



O Histórico e a Importância da Mídia Digital nos Jogos *On-Line*: dos RPGs tradicionais para os CRPGs e os *On-Line*¹

Jane A. Marques (EACH-USP e ECA-USP) e Karina Trajano Ceoni (EACH-USP)²

Resumo

Este trabalho tem por objetivo apresentar a evolução dos *Role-Playing Games (RPGs)* tradicionais (os de tabuleiro), para os *Computer Role Play Games (CRPGs)* e destes para os jogos *on-line* com um (*single player*) ou vários jogadores (*multiplayers*), e observar importantes distinções entre esses tipos de jogos. O conceito de *game* tem e sua trajetória têm sido beneficiados pelas rápidas mudanças propiciadas pelo desenvolvimento tecnológico e pela necessidade que a sociedade contemporânea tem em buscar alternativas, cada vez mais mediadas, sejam estas reais ou ficcionais, o que pode ser observado através da movimentação do mercado dos jogos eletrônicos e computadorizados.

Palavras-chave: RPG – *Role-Playing Game*; CRPG – *Computer Role Playing Games*; Jogos *On-Line*; Mídia Digital.

“Uma das mais difíceis tarefas que as pessoas podem fazer, embora muitos possam menosprezar, é a invenção de bons jogos...” (C.G. Jung)

Introdução

O advento da máquina impôs ao homem contemporâneo um ritmo diferente do habitual que, na sociedade pré-industrial, dirigia e controlava o tempo social e as tarefas a serem cumpridas. Por essa razão, não se sentia uma nítida diferença entre o tempo de trabalho e o tempo de “não-trabalho”, ou “tempo livre”. Pode-se classificar o tempo livre para desfrutar do lazer em três modalidades básicas: tempo livre após o trabalho, tempo livre de fim-de-semana e tempo livre de férias. Entende-se o entretenimento como parte do lazer, ou seja, do tempo livre que possibilita escolha pessoal, embora nem tudo o que se faz seja executado por livre escolha.

Em relação ao volume temporal do lazer a discussão que mais frequentemente ocorre diz respeito à “quanto tempo ocupa” e, sobretudo, se o lazer tende a “aumentar ou diminuir”. Dumazedier (1979) considera que a maioria dos trabalhadores das sociedades

¹ Trabalho apresentado ao GT 8 – História da Mídia Digital, do V Congresso Nacional de História da Mídia, realizado em São Paulo, de 31 de maio a 2 de junho de 2007.

² Jane A. Marques (janemarq@usp.br) é docente do curso de Lazer e Turismo da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo e doutoranda da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Karina Trajano Ceoni (raposa@usp.br) é discente do curso de Lazer e Turismo da Escola de Artes, Ciências e



industriais desenvolvidas tem ganho tempo liberado ao trabalho. O problema é saber se esse acréscimo de tempo pode – devido a fatores sócio-culturais – ser usado em atividades de livre escolha. A ênfase dada por este autor em seus trabalhos concentra-se no volume de tempo livre e no que é realizado nesse tempo. Muitos teóricos têm se dedicado à discussão sobre o uso da tecnologia no tempo livre e sobre a dependência dos usuários. Este trabalho tem por objetivo apresentar o surgimento dos jogos computadorizados, sua adaptação ao mercado e a evolução desse mercado, sem entrar no mérito da dependência que eles possam causar nos usuários.

As facilidades promovidas pela Tecnologia da Informação (TI) ganhou tamanha relevância que se tornou um dos pilares que sustentam o mundo moderno, embora nem todos tenham acesso a TI, especialmente no Brasil. A informação pode ser considerada estratégica para uma pessoa adquirir conhecimento ou uma organização ganhar vantagem competitiva de forma rápida e deve ser considerada por duas dimensões: o tempo para acesso e a relevância da informação para as pessoas envolvidas.

Operações que antes exigiam contato face a face, por telefone, fax ou telex, hoje podem ser feitas virtualmente – via Internet, por exemplo –, e as respostas e/ou confirmações são obtidas em questões de minutos, independentemente do lugar do planeta em que as pessoas se encontrem. Outros fatores importantes ao tratar de tecnologia são a interatividade – que possibilita maior aproximação com o objeto de interesse –, e a atemporalidade – uma vez que não necessita restringir-se aos horários comerciais e fusos horários que precisam ser observados nas transações comerciais –, além da portabilidade – possibilidade de carregar e acessar em qualquer lugar, como ocorre com os *games* eletrônicos e aparelhos que funcionam com tecnologia *wireless*.

Castells (2002) destaca que o uso das novas tecnologias da informação é capaz de integrar o mundo em redes globais, gerando através da comunicação mediada por computadores, comunidades virtuais, sem perder os significados e as identidades, ou seja, preservando os sujeitos participantes dessas relações, que compõem a sociedade da informação. Zuffo (1997), ao descrever a “Infoera”, registra que todas as formas de interação social mudam a partir do desenvolvimento tecnológico.

