



Narrativas e *Sandbox Games*: A Jogabilidade em Mundo Aberto¹

Anderson Rodrigues Braz da Silva²
Ronaldo Bispo dos Santos³

Universidade Federal de Alagoas

Resumo

Desde a primeira narrativa em jogos eletrônicos, os enredos e a jogabilidade ganharam caráter cada vez mais imersivo e colaborativos, criando, para o usuário, novas formas de perceber e atuar dentro do ambiente digital. Os *sandbox games* ou *open-worlds* se caracterizam hoje como uma das principais mudanças nas formas de consumo dos jogos eletrônicos por apresentarem cenários paralelos, simultâneos, multi-navegáveis, com alto nível de interatividade e que disponibilizam aberturas inéditas e imprevisíveis de fruição narrativa. Entender como funcionam essas formas de jogabilidade nos permite perceber, de maneira mais profunda, como o usuário se relaciona com o espaço digital e como este mesmo espaço age sobre os sentidos do jogador. O artigo se volta para as propriedades dos ambientes digitais dentro de narrativas com conceito *sandbox*.

Palavras-chave: *sandbox games*; interatividade; narrativas; ambientes digitais.

1. O início das narrativas interativas

No ano de 1980, cerca de vinte anos depois do surgimento dos primeiros jogos eletrônicos, Shigeru Miyamoto, criador do mais famoso personagem do mundo dos games, decidiu contar uma pequena história através de um jogo. Pode-se dizer que Miyamoto é o pai da narrativa nos games, pois foi ele o responsável por introduzir esse novo estilo de jogo no cenário de videogames. Em *Donkey Kong*, Jumpman precisa salvar a donzela raptada pelo gorila vilão – o próprio Donkey Kong. Depois desse jogo, não só Miyamoto, mas também toda a indústria de videogames percebeu o campo em potencial que as narrativas representavam para o mercado.

Logo depois disso, o mesmo Shigeru Miyamoto desenvolveu outro jogo, agora com uma história ainda mais elaborada, com novos elementos e propostas. *The Legend Of*

¹ Trabalho apresentado no IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação no XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2014.

² Graduando em Comunicação Social – Relações Públicas pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL), em Maceió, AL, Brasil.

³ Professor Doutor do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Alagoas, coordenador do grupo de pesquisa em Estéticas da Comunicação (CNPq), email: ijabutre@yahoo.com.br.



Zelda é, ainda hoje, uma das maiores franquias da história, não só dos games, mas também da indústria de entretenimento. É também considerado o pai dos RPGs eletrônicos, pelas suas características gráficas, jogabilidade e enredo. O game foi lançado um ano depois de *Super Mario Bros*, game em que, pela primeira vez, o antigo Jumpman apareceu como Mario. A essência da narrativa de *The Legend of Zelda* é a mesma das narrativas anteriores, já que também conta a história de um rapaz, Link, que precisa salvar uma donzela, Zelda. Apesar disso, o jogo inova em interface gráfica e jogabilidade⁴.

Nesse game é oferecida uma história completa ao jogador, são criados vários elementos relacionados ao universo em que o jogo acontece: relíquias, locais, pessoas. É criado um mundo inteiro de fantasia – assim como fez a literatura de Tolkien ou o cinema de George Lucas. Além desse fator, o jogo também deu um passo na jogabilidade: a exploração do ambiente. Diferente dos jogos em plataforma desenvolvidos anteriormente pela Nintendo, *Zelda* (como os gamers, providencialmente, o chamam) coloca o jogo em perspectiva isométrica⁵, de forma que o jogador pode ter a visão de um espaço aberto, onde ele pode ter acesso de forma mais abrangente ao ambiente. Essa nova condição permitiu ao gamer explorar o cenário, descobrir itens escondidos etc. Miyamoto deu o primeiro passo para o que seria, futuramente, chamado de *open-world games*. Além disso, *The Legend of Zelda* tinha uma forte característica de RPG que era o sistema de evolução. Link, o protagonista, à medida que avança no jogo, evolui, melhora suas habilidades, ganha itens cada vez mais fortes etc. O personagem que começa o jogo não é mais o mesmo quando termina. A partir daquele momento, a maior parte dos jogos desenvolvidos para consoles e PCs foi feita sob os cuidados da narrativa. Viu-se que contar histórias era o futuro dos jogos eletrônicos.

