê um livro e a imaginação interpreta detalhes, lugares e outras coisas que completam a cena que o autor não registrou, personagens que não eram tão representativos para nos desenvolvedores, mas que tiveram uma grande empatia por parte dos jogadores. Enfim, para a construção da narrativa do Tríade buscou enfatizar a perspectiva de Frasca, já evidenciada anteriormente, criando um espaço que potencializasse o lúdico e a história, permitindo aos jogadores construir sentidos para os conceitos históricos que emergiam durante a resolução das quests e desafios.

A experiência de produzir este jogo criou um espaço de formação continuada, permitindo o crescimento e desenvolvimento de novas expertises por parte de toda a equipe que agora encontra-se em fase de desenvolvimento de outro jogo com elementos históricos.

Referências bibliográficas:

AARSETH, Espen. Cibertexto: Perspectivas sobre literatura ergódica. Lisboa: Pedra de Roseta, 2005.
BANDEIRA, Denise Adriana [et all]. **Arte e design em jogos eletrônicos: roteiro e documentação de personagens**. Salvador, 2006. Disponível em:

<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/denise.pdf> Acesso em: maio de 2009

BARTHEs, Roland. **A aventura semiológica**. Tradução: Maria de S. Cruz. Lisboa: Edições 70, 1987. p. 103-104

BENJAMIN, Walter. **O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov**. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1985. p. 197-221

BRANCO, Marsal Alves e PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Uma tipologia dos games**. UNIREvista - Vol. 1, nº 3, 2006. Disponível em: http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIREv_BrancoPinheiro.PDF Acesso em: junho de 2009.

COMPARATO, D.. **Da criação ao roteiro: o mais completo guia da arte e técnica de escrever para televisão e cinema**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

ERNOUT, A. e MEILLET, A. **Dictionnaire étimologique de langue latine - histoire des mots**. Paris, Klincksiedk, 1979.

FALCAO, Thiago. **Quando Metaversos Colidem: Mundos Virtuais e suas conseqüências na correspondência entre Real e Simulação**, 2007.

FERREIRA, Leonardo. **Os tipos de narrativas nos jogos**. Disponível em: http://www.gamecultura.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=562&Itemid=9 Acesso em: maio de 2009.

FRASCA, G. **Narratology meets Ludology**. Helsinki, Parnasso, 1999.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo, Ática: 2000.

HOBSBAWM, Eric. **A Era das Revoluções (1789-1848)**. Lisboa: Ed. Presença, 1978.

_____. **A Revolução Francesa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

JENKINS, Henry. **Narrativas Transmediática: cultura da convergência**. São Paulo. 2009. p. 145

JOHNSON, Steven. **Surpreendente! a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

JULL, J. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness**. In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*: Marinka Copier and Joost Raessens: Utrecht University, 2003. p 30-45 Disponível em: www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld Acesso: junho 2009.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Como os jogos eletrônicos educam? Presença pedagógica**. Belo Horizonte: Caiçara, 2005.

MICHELET, Jules. **História da Revolução Francesa: da queda da Bastilha à Festa da Federação**. Tradução: Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras: São Paulo, 2003.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural UNESP, 2003.

NOGUEIRA, Luís. **Narrativas Fílmicas e Videojogos**. São Paulo: LabCom, 2008. Disponível em: <http://www.livroslabcom.ubi.pt/sinopse/nogueira-videojogos.html> Acesso em: maio de 2009.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e Comunicação**. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.p.28

RANHEL, João. O conceito de jogos computacionais. In: SANTAELA, Lucia e FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a**

diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p.03-22.

RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa*. Trad. Constança M. Cesar. Campinas: Papirus, 1994.

ROSENFELD, Anatol. **Literatura e personagem**. In: CANDIDO, Antonio (Org.). *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SANTAELA, Lucia e FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p.13-45

SCHAFF, Adam. **A sociedade Informática: as conseqüências sociais da 2ª revolução industrial**. Tradução Carlos Eduardo Jordão e Luis Arturo Obojes. 4ª Ed. São Paulo: Ed. Universitária Paulista: Brasiliense, 1995.

SCHAMA, Simon. **Cidadãos : uma crônica da Revolução Francesa**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

SIBILIA, PAULA. **O show do eu: A intimidade como espetáculo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SOBOUL, Albert. **A Revolução Francesa, 2 vols**. Livros Horizonte, 1979.

SOLE, Jacques. **A revolução Francesa em questões**. Tradução: Alda Porto e Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.

TAVARES, Roger. **Games na educação: a batalha está começando. Universo Ead**, 2008. Disponível em: <http://www.ead.sp.senac.br/newsletter/setembro04/entrevista/entrevista.htm> Acesso: 17/02/2009

VOVELLE, Michel. **A Mentalidade Revolucionária. Sociedade e Mentalidade na Revolução Francesa**. Lisboa: Ed. Salamandra, 1987.

Referência de jogos:

Age of Empires III. Desenvolvedor Ensemble Studios. Publicador Microsoft, 2005.

Call of Duty. Desenvolvedor Activision. Publicador Activision, 2003.

Castlevania. Desenvolvedor Konami. Publicador Konami, 2006.

Civilization. Desenvolvedor Firaxis Games. Publicador Take 2 Interact, 2005.

Neverwinter Nights. Desenvolvedor Bioware. Publicador Activision, 2008.

O Poderoso Chefão. Desenvolvedor Electronic Arts. Publicador Electronic Arts, 2006.

Prince of Pérsia. Desenvolvedor UbiSoft. Publicador UbiSoft, 1999.

Shadow of Rome. Desenvolvedor Capcom. Publicador Capcom, 2005.

WarCraft III. Desenvolvedor Blizzard Entertainment. Publicador Blizzard Entertainment, 2003.