O propósito deste artigo, no entanto, é apresentar o histórico dos jogos *Role-Playing Game (RPGs)* tradicionais – os de tabuleiro –, para os *Computer Role Play Games (CRPG)* e sua evolução para os jogos *on-line*, com vários jogadores (*multiplayers*) ou com jogadores independentes (*single players*), mostrando a aplicação desse conceito desde seu surgimento até os dias atuais. As diferentes formas de relacionamento que esses jogos possibilitaram podem ser foco de um futuro trabalho futuro.

Origens dos Jogos *Computer Role Play Games (CRPGs)*

Ainda há muito que ser discutido antes de se apontar um CRPG como primeiro desse gênero de RPG. Encontrar o verdadeiro pioneiro da longa lista de CRPGs que temos hoje em dia não parece uma tarefa fácil e, talvez, nem seja possível. É pouco provável que mesmo após muita discussão cheguemos a um consenso já que não se trata, simplesmente, de datar os jogos e sim de classificá-los em ordens cada vez mais complexas, pois as distinções são sutis. Os primeiros CRPGs, elaborados no final da década de 1970 e início de 1980 eram limitados não pelo conceito do RPG, mas pela disponibilidade tecnológica; se os jogos atuais estão no limite do que a tecnologia pode oferecer, também estavam os jogos das décadas de 70 e 80. Ainda assim, precisamos apontar algumas referências históricas para compreender a evolução e ramificação desses jogos. Nada impede alguns candidatos de terem certo favoritismo, esses são apontados com mais frequência, não propriamente pela sua antiguidade, mas pela sua popularidade. Um jogo desenvolvido em 1978, por exemplo, mas pouco difundido e popularizado provavelmente contribuiu pouco, ou quase nada, para a história e a evolução do CRPGs se comparado a um jogo de 1980 muito popular e difundido. A partir dessas considerações, traçaremos um histórico, embasado nos *games* que melhor representem as inovações de sua época, dos CRPGs.

Mas o que causou a ruptura? Por um bom tempo os CRPGs foram conhecidos como RPGs, ainda que muitas diferenças possam existir entre eles. Levantaram-se questionamentos sobre o assunto, ressaltando-se os pontos no qual um RPG de computador se aproxima e se distancia de um RPG tradicional.

Corwin³, em 13 de novembro de 2006, discute sobre “onde está o R dos CRPGs?” em um dos maiores sites de estudos livres sobre RPG, o RPGWatch. Essa é a discussão que mais afastou os jogos eletrônicos dos jogos tradicionais, distinguindo-os nas categorias aqui usadas, CRPGs e RPGs. De fato, existe pouca representação em um CRPG, afinal, ainda que em muitos deles o jogador possa customizar com bastante liberdade seu personagem, ele não pode realmente criá-lo livremente, está restrito às opções que o programa permitir. Enquanto isso, no RPG de mesa as regras são maleáveis: inicialmente são acordadas regras para a condução do jogo, todos podem participar desse processo, e só depois o jogo começa, permitindo a livre criação de um personagem (o avatar⁴), que se encaixará nas regras ou, com o aceite do narrador, terá as regras ajustadas a ele.

Para além da criação do personagem, temos a representação do mesmo. O jogador não decide, em um CRPG, em especial no “jogo-filme” – como *Final Fantasy* –, quando seu personagem vai rir ou chorar. Mas os CRPGs têm buscado esse “R” oferecendo essas opções aos jogadores. Nesse aspecto, principalmente os *Massively Multiplayer on-line Role Play Game* (MMORPGs) estão bastante aprimorados.

Há questões importantes a destacar. Simplesmente alinhando os fatos não fica evidente qualquer ligação do RPG tradicional ao CRPG. Este trabalho apresentará, mais adiante, a influência Tolkieniana sofrida por ambos e os inúmeros CRPGs desenvolvidos a partir de cenários clássicos de RPGs. Embora esses CRPGs não sejam mais jogados hoje em dia, seus predecessores que usam como suporte o papel, os dados e o lápis, ainda o são. Por fim, há a questão social, o RPG tradicional exige uma reunião de amigos ou pessoas com o interesse comum de jogar RPG, existe uma cultura do jogo e toda uma articulação entre os jogadores de um grupo. Embora poucas pesquisas se voltem para isso, estas questões tornam difícil para um jogador que perdeu seu grupo adaptar-se a outro – esse é o motivo mais freqüente para a ruptura com o RPG tradicional: não ter um grupo. Boa parte

³ Informação obtida no Fórum do site RPGWatch. Mais informações podem ser obtidas em RPGWatch: www.rpgwatch.com.

⁴ Segundo o *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, o termo avatar: “(1) Rubrica: religião – na crença hinduísta, descida de um ser divino à terra, em forma materializada [Particularmente cultuados pelos hindus são Krishna e Rama, avatares do deus Vixnu; os avatares podem assumir a forma humana ou a de um animal.]; (2) processo metamórfico; transformação, mutação”. Para este trabalho a melhor definição é: “Em informática, avatar é a representação gráfica de um utilizador em realidade virtual. De acordo com a tecnologia, pode variar desde um sofisticado modelo 3D até uma simples imagem. São normalmente pequenos, aproximadamente 100 px de altura por 100 px de largura, para que não ocupem demasiado espaço na interface, deixando espaço livre para a função principal do site, programa, ou jogo que se está a usar.” WIKIPEDIA. Disponível em: <<http://www.wikipedia.com.br>>. Acesso em: 03 mar. 2007.

desses jogadores se voltam para os CRPGs, nos quais podem se dedicar a uma atividade semelhante ao RPG tradicional sem estarem atrelados a outras pessoas, mesmo quando jogam os *Massively Multiplayer on-line Games* (MMOGs). Esses jogadores não são representativos no mercado dos CRPGs, mas o fluxo de jogadores do RPG tradicional para o CRPG é muito maior que o fluxo inverso, praticamente inexistente, do CRPG para o RPG tradicional.