Quando surgiram os primeiros games em 3D⁶, os games adentraram num novo patamar e os jogadores puderam passar a experimentar outras possibilidades de jogo, que

⁴ O termo jogabilidade foi “aportuguesado” a partir da palavra inglesa *gameplay*, usada pelos gamers e desenvolvedores quando se referiam ao formato do jogo e suas características funcionais. O ato de jogar e a forma como a atividade se desenvolve dentro do contexto do game. Perspectiva, interface, movimentação, ações etc.

⁵ A perspectiva de um jogo se refere à “posição da câmera” dentro do ambiente virtual. Essa ideia se assemelha à câmera subjetiva do cinema, através da qual o espectador vislumbra a narrativa. É o olhar do jogador dentro daquele espaço. Perspectiva de visão isométrica mostra o espaço em nível superior, o gamer visualiza o ambiente do alto, de modo que possa ter uma noção geral do ambiente.

⁶ Os jogos, até então, haviam sido desenvolvidos em apenas duas dimensões, que davam a impressão estática de jogo. As interfaces estavam expostas de forma que pareciam um desenho simples, que não



fizeram com que os horizontes se expandissem diante dos criadores. No início da década de 1990, surgiram os primeiros gráficos tridimensionais, e, com eles, os primeiros *First-person shooters* ou FPS⁷ em gráficos de três dimensões. Até então, o que se conhecia de mais próximo de uma interface tridimensional era, o que durante muito tempo os desenvolvedores usaram como saída para a falta de profundidade encontrada nos ambientes em 2D, o “pseudo-3D”. Eram espaços, com perspectiva em terceira pessoa que inseria os personagens de modo que o jogador tivesse a sensação de imersão no espaço. São gráficos que, construídos por imagens em duas dimensões, formam imagens tridimensionais, mas nas quais nunca poderão ser apreciadas as três dimensões simultaneamente. A terceira dimensão sempre estará “escondida”.

O primeiro FPS da história propriamente dito foi o *Battlezone*, desenvolvido através da tecnologia dos gráficos vetoriais pela Atari, ainda na década de 1970. Esse game é um exemplo de jogo com interface pseudo-3D. No entanto, foi somente em 1991, quando John Carmack e John Romero juntos desenvolveram e lançaram *Wolfenstein 3D*. O jogo era uma revolução, não só nos gráficos, como também na jogabilidade e na narrativa. O jogador estava realmente imerso, pela primeira vez, num mundo virtual, com cores, objetos, paredes, escadas. Não só isso, se sentia diante de vários nazistas que não hesitavam em atirar diretamente nele. “Sempre que o jogador interage com o ambiente virtual do FPS, ele observa todas as ações como se estivesse contemplando tudo através dos olhos do personagem” (ELIAS, 2009, p. 09, tradução do autor).

Não demorou muito para Carmack e Romero lançarem *Doom*, game com uma narrativa ainda mais complexa, gráfico mais refinado, mais violento e, proporcionalmente, mais bem-sucedido. Esses games eram tão eficientes na imersão que causaram grande polêmica. Passou-se a associar estes games com atos violentos de jovens e crianças. A questão é que esses jogos transformaram a experiência de jogo dos gamers e deram uma nova perspectiva para tais.

Ambos os jogos apresentavam uma narrativa progressiva, que à medida que se desenrolava, tinha seu nível de dificuldade aumentado. O jogador também progredia e o

davam a mínima noção de imersão e/ou profundidade no espaço do jogo. Por isso os jogos em plataforma eram a saída encontrada pelos desenvolvedores, pois dispunham o jogo de forma lateral e distante.

⁷ FPS são jogos de tiro na perspectiva em primeira pessoa. Nesse jogo o gamer vê o ambiente com os olhos do personagem, como se fosse o próprio imerso no ambiente virtual. A terceira perspectiva é a visão em terceira pessoa. A “câmera” se posiciona por trás do personagem, mostrando não só o que ele vê, mas seu corpo e os movimentos que realiza.



personagem ganhava novos itens e armas mais potentes. O personagem não só progride em habilidades, mas também em narrativa. Os episódios são divididos por ambientes, nos quais cada fase será jogada. Isso aconteceu e acontece em todos os jogos com narrativas lineares. Foi assim com *Super Mario Bros*, com *Doom* e ainda com jogos mais recentes como *Star Wars: The Force Unleashed*, lançado em 2008.