Mesmo que sempre tenha havido jogos, nenhum deles deteve o poder do *Dungeons & Dragons* (D&D) ou as características de interatividade que tornam o RPG um gênero tão bem definido. Roletas e cartas podem, certamente, tornar-se desastrosamente viciantes, jogos de azar são sempre sobre prêmios que o jogador poderia ganhar, não sobre o jogo em si. Jogos de estratégia como o de xadrez, entretanto, são tão abstratos e "mentais" que não está muito claro se são diversões reais ou, de fato, apenas exercícios de lógica. Tem-se, ainda, o fato de que o indivíduo pode transformar-se em um jogador de xadrez profissional, o que indica que o xadrez perdeu seu *status* de mero "jogo". Se a pessoa pode ganhar a vida fazendo alguma coisa, não se pode considerar como "puro divertimento".

Finalmente, jogos de tabuleiro como *Banco Imobiliário* e *RISK*, certamente divertidos e engajantes, são apenas fontes de diversão por um período limitado de tempo. Não são jogados com o mesmo entusiasmo por horas a fio, como acontece com o RPG tradicional e, posteriormente, em intensidade até maior, com os CRPGs. É a característica lúdica da diversão, da novidade quase constante, que torna esses jogos tão apelativos e cria neles um potencial para fidelizar o jogador.

Histórico⁵

As obras que influenciariam todos os RPGs são muito anteriores ao surgimento de qualquer versão desses jogos. Em 1937, J.R.R. Tolkien começou a escrever *The Hobbit*⁶,

⁵ Há poucas fontes em língua portuguesa e algumas são contraditórias com relação ao histórico e surgimento dos RPGs. Este trabalho se baseou nas referências indicadas na bibliografia.

⁶ Primeira obra de J.R.R. Tolkien, *The Hobbit* foi escrita e publicada em 1937, na Inglaterra. Foi também o primeiro livro de Tolkien lançado no Brasil, em 1974. Essa obra serviu de base para a seguinte *The Lord of the Rings* (*O Senhor dos Anéis*), escrita entre 1937 e 1949, com muitas partes desenvolvidas durante a Segunda Guerra, e originalmente publicada em três volumes entre 1954 e 1955. Editada inúmeras vezes e traduzida em mais de 38 línguas, tornou-se uma das obras mais populares da literatura do século XX. Como na primeira publicação, estes livros chegam no Brasil muito tempo depois.

obra responsável pela reestruturação e, de certa forma, pela universalização dos mundos de fantasia que embasaram muitos dos primeiros sistemas de jogo.

Em outubro de 1963, Marill, Edwards e Feurzeig⁷ publicaram um artigo que apresentava a primeira aplicação de computadores remotos que se comunicavam sem o uso de um equipamento específico e caro. O computador *host* era um DEC PDP-1⁸. A patente do *modem*⁹ foi registrada pela BBN em junho de 1963. É importante destacar que essa tecnologia ainda levaria alguns anos para difundir-se, mas muitos já estavam interessados em buscar suas aplicações, tal como os jogos o fizeram.

A primeira adaptação de Gygax e Arneson¹⁰, ao sistema *Chainmail* de *WarGames*, aconteceu em 1969. A partir dessa adaptação foi possível “aumentar a resolução” do jogo e observar não só o movimento de tropas, mas também o de cada combatente, que viria a se tornar um jogador, individualmente.

Em 1972 surgiu o primeiro console, o *Odyssey 100*, mas não havia nenhum jogo com características de CRPG. No entanto, os consoles – computadores domésticos especializados em rodar jogos –, viriam a ser muito importantes para a continuidade do gênero nas décadas seguintes. O trabalho de Gygax e Arneson evoluiu e, em 1974, os mesmos autores publicaram o RPG tradicional *Dungeons & Dragons (D&D)*, causando grande influência para a maioria dos RPGs e CRPGs desenvolvidos a partir de então. Brad King e John Borland afirmaram que “é quase impossível subjugar o papel do *Dungeons & Dragons* na ascensão dos jogos eletrônicos”¹¹.

Ainda em 1974, Gary Whisenhunt e Ray Wood, pesquisadores da *Southern Illinois University*, trabalhavam no *Dnd*, baseado na publicação de mesmo nome. Esse jogo, desenvolvido para o sistema *Plato*¹², sobreviveu com dificuldades às frequentes caçadas a

⁷ MARILL, Thomas; EDWARDS, Daniel; FEURZEIG, Wallace. Data-Dial: two-way communication with computers from ordinary dial telephones. *Communications of the ACM*. v. 6, n. 10, Oct. 1963.

⁸ *Host* é o termo utilizado em informática para designar o computador principal de uma rede que comanda e controla as ações de outros computadores. O DEC (*Digital Equipment Corp.*) – PDP-1 (*Programmed Data Processor*) pouco tempo depois se tornou a máquina mais usada em muitas universidades e laboratórios de pesquisa, pois permitia a utilização do telefone via computador.

⁹ *Modem* é o aparelho que permite transferência de dados de computador para computador através da linha telefônica.

¹⁰ Ernest Gary Gygax e Dave Ameson são os criadores do RPG *Dungeons & Dragons (D&D)*, considerado como um dos mais importantes jogos de RPG, lançado em 1974 – será abordado mais adiante neste trabalho. Embora não tenha trabalhado sozinho, Gygax é reconhecido como o “pai” dos RPGs.

¹¹ KING, Brad; BORLAND, John. *Dungeons and Dreamers: from Geek to Chic*. Osborne Media: McGraw-Hill, 2003.

¹² *Plato* é acrônimo de *Programmed Logic for Automatic Teaching Operations* e é considerado o primeiro sistema de instruções assistido por computador, originalmente desenvolvido pela *University of Illinois* e mais tarde passou a ser de responsabilidade da *Control Data Corporation (CDC)*.

jogos que os operadores de sistemas promoviam nas universidades na década de 1970, porque os jogos eram, então, considerados frivolidade e um desperdício do tempo computacional. *Dnd* continuou com as contribuições de Dirk Pellett (da *Iowa State University*) e Flint Pellett (da *University of Illinois*) entre 1976 e 1985, mas não restou muita informação sobre os aspectos gráficos e características da versão original. Nessa mesma época, surgiram alguns outros jogos, a maioria deles rapidamente erradicados pelo pensamento que regia os operadores de sistemas das universidades na ocasião.

Também em 1974, a *Atari* lançou o primeiro *Árcade* (videogame tipo fliperama). Cabe destacar que o jogo era uma versão do *Pong*¹³. Os *arcades* nunca tiveram o ambiente dos jogos no estilo RPG, eram principalmente máquinas que ofereciam a possibilidade da competição ou da superação – jogos de corrida, jogos de tiro em primeira pessoa, e jogos de ação eram os mais comuns nesse sistema –, mas alguns elementos de jogos *arcades* foram utilizados em muitos CRPGs.

Em 1975, a Digital Equipment Corp. (DEC) – Programmed Data Processor (PDP-10) era a máquina mais usada nas universidades e laboratórios de pesquisa no exterior. Muitos jogos foram desenvolvidos nessa plataforma PDP-10, uma vez que esse sistema se estabeleceu como padrão em várias localidades e possibilitava que as aplicações desenvolvidas em um laboratório ou universidade fossem, facilmente, utilizadas em outras.

O *Adventure* (ou *Colossal Cave*, ou *Advent*) surge em 1976 e é considerado o primeiro *Adventure-RPG*, termo que só veio a ser utilizado muito mais tarde. Foi desenvolvido no *Laboratório de Inteligência Artificial* de Stanford e era um jogo unicamente textual. As versões com gráficos simples foram distribuídas posteriormente. O jogo foi escrito por Will Crowther, que tinha a espeliologia por *hobbie* e já havia desenvolvido uma versão anterior da *Dungeon*, depois aperfeiçoado por Don Woods que, sendo fã de Tolkien, adicionou elementos de fantasia ao jogo. A versão de 1976 já tinha as contribuições de Woods e é considerada a versão revisada do jogo anterior à de Crowther.

O lançamento do *Advanced Dungeons & Dragons*, um RPG tradicional clássico e popular até os dias atuais, em 1977, deu um grande impulso para este tipo de jogo, uma vez que se popularizou e espalhou inspiração para os programadores da época.

¹³ O jogo *Pong* tem um histórico próprio e complexo que não cabe aqui discutir. É importante, no entanto, destacar que o *Pong* teve início com o *Tennis for Two* desenvolvido, em 1958, por William A. Higinbotham.

Ainda em 1977, *Zork*, jogo elaborado por Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels e Dave Lebling, descendente direto do *Adventure (Colossal Cave)*, foi lançado para PDP-10. Até o ano de 1979 foi desenvolvida uma série de três jogos para esse *game*.

A partir de 1978, a DEC introduziu sua linha VAX de computadores. Arquiteturas como a dos PDP-10 foram saindo de uso aos poucos. Os custos desse processo foram altos, mas não o retardaram muito. Isso exigia uma versatilidade dos programadores que tinham que adaptar seus jogos, ou criar novos, para os sistemas emergentes, especialmente o *UNIX*.

Em 1980, *Zork* foi lançado para os mais populares computadores domésticos como Apple II, Commodore 64, Atari 8-bit, TRS-80, CP/M Systems e o PC IBM. Tendo a trilogia sido publicada para PCs em 80, 81 e 82, esse jogo ganhou expansões por toda década de 80, e mais algumas versões em meados da década de 90. Também foram escritos quatro livros-jogo por S. Eric Meretzky, baseados no jogo.