Entretanto, o cenário dos jogos digitais no início da atual década é marcado pela presença de jogos com cada vez menos linearidade e cada vez mais possibilidades abertas para o jogador. De que forma? Os desenvolvedores buscam produzir jogos com linhas narrativas não-lineares, nas quais o jogador não precise seguir um caminho específico, ou mesmo uma sequência de cenários traçada e pré-programadas para poder desenvolver a história. Um estilo de jogo que busca diminuir ao máximo as limitações do jogador dentro do ambiente digital e que tem se tornado o alvo das principais empresas desenvolvedoras é o *Sandbox*, *Open-world* ou *Free-roaming*.

2. Os *Open-World* ou *Sandbox*: jogabilidade em mundo aberto e narrativas não-lineares

Muito se discute, ainda, a respeito da definição dada ao termo *sandbox*. Essa discussão se dá, primeiramente, no âmbito da terminologia, ao passo que alguns discordam sobre o uso dos termos *sandbox* e *open-world*. Alguns chegam a afirmar que os dois termos se referem a tipos diferentes de games, enquanto do outro lado, outros afirmam pertencerem à mesma classe de jogos. Há ainda, em seguida, o problema da definição para os termos, a qual vai apresentar as características que um jogo precisa ter para ser ou não um *sandbox*.

As diversas visões, principalmente as afirmadas por pesquisadores-gamers acabam por construir divergências de ideias a este respeito. Matthew Weise, pesquisador do GAMBIT lab, do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) e, segundo o próprio Henry Jenkins, “a full-time gamer”, vê como *sandbox* qualquer jogo que possa dar, em seu ambiente, oportunidade para o jogador variar seu caminho, fazendo um trajeto alternativo.

Por exemplo, eu sempre considerei *Mario64* o melhor game em *sandbox* já feito por causa de seu engenhoso nível de design não-linear. Os levels, em *Mario64*, não dependem de vários caminhos mas, em vez disso, permite um jogo de improviso baseado num simples e



elegante conjunto de regras. A meu ver, isso é o que fazem todos os bons jogos em *stealth*. Jogos como *Thief*, *Tenchu* e *Hitman* são amplamente baseados em espaços *open-ended*, projetados para o jogo de improviso. (WEISE, 2007, tradução do autor)

Sob a perspectiva de Weise, qualquer jogo que favoreça a improvisação do gamer pode ser considerado um *sandbox*, não importa o quão linear seja sua perspectiva. Se o ambiente te fornece uma brecha para “burlar” determinado obstáculo, como o próprio citou sobre *Mario64*, ele é uma obra de conceito *sandbox*, pois apresenta design não-linear.

Para ele, *sandbox* são jogos nos quais o jogador pode desenvolver suas próprias estratégias, as quais podem ser totalmente inéditas e próprias, sem que haja algo pré-estabelecido pelo desenvolvedor. Estratégias improvisadas, não planejadas pelos programadores que fazem do gamer um agente ativamente influenciador no resultado, não só da jogabilidade, como também do enredo. Olhando por este ângulo, pode se imaginar o jogo improvisado como uma forma de o gamer “burlar” o roteiro programado.

Chris Kohler, em resposta à definição dada por Weise, não considera essa “estratégia de improviso” como elemento principal ou resultante em um jogo de *sandbox*. Ele reafirma aquilo que diz Weise, que de fato existem tais caminhos de improvisar no jogo, mas que, no entanto, esses caminhos nem sequer foram idealizados pelos desenvolvedores (2007). Provavelmente, os criadores de *Mario64* nem imaginavam que dava para encontrar caminhos ou espaços diferentes daquele que eles criaram. Esses espaços foram apenas formas que os usuários encontraram para se livrarem, de forma inteligente (malandra), de alguns dos desafios impostos no jogo. As colocações de Weise fazem lembrar-se do conceito de Ascott a respeito de interatividade. Para ele, existem dois tipos de interatividade: a trivial e a não-trivial. “A primeira é um sistema fechado com um conjunto finito de elementos. A segunda é aberta e infinita na sua capacidade para integrar novas variáveis” (*apud* FERREIRA, 2006 p. 159). Nesse caso, os caminhos no mundo digital de um jogo podem ser considerados como interatividade trivial, já programada, é aquilo que está no banco de dados do jogo. O jogo improvisado, a estratégia imprevista do jogador/usuário faz parte da interatividade não-trivial com o ambiente, quando ele acha, por acaso, uma forma diferente pra passar por determinado lugar. Olhar sob a perspectiva de Weise é colocar o jogo em *sandbox*, não como um



novo estilo, desenvolvido para dar maior interação e liberdade ao jogador, mas apenas como resultado eventual do jogo de cada usuário. Há muito mais para se falar sobre o conceito *sandbox* e *open-world* do que apenas citar a possibilidade de jogabilidade imprevisível.