Os livros-jogo, ou “aventura solo”, já eram populares entre os jogadores de RPG tradicional. Trata-se de livros em que o leitor podia escolher que ação o personagem deveria tomar dentre algumas opções e acompanhar os resultados dessa decisão na página indicada, ao invés de ler o livro todo continuamente.

O primeiro *Multiplayer On-Line Dungeon (MUD)* data de 1979, criado por Roy Trubshaw e Ricard Bartle. No entanto, há fontes que apontam sistemas muito semelhantes anteriores, de 1977 e 1978. Hoje em dia, são todos chamados de *MUD*, uma metonímia dada à popularização do estilo apresentado. Esses jogos eram escritos em linguagem baixa, no caso do *MUD*, ele foi planejado na *Essex University*, Inglaterra, para computadores DEC PDP-10, usando inicialmente *Macro-10* e depois re-escrito em *BCPL*¹⁴. Seus similares na mesma época eram, em geral, publicados no sistema *Plato*.

O *MUD* era um CRPG textual, cenários e outros personagem eram descritos em texto na tela e, através de comandos, o jogador podia interagir com o mundo e, até mesmo, com outros jogadores. Havia uma característica de *chat*¹⁵ e tratava-se de um mundo *multiplayer*, característica que o fez sobreviver textualmente enquanto outros RPGs, de

¹⁴ *Macro-10* e *BCPL* são linguagens de programação. *BCPL* é o acrônimo para *Basic Combined Programming Language* (Linguagem de Programação Básica Combinada).

¹⁵ De acordo com o *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, *chat* é uma “forma de comunicação à distância, utilizando computadores ligados à internet, na qual o que se digita no teclado de um deles aparece em tempo real no vídeo de todos os participantes do bate-papo”.

gráficos mais sofisticados, porém sem a possibilidade do *multiplayer*, foram surgindo. Este trabalho abordará, mais adiante, como os jogos *multiplayers* “ressurgiram” e estão se tornando um segmento importante dos CRPGs. Alguns jogos ainda se intitulam *MUDs*, embora sejam versões gráficas e não tragam muitos resquícios da concepção original do jogo. Com muita frequência, a Internet aponta o MUD como um lançamento de 1978, embora os textos de Roy Trubshaw surgiram em 1979.

Em 1980, surge *Rogue*. Embora não tenha sido o primeiro do gênero, *Rogue* foi, sem dúvida, o mais popular. Nesse ano foi distribuído incluso na versão 4.2 do *Unix BSD (Berkeley Standard Distribution)*, o que o tornou disponível em inúmeras universidades no mundo.

“Nessa época a maioria dos ‘computadores’ que se podia ter em casa não passavam de um Atari 400/800, Commodore 64, e o Apple II (nada de Macintosh e dificilmente qualquer IBM PC nessa época). Nos laboratórios das universidades a maioria dos estudantes usava *dumb terminals*, conectados a algum tipo de *mainframe* ou minicomputador. Esses computadores não tinham nenhuma capacidade gráfica, os programas podiam apenas exibir texto que seria rolado para fora da tela e desapareceria.”¹⁶

Rogue se distinguia dos demais por uma característica que se tornou popular, não muito diferente do que acontece hoje em dia, o programador tinha de desenvolver cada cenário e cada *puzzle* da *Dungeon*. O desafio do jogo era sempre o mesmo e os programadores sabiam como vencê-lo. Em *Rogue* os programadores utilizaram o *computer roll*, ou seja, o programa construiria o cenário sozinho, aleatoriamente, oferecendo um desafio diferente a cada jogada.



Num universo textual os jogos como *Rogue* (*Wizardry*, *Myst to Doom*, novas versões do *Adventure*) desenvolveram o gráfico *ASCII*, utilizando elementos de texto. Esse jogo foi tão expressivo que entre os

of "*Rogue*". Disponível em: 25 fev. 2007. Glenn R. Wichman foi colaborador do jogo *Rogue*.

jogadores é comum a expressão *Roguelike*, para se referir aos similares, como mostra a Figura ao lado

Figura 1 – *Games* em ASCII

É possível notar distinções relevantes entre os jogos desenvolvidos em laboratórios e os desenvolvidos em universidades (principalmente devido aos *dumb-terminals*) que se mantiveram textuais por mais algum tempo, embora pudessem atrever-se em tentativas *multiplayer* enquanto os jogos comerciais, para esses poucos computadores domésticos, buscavam gráficos mais nítidos, mesmo porque o usuário de computador doméstico não precisa, necessariamente, entender de computação.

Ainda em 1980 foi lançado *Alkalabeth*, de Richard Garriott. Esse jogo foi construído diretamente para o *Apple II*, também um computador doméstico. Utilizava gráficos de linhas (*wire-frame*) e visão em primeira pessoa que era eventualmente substituída como se visto de cima. Foi escrito em *Basic*, o que o tornava impressionante quando comparado aos similares da mesma época.

Ainda em 1980 ocorreu o lançamento do *Dunjonquest: Temple of Apshai* da *Automated Simulations, Inc*, que em alguns anos viria a chamar-se *Epyx*. Esse jogo teve continuidade – foi uma série de cinco jogos. A primeira versão foi lançada para *TRS-80*, depois para *Commodore PET*, e em seguida *Apple II* (1980), *Atari home computer* (1981), *DOS* (1982), e finalmente *Commodore 64* e *Vic 20* (1983).

Nesta época esses jogos não eram reconhecidos como um gênero, nem mesmo RPGs, o pequeno mercado de *games* que existia era voltado a jogos esportivos e pequenos *puzzles* como *Tétris*, *Pong*, *Digger* e *Packman*. Os poucos jogos que se diziam RPGs no início da década de 1980, e anteriores a essa data, eram complicados e difíceis de jogar se comparados aos jogos esportivos e arcades.

Em 1981, Richard Garrett lançou *Ultima I: The First Age of Darkness*. Esse jogo facilitou a consolidação do gênero, na ocasião nomeado de RPG, e adicionou uma nova característica aos jogos anteriores: a existência de uma trama. Até então, os jogos não tinham uma seqüência temporal e muitos não tinham nem mesmo um final em muitos casos (excetuando-se quando o personagem morria). A partir de *Ultima* os, agora CRPGs, passaram a ter uma história ordenada e, até mesmo, histórias paralelas que podiam ser jogadas, ou não, de acordo com o interesse do jogador. A curiosidade do jogador pelo

cenário era estimulada através de eventos paralelos. Alguns CRPGs famosos surgiram em meados dos anos 80: *Dungeon Master*, *The Eye of Beholder* e uma trilogia baseada nas crônicas de *DragonLance*, um famoso cenário de *D&D*. Mas foi justamente essa inovação que afastou, ainda mais, os CRPGs dos RPGs tradicionais. Muitos CRPGs são considerados “jogos-filmes”, como *Final Fantasy* – o jogo conta uma história fixa e o único jeito de avançar na trama é trilhando um caminho pré-estabelecido. O jogador pode demorar mais tempo, ou menos, em uma tarefa, decidir suas táticas de combate, decidir como levará o grupo, mas construirá sempre, inevitavelmente, uma mesma seqüência com relação aos fatos principais. Com o avanço da tecnologia, a possibilidade de construir cenas detalhadas e adicionar aos jogos *cinematics* cada vez mais fantásticos, os “jogos-filme” vêm, desde a década de 1990, tornando-se muito populares.

Ultima foi sem dúvida um marco dos CRPGs e é, até hoje em dia, uma série muito popular. Em 1982 saiu *Ultima II: The Revenge of the Enchantress* e logo depois, em 1983, *Ultima III: Exodus*. *Ultima II* foi um passo adiante no que se referia ao *plot* do jogo, a história tornava-se complexa envolvendo elementos de fantasia e de ficção científica, viagens no tempo e espaço. *Ultima III* apresentava várias diferenças com relação aos seus antecessores, mantinha a crescente complexidade de *plot* enquanto, paralelamente, o sistema de combates era mais elaborado e o jogador controlava todo um grupo de personagens ao invés de apenas um avatar.

Em 1981, outra empresa, a *Sir-Tech*, também se juntava à construção dos alicerces do gênero CRPG com *Wizardry*. O jogo tinha muito em comum com *Alkalabeth* e *Rogue*, envolvia a exploração de uma *Dungeon* com um grupo de personagens, tinha gráficos bons e bem intuitivos oferecendo uma visão em primeira pessoa da *Dungeon*. *Wizardry* teve uma versão para *NES* em 1982.

Em 1983, os computadores domésticos já eram bastante populares e muitas versões comerciais do antigo *Rogue* se espalharam. Nessa época, era raro encontrar um computador sem qualquer tipo de jogo *roguelike* com gráficos *ASCII*.

Por alguns anos, houve pouca inovação nesse tipo de jogos. Os jogos de *roll*, onde o cenário era gerado randomicamente eram menos comuns. Era interessante, então, produzir jogos que fossem superados e substituídos, afinal, o interesse comercial pelos CRPGs crescia a partir de 1980 e 1981. Mas a era de ouro dos CRPGs só viria a partir de meados

da década de 1980. Agora tratava-se de usar comercialmente toda a estrutura que se havia desenvolvido, avaliar o interesse do jogador em controlar um único personagem ou um grupo deles, os sistemas de combates, de crescimento de nível dos personagens e das histórias.

Em 1985 foi produzido o *SimCity*. O projeto não ganhou a confiança das grandes empresas e o jogo foi lançado apenas em 1989. Foi um marco importante que preparou o terreno para os jogos da década de 1990 introduzindo o conceito de simulação e buscando, dentro de algumas possibilidades, reproduzir de forma mais fiel alguns aspectos organizacionais. O jogo foi um sucesso abrindo caminho para jogos que hoje são conhecidos como “Simulação de Deus”, pois o jogador é responsável por cidades ou civilizações inteiras, como acontece em *Black & White*, lançado em 2001.

O lançamento de *SimCity 2000* aconteceu em 1993, primeiramente para computador e posteriormente para consoles. Foi um dos primeiros jogos isométricos em terceira dimensão. A cidade gerenciada pelo jogador ganhava complexidades a cada versão. Existia um sistema de transporte público que poderia “colidir” com o abastecimento de água, sendo necessário organizar os dois de forma a que um não interrompesse o outro. As políticas públicas apareciam sempre que descuidos do jogador pudessem levar a população a protestos contra o desmatamento. Em *SimCity 3000*, lançado em 1998, o jogador tinha de lidar, também, com o sistema de limpeza pública, ou os cidadãos poderiam protestar contra a poluição.