Em sua definição de *sandbox*, Janssen fala de mundos completos, prontos para ser explorados pelo usuário. “*Sandbox* é um estilo de jogo em que o mínimo de limitações são postas para o jogador, permitindo-o percorrer e alterar o mundo virtual à vontade” (JANSSEN, 2007, tradução do autor). Um *sandbox* ou *open-world* é, como o próprio nome sugere, um mundo aberto, um ambiente pelo qual o personagem pode circular e interagir. Nele, o usuário pode realizar várias atividades, das mais diversas possíveis. Ou seja, não apenas se apresenta um espaço virtual transitável, em que o jogador pode chegar a um mesmo destino percorrendo vários caminhos diferentes. Mais que isso, o jogador pode interagir com esse espaço, através de uma linha narrativa, construída para dar mais sentido ao jogo, e por meio de “narrativas secundárias” ou objetivos opcionais espalhados por este ambiente. Enquanto Weise pensa os *sandbox* como oportunidades de percorrer caminhos diferentes, Janssen dá uma visão mais complexa sobre o conceito de mundo aberto, em que um *open-world* oferece, além de um espaço digital amplo de circulação, várias atividades diferentes, que podem não ter nenhuma relação com a história principal.

2.1 Os ambientes virtuais dos *sandbox*

Segundo Huizinga, uma das características principais do jogo⁸ é sua delimitação exata de tempo e espaço. O jogo começa e termina em momentos determinados. O tempo de se vivenciar o jogo é pré-estabelecido e durante esse período, deixa-se de lado a “vida comum” para se viver segundo as regras do jogo. Essas regras funcionam em um campo determinado, seja uma quadra de tênis, seja um tabuleiro de xadrez. “Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea (...). Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial” (HUIZINGA, 2000 p.11).

⁸ Jogo de um modo geral. A atividade lúdica em si.



Toda atividade lúdica requer essas regras e essas fronteiras com o mundo habitual para que flua sem obstruções. Para que o jogo não seja interrompido indevidamente, é importante que se trace o campo onde deve-se respeitar as leis. Esse elemento essencial do jogo fica exemplificado mais nitidamente nos esportes coletivos de quadra, em que existem, providencialmente, linhas que contornam o campo de jogo, delimitando assim suas “fronteiras” onde, além das quais, o jogo não acontece.

Assim como na descrição de Huizinga, os jogos de videogame se apresentam como espaços claramente delimitados onde acontece o jogo. São espaços virtuais nos quais o jogador pode imergir e vivenciar uma atividade especial. No entanto, nenhum estilo de game expõe essa característica de delimitação de espaço tão claramente quanto os *sandbox*. Esses jogos são, fundamentalmente, ambientes abertos nos quais o jogador vivencia uma experiência lúdica única, capaz de desenvolver seu próprio trajeto.

Grand Theft Auto, lançado em 1997, é considerado hoje o primeiro jogo a ter o formato de *sandbox*. O personagem controlável realiza várias atividades criminosas. Ele é inicialmente um ladrão de carro, mas que, no decorrer do jogo, participa de ações ligadas à formação de quadrilha, assassinato, roubos e até mesmo à prostituição. No jogo, existem os objetivos principais e as chamadas tarefas não-lineares. Algumas dessas tarefas podem ser ignoradas pelo jogador, assim como as tarefas principais também, podendo ele optar por realizar atos criminosos, provocar o caos de forma deliberada e se tornar um sujeito caçado até mesmo pelo exército americano. Basta que o jogador escolha.

Mesmo dando liberdade aos jogadores de percorrerem um grande espaço digital, além de poderem realizar várias atividades opcionais por todo este espaço, alguns jogos que têm sua jogabilidade baseada em linhas de um enredo central limitam o acesso a determinados espaços e/ou missões exatamente para não prejudicar a narrativa. Um *sandbox*, por mais que tente abrir as possibilidades aos gamers, ainda é um jogo e, como diz Huizinga, o jogo “cria e é ordem” (2000, p.11). Por este motivo, para manter a ordem, é preciso que o game imponha algumas limitações ao personagem e crie leis para seu ambiente. Segundo Janet Murray, tais limitações fazem parte de uma das propriedades dos ambientes digitais, chamada propriedade procedimental. Para ela, se trata das regras que regem o ambiente, suas possibilidades e limitações. O usuário ou jogador está sob regras criadas para organizar o espaço digital no qual está inserido. Ele



apenas pode agir segundo as leis que regem aquele ambiente, sem poder quebra-las. (MURRAY 2003).