Enquanto isso, no Japão em 1986, a *Enix* (atualmente *Square Enix*) apostava em seu *Dragon Quest*. Os estilos dos CRPGs começavam a distinguir-se notadamente do Oriente para o Ocidente. A diferença mais evidente era na arte: enquanto os jogos japoneses utilizavam-se da arte tradicional de animação, 2D, os ocidentais (seguindo mais a tendência ditada pelo *Akalabeth* do que pelo próprio *Ultima*), apostavam num visual 3D, mesmo sendo, com a tecnologia da época, muito difícil construir um cenário exuberante dessa forma. *Dragon Quest* foi o principal divisor de águas e iniciou uma série famosa que já conta com oito sagas. Percebendo o sucesso, a mesma produtora desenvolveu *Final Fantasy* que é, sem dúvida, um grande e clássico exemplo de CRPGs. A série nasceu em 1987 para o console *Nes/Famicon*. Os jogos dessa série ilustravam as diferenças entre as

produções orientais e as ocidentais, principalmente em relação aos enredos e gráficos de um CRPG.

Todos os jogos da série *Final Fantasy* eram lançados primeiramente para um console, em geral a *top* de vendas da ocasião e, posteriormente, recebiam *remakes* variados. O primeiro a ganhar uma versão para PC foi *Final Fantasy VII*, em 1998, originalmente lançado para *PlayStation* em 1997.

O enredo de fantasia, o mundo peculiar e característico de *Final Fantasy*, que mistura criaturas mitológicas, magia e ficção científica, além de enredos emocionalmente carregados (aborda amizade, companheirismo, honra e sentido de grupo, por exemplo) são características fortes dos jogos orientais, enquanto os jogos ocidentais têm temáticas, em geral mas não exclusivamente, mais objetivas, cenários históricos, investigação e grandes batalhas. Anteriormente, em 1989, o japonês Ryo Mizuno e o grupo SNE já haviam desenvolvido o *Sword World RPG*, um conjunto de regras e cenários nos moldes do RPG tradicional (isto é, jogo de mesa), inspirado não só pelo *D&D* mas pelos CRPGs que faziam sucesso na ocasião. O *Sword World* tornou-se muito popular no Japão e três de seus livros complementares eram chamados *Lodoss War Companion I, II e III*. Esses livros tiveram grande sucesso, bem como o sistema em si, foram produzidos com tecnologia OVA (*Original Video Animation*) e com base nos mangás (as histórias em quadrinhos japonesas) sobre esse cenário. Desde sua criação, o *Sword World* passou a influenciar muitos mangás e animações.

Consoles ou videogames, são aparelhos desenvolvidos para rodarem jogos e assemelham-se muito a um computador em alguns aspectos, embora tenham uma interface mais simplificada, acessível, e controles (*joy sticks*) mais apropriados aos jogos. Os consoles, na época de seu surgimento (1972), tiveram grandes vantagens sobre os PCs: eram mais baratos, de operação mais simples e não agrediam a sociedade que, em geral, acreditava que jogos eram desperdícios para os computadores pessoais. Além disso, não utilizavam monitores de fósforo verde ou âmbar, nem mesmo versões CGA. Eram acoplados diretamente a um televisor, geralmente a cores, que na ocasião oferecia resolução razoável para obtenção de boas imagens. Em outras palavras, na década de 1980, um jogo para console seria invariavelmente mais atraente, graficamente falando, do que um jogo para um “caro” computador pessoal (*PC*, de *Personal Computer*, é o termo mais utilizado).

Os CRPGs já não tinham características em comum com os RPGs de mesa e logo deixaram de ter, entre si, características comuns que os mantivessem no mesmo gênero. Algumas subcategorias foram estabelecidas baseando-se na dinâmica de cada CRPG: *Action RPGs* são jogos como *Zelda*, nos quais as características do RPG, como a progressão do personagem, misturam-se com as características de um jogo arcade. No *Turn Based RPG*, jogo baseado em turnos – tipicamente japonês como a série *Final Fantasy* –, os combates se desenrolam claramente em turnos. E nos *Battle RPGs* – jogos mistos, nos quais as batalhas tendem a durar mais que nos demais CRPGs – a trama não costuma fazer muito mais do que unir vários combates, são jogos mais táticos, geralmente em cenários quadriculados, como *Final Fantasy Tactics*.

Diferenças marcantes

Embora as diferenças entre os jogos sejam nítidas desde meados da década de 1980, é recente a popularização do termo CRPG, que ainda não é suficientemente conhecido em algumas comunidades de jogadores e nem mesmo aceito. A evolução dos CRPGs é definida, basicamente, por dois aspectos: a evolução da literatura dos (e relativa aos) RPGs tradicionais; e o desenvolvimento tecnológico, o aprimoramento dos computadores e sistemas para os quais esses jogos foram escritos originalmente.