Falando sobre automação, um dos princípios das novas mídias, Manovich explica o fato de a inteligência artificial (AI) funcionar de forma tão eficiente nos games. Os personagens controlados pela AI seguem um *script* e, apesar de serem considerados automação *high-level*, têm suas ações limitadas a suas funções dentro do contexto do jogo. No entanto, o jogador não tem a oportunidade de descobrir isso, já que não pode interagir com estes personagens mais do que lhe é permitido.

Por exemplo, em um game de luta de artes marciais, eu não posso fazer perguntas ao meu oponente, nem esperar que ele ou ela iniciem uma conversa comigo. Tudo que posso fazer é ‘atacar’ meu oponente apertando alguns botões; e nesta situação altamente codificada, o computador pode ‘lutar’ contra mim de forma muito eficaz. (MANOVICH, 2005 p.54)

Portanto, em uma situação como essa, é quase que impossível distinguir quem é controlado pela máquina e quem é controlado pelo jogador. Estão todos sob as mesmas condições e não podem ser mais que isso.

2.2 MMORPG: *Open-worlds online*

Além da propriedade procedimental, Janet Murray (2003) lista outras três propriedades que são características de ambientes digitais: participativa, espacial e enciclopédica. Como já foi dito, a propriedade procedimental está relacionada às limitações das ações do jogador dentro do ambiente. Segundo Manovich, essas limitações são necessárias para que se mantenha o sentido e a ordem dentro do ambiente do game. Sob a perspectiva de Murray, existe uma relação muito próxima entre as propriedades procedimental e participativa. Apesar de o jogo apresentar propriedades procedimentais, ou seja, limitações de ações para o gamer, ele também abre possibilidades para que este gamer tenha acesso, da maneira mais realista possível, aos objetos que o cercam, sendo esta sua propriedade participativa. Pode-se dizer que há uma espécie de relação de *trade-off* entre essas duas propriedades, ao passo em que tenta-se dar o máximo de variedade de funções ao gamer, mas sem tirar o sentido do jogo.

Nos *sandbox*, destaca-se também a terceira propriedade, a espacial. Para Murray, a



propriedade espacial num ambiente de jogo digital se caracteriza pela "capacidade de representar mundos navegáveis" (2003, p.78). Nos RPGs online, essas características alcançam um nível mais elevado que em outros estilos de games. Os MMORPGs⁹ são primordialmente *sandbox* e, assim como os RPGs tradicionais de mesa, se focam na criação e evolução de *characters*. O jogador cria seu personagem, e, depois de criado o *avatar*, se preocupa em evoluí-lo, dando-lhe itens, roupas, armas etc. O destino do *char*¹⁰ é decidido pelo jogador. Além da personalização do personagem, a jogabilidade permite que isso tudo ocorra em um mundo virtual, com milhares de jogadores interagindo com ele em tempo real. Em um MMORPG, todos compartilham do mesmo espaço simultaneamente. Nesses jogos não existe uma linha ou uma narrativa central, que mantém o jogador preso a uma série de tarefas que o levarão para um lugar específico. Ele apenas está num ambiente, compartilhado com outros milhares.

A ausência de uma narrativa principal que leva o jogador a uma linha específica de acontecimentos faz com que ele possa criar um personagem novo, com um nome também inédito. Alguns jogos permitem mais ou menos personalização de *chars*. Em *Perfect World*, jogo da *LevelUp Games*, o gamer tem a chance de configurar, de muitas maneiras o seu avatar, desde o tamanho da boca, à altura das pernas. “Os sistemas de realidade virtual transmitem mais que imagens: uma quase presença” (LEVY, 1996 p. 29). Em MMORPG como *Perfect World*, podemos chamar o *avatar* como uma espécie de extensão da personalidade do usuário. Tal como a extensão do sistema nervoso-central, que McLuhan descreveu acerca dos meios de comunicação (MCLUHAN, 1974).

No entanto, criar e inserir um personagem dentro do mundo de *Perfect World* é apenas uma fração do que se pode fazer dentro deste game. Não é exagero quando se compara jogar esse game, como vários outros MMORPGs, a uma quase presença. Ao contrário do que acontece em jogos progressivos, em games como este, o jogador pode andar por qualquer ambiente, se teleportar, chegar e sair de um lugar a qualquer momento, sem que esteja preso a apenas um caminho.

Na maioria dos jogos de RPG online, como *Perfect World*, os personagens dos

⁹ MMORPG é a sigla para *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, onde jogadores se conectam a um jogo em rede, cada um com seu personagem, e realizam missões, desafios etc., para evoluírem. É um RPG digital, em que o jogo se passa num mundo virtual construído pelos desenvolvedores. Os jogadores aprimoram seus *chars* (*characters*) enquanto é contada uma história.

¹⁰ Uma abreviação para *character*.



jogadores pertencem normalmente às forças do bem lutando contra o mal. Em grande parte deles não existe a oportunidade de o jogador defender o outro lado. No entanto, existem jogos diferenciados, que permitem que o gamer, através de suas decisões diante de determinadas situações, possa levá-lo para um lado ou para o outro. São jogos como *DC Universe Online* e *Star Wars: The Old Republic*.

DC Universe Online, como o próprio nome já diz, recria o universo da gigante dos quadrinhos. Neste game, o jogador cria seu próprio super-humano. Sua roupa, tipo de poderes, armas e modo de luta. O diferencial nesse jogo é que o jogador escolhe se será super-herói ou super-vilão. Cabe ao gamer decidir de que lado estará e quem será seu mentor, se um dos principais líderes da Liga da Justiça ou um super-vilão sem escrúpulos. O jogo tem o mesmo formato de um MMORPG, no entanto, apresenta tanto o lado do bem quanto o lado do mal como formados por jogadores, igualmente.

Em *Star Wars: The Old Republic*, essas possibilidades ficam ainda mais amplas. O jogo se passa durante a guerra entre a antiga república (liderada pelos cavaleiros *jedi*) e as forças separatistas (comandada pelos principais lordes *sith*). O gamer inicia no jogo escolhendo sua classe, sua raça e aparência. Ele pode tomar qualquer um dos lados. O da república ou o lado dos *sith*. Eu, que sempre quis me tornar um *jedi*, empunhei um sabre de luz e criei um personagem. No entanto, apesar de já ter escolhido um caminho para começar, meu personagem pode mudar de lado. Este é o ponto alto da jogabilidade de *SWTOR*: o seu sistema de decisão. À medida que um *padawan* (aprendiz de *jedi*) vai avançando no jogo, surgem situações nas quais ele deve escolher como agir. Dependendo de sua reação a tais situações, ele ganha *light points* (pontos de luz) ou *dark points* (pontos de escuridão ou pontos negros). A questão é que, não só apenas a escolha que o jogador faz ao criar o personagem irá influenciar no destino do mesmo, mas também as escolhas que faz durante o jogo irão levá-lo a um caminho ou a outro. Para ser do bem, não basta apenas escolher ser do bem, mas agir como tal. Para quem é fã do universo *Star Wars*, esse ponto chave do jogo coloca o usuário na pele de um verdadeiro *jedi*, que deve agir de acordo com seu caminho, se não quiser pender para o outro lado.

Esses games mostram como os *open-world* podem oferecer muito mais do que apenas navegação despreocupada pelo espaço digital. Mostram que a interatividade do jogador dentro do universo virtual de um game pode ser construída através de escolhas. Porém, alguns outros jogos oferecem mais do que isso. Em vez de apenas traçar o caminho do



personagem dentro do ambiente digital, os sistemas de decisão podem levar o jogador a influenciar no resultado da narrativa do game.

2.3 Transmídiações e Traduções em *Sandbox*

Como já dito anteriormente, até mesmo os *sandbox games* apresentam uma linha narrativa principal, a qual levará o jogador ao desenrolar de uma série de acontecimentos dentro do jogo. Para Aumont, uma narrativa consiste em “relatar um evento, real ou imaginário (...) que a história siga um desenvolvimento organizado, ao mesmo tempo, pelo narrador e pelos modelos aos quais se adapta” (AUMONT, 1995 p. 92). Nos *sandbox*, narrativas acontecem através de missões e objetivos que são dados ao jogador. Tais objetivos se tratam de chegar a determinado local, eliminar determinado personagem, procurar algum item necessário, dentre outros. Em um jogo progressivo não se tem mais que a linha narrativa principal. Apenas um objetivo é dado e cumprido por vez pelo gamer.