Os jogos *multiplayers* foram populares nas universidades na década de 1970, pois eram desenvolvidos nos laboratórios das universidades e vários jogadores podiam acessar um mesmo *mainframe* de seus terminais compartilhando a informação de forma rápida, como acontecia nos primeiros *MUDs*.

Com a chegada dos computadores domésticos, pessoais, mas ainda sem uma rede de comunicação eficiente como a Internet, os jogos se tornaram *single player*, um único jogador controlava o personagem na tela, ou, o que veio depois, um grupo de personagens.

Com a difusão da Internet e a possibilidade de uma comunicação ágil, o jogo *multiplayer* voltou a ficar interessante, constituindo-se num nicho importante do mercado e é, provavelmente, o grupo de jogos que mantém os jogadores no PC, evitando uma aditividade ainda maior aos consoles.

Warcraft, de 1994, por exemplo, é um misto de jogo de simulação e *battle-CRPG*. Nele o jogador controla unidades de humanos ou *orcs* que estão em guerra e, de certa

forma, o jogo remonta aos *WarGames* que precederam o RPG tradicional, mas permite ao jogador uma ação particular sobre cada indivíduo do seu numeroso grupo.

Em 1996, *Diablo* se destacou, marcando o início do *Massively Multiplayer On-Line Role Play Game (MMORPGs)*, ou *Massively Multiplayer On-Line Game (MMOGs)* como se diz atualmente, apresentando pela primeira vez, para um número considerável de usuários, a possibilidade de interagir e colaborar *on-line* com outros jogadores num cenário não-textual. Esse gênero dependia da difusão da Internet, principalmente a de alta velocidade, para prosperar.

Tão logo a Internet se fez presente em uma quantidade suficiente de computadores domésticos, iniciou-se o desenvolvimento de inúmeros MMORPGs, como *Dark Ages* (1999), *PristonTale* (2001), e o popular *Ragnarök* (2002).



Figura 2 – Screenshot de *Ragnarök OnLine*, cenários personagens em *sprites* e cenário 3D

Figura 3 – Screenshot do *PristonTale*, e personagens em 3D

Podemos observar as tendências que distinguem fortemente jogos como *PristonTale* e *Second Life* de outros, como *DarkAges* e *Ragnarök*. Os primeiros são poligonais, animações 3D que dependem, mais que os segundos, de um bom desempenho de vídeo. Os segundos, em geral, são personagens de *sprites* animados – estilo conhecido como *pixel art*, muito semelhante à animação tradicional, sobreposta a cenários 3D.

Em 1999 surgiu a primeira versão do *Second Life*, nessa ocasião ele lembrava muito os primeiros CRPGs, apesar dos gráficos mais elaborados e da variedade de opções de customização oferecidas, tratava-se de um jogo sem história no qual os personagens/avatars poderiam explorar uma *dungeon* ou, nesse caso, um cenário. Essa era uma tendência que já havia sido superada e, para que o *Second Life* pudesse sobreviver, sua pretensão não poderia ser a de ser apenas um CRPG comum. O *Second Life*, hoje em dia, tomou a forma semelhante a um jogo, um universo paralelo na virtualidade onde a interação social dos jogadores se dá de forma muito diferente da interação que observamos nos MMORPGs de fantasia.

NeverWinter Nights foi publicado em 2002 pela *BioWare*, pode ser jogado em modo *single player*, ou por até 64 jogadores simultâneos, e é baseado nas regras de *D&D*, desde a montagem do personagem em classes e raças, até ao sistema de jogo e combate.

Em 2004, é lançado o *World of Warcraft*, versão *multi-player* do já citado *WarCraft*, agora possuindo elementos evidentes dos CRPGs. Conta, atualmente, com cerca de 8 milhões de usuários que podem cooperar e interagir *on-line*.

Com ferramentas como *RPGMaker* ou *Adobe Flash*, a criação de jogos vem passando por uma descomplicação em ritmo acelerado. Hoje, não há necessidade de uma grande companhia, roteiristas, dubladores e músicos para trabalharem na produção de um grande jogo. Embora isso ainda possa acontecer, e jogos como *Final Fantasy* agrupem uma equipe de grandes nomes ao redor de sua produção a cada capítulo. Atualmente, a criação dos jogos passa por uma fase de democratização, em *sites* como *NewGrounds* ou *DailyHaha* e é possível encontrar uma grande variedade de jogos desenvolvidos por pessoas físicas ou por pequenos estúdios domésticos, entre eles muitos CRPGs.

A grande melhoria dos CRPGs ao longo do tempo se mostra através dos gráficos, das trilhas sonoras do jogo e da “jogabilidade” manifestada, especialmente, na

acessibilidade. Um visual aperfeiçoado torna a navegação através do jogo mais fácil e intuitiva, tornando-o acessível a mais jogadores, de forma que, hoje em dia, não é raro encontrar crianças brasileiras jogando CRPGs em inglês ou até mesmo em japonês, mesmo tendo pouco ou nenhum domínio dessas línguas – isso seria impossível em jogos como *MUD* ou *Rogue*, nos quais a interação era textual ou dependia de comandos específicos.

Essa possibilidade de jogar de forma intuitiva, que dependia muito de *feedbacks* sonoros e visuais