Pode-se citar o exemplo de *Star Wars: The Force Unleashed*, lançado pela LucasArts, no ano de 2008 e que, na minha opinião, é o melhor game do universo Star Wars já produzido, apresenta uma história fora da narrativa das duas trilogias cinematográficas. *The Force Unleashed* é um verdadeiro exemplo de sucesso nas transmídiações em Star Wars e expande de forma coerente e interessante o universo da franquia. O game apresenta o formato narrativo tradicional, linear, muito próximo de uma produção cinematográfica. De forma progressiva, o protagonista visita vários cenários, enfrentando inimigos e líderes enquanto a narrativa é contada. Durante o jogo, são poucas as possibilidades de exploração do ambiente. Apesar da impressionante qualidade gráfica dos cenários e da interatividade que estes ambientes nos proporciona (além de “segurar” objetos através da força para lança-los nos inimigos, é possível também explodir maquinações a fim de ter objetos para lançar), não há muito o que fazer senão eliminar os inimigos de forma criativa e, assim, ganhar mais pontos de habilidade, e chegar até o objetivo da missão.

Em contrapartida, nos *sandbox games*, mesmo tendo uma narrativa principal, o jogo tem vários outros objetivos que podem ser cumpridos ou não pelo jogador/usuário. São as chamadas missões secundárias, as quais o gamer pode ignorar e seguir completando as missões principais. Um exemplo perfeito dessa situação é o *The Amazing Spider-man*,



jogo lançado em 2012, baseado no filme com o mesmo nome. O jogo acontece em perspectiva de terceira pessoa e conceito em *open-world*. A narrativa principal do jogo é totalmente baseada no filme, que foi lançado no mesmo ano do game. Até mesmo o visual da roupa do Homem-Aranha é idêntico ao que está presente no filme. No entanto, o sistema de *sandbox* do jogo permite que o jogador explore ao máximo o ambiente, que é um verdadeiro mapa, repleto de prédios e missões secundárias para o usuário. É de destaque que, não importa o quão linear seja a história no cinema, o conceito em *sandbox* permite que o jogo se torne uma espécie de mundo em que o usuário pode ter livre percurso, sem precisar necessariamente percorrer os ambientes na ordem correta.

3. O futuro: *Gameplay* livre vs. Sequência narrativa

Desenvolvedores hoje se deparam com um aparente problema, senão um paradoxo, diante do público e de seus produtos. Diante de uma sociedade que, cada vez mais, tem sede de interatividade, os criadores de games devem se preocupar, não somente com uma boa narrativa, enredo envolvente e jogabilidade e visuais esteticamente convidativos, mas também com boas opções de inovação a cada jogo disponível para seus jogadores. Enquanto os jogadores esperam poder influenciar ainda mais a história, dando seu toque pessoal a cada passo dentro do mundo digital do game, procuram por motivos, além destes, para continuarem no jogo.

Uma solução inovadora apresenta-se na série *Assassin's Creed*. No ano de 2010, a Ubisoft Montreal lançou o *Assassin's Creed Brotherhood*, o terceiro jogo da franquia. O game é um *sandbox* que se passa na Roma renascentista e apresenta jogabilidade semelhante à dos jogos anteriores a ele. Apesar de ter conceito em mundo aberto, o jogo apresenta uma das narrativas mais extensas e complexas entre os games dos últimos anos. Não só isso, a narrativa fictícia está diretamente ligada a fatos históricos, que vão do período das cruzadas, passando pela Europa da renascença e chega ao novo mundo, em Boston, mais precisamente no período da revolução americana.

Enquanto conta a luta entre templários e assassinos pela posse das relíquias do Éden, a série coloca os protagonistas em contato com personalidades históricas, envolvendo-os na trama, de modo que se encaixem, não só no contexto da narrativa como também no contexto histórico. No entanto, não é inédito que uma narrativa se refira a acontecimentos históricos em um jogo de videogame. Basta lembrar-se de *Wolfenstein*,



de 1991, retratando a 2ª Guerra Mundial. Porém *AC Brotherhood* tem um cenário totalmente baseado na Roma do século XV. Todos os principais pontos da cidade foram reconstruídos para que o jogador tivesse a vívida experiência de imersão e interação naquele ambiente. Alguns pontos no jogo são tão fiéis, que podem ser facilmente reconhecidos por foto ou vídeo. *Assassin's Creed Brotherhood* ofereceu uma experiência nova ao jogador, colocando-o na pele de um personagem que interage com agentes importantes na construção da história mundial, e também por fazê-lo imergir numa cidade real.

Apesar do sucesso da série da Ubisoft, o caminho a ser traçado pelos desenvolvedores de games daqui para frente mostra-se como uma mistura entre narrativa, *sandbox* e sistemas de decisão. É fato que os jogadores não querem abrir mão de um espaço livremente navegável, de uma boa história sendo contada e da oportunidade de influenciar, através de suas próprias escolhas, o andamento dessa história. Em 2011, mesmo ano de lançamento de *AC Brotherhood*, a empresa Rocksteady deu um pequeno vislumbre do que seria ter todas essas opções à sua disposição, pelo menos uma vez, num game, quando lançou *Batman Arkham City*, o segundo jogo da trilogia que vai ser finalizada em 2014.

O game, como anteriormente citado, é um *sandbox* em terceira pessoa. Ele conta a história do herói após a construção de Arkham City, uma prisão formada pela junção de vários bairros de Gotham onde a única regra é que os seus prisioneiros não fujam. Durante o jogo, o usuário realiza várias missões secundárias, que são opcionais. Perto do fim da história principal, o jogador se depara com uma questão da qual vai depender o desenrolar da história. Controlando a Catwoman, o gamer deve decidir se ela foge com os pertences que recuperou ou se volta para salvar Batman.

Colocar o jogador na pele do personagem também nas decisões que ele irá tomar mostra-se como principal tendência para os jogos num futuro próximo. Vários projetos para os próximos anos já apresentam características de jogabilidade baseada nos sistemas de decisão e a possibilidade de influenciar na história diretamente vai se caracterizar como uma nova forma de narrativa interativa.

4. Referências Bibliográficas



A *História do Videogame*. Uol Jogos, 2010. Disponível em <<http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>> Acesso em 20/01/2014;

AMORIM, Antonio. **Jogos Eletrônicos Interativos: A Origem dos Jogos Eletrônicos**. Laboratório de Sistemas Integráveis. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006;

AUMONT, Jacques (1995). **A estética do filme**. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus;

DAQUINO, Fernando. *DC Universe Online*. Baixaki, 2011. Disponível em <<http://www.baixaki.com.br/download/dc-universe-online.htm>> Acesso em: 13/03/2014;

ELIAS, Harlander. **First Person: The Subjective Cyberspace**. University of Beira Interior. Covilhã, Portugal, 2009;

FERREIRA, Emmanoel Martins. **As narrativas interativas dos games: o cinema revisitado**. Revista Eco Pós. 2006, Disponível em < <http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs-2.2.2/index.php?journal=revista&page=article&op=view&path%5B%5D=35>> Acesso em: 20/03/2013;

HARRIS, John. *Game Design Essentials: 20 Open World Games*. Gamasutra: The Art & Business of Making Games, 2007. Disponível em http://www.gamasutra.com/view/feature/1902/game_design_essentials_20_open_.php> Acesso em: 05/02/2014;

JANSSEN, Cory. *Sandbox: Definition – What does Sandbox mean?*. Techopedia, Disponível em < <http://www.techopedia.com/definition/3952/sandbox-gaming>> Acesso em: 12/03/2014;

JUUL, Jasper. **Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players**. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts. 2010;

KOHLER, Chris. *Assassin's Creed And The Future Of Sandbox Games*. Wired: Game|Life, 2007. Disponível em <<http://www.wired.com/gamelifelife/2008/01/assassins-creed/>> Acesso em: 01/02/2014;

LÉVY, Pierre (1996). **O Que é Virtual?**. Rio: Editora 34. _____. (1993). *As Tecnologias da Inteligência*. Rio: Editora 34;

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. London: The MIT Press, 2000.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (Understanding media). 4ª ed. São Paulo: Cultrix, 1974;

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

NUNES, Maria Rita. **Social Impacts: uma nova possibilidade de comunicação**. Biblioteca on-line de ciências da comunicação. 2007, Disponível em



<<http://www.bocc.ubi.pt/pag/nunes-maira-social-impact-games.pdf>> Acesso em:
24/01/2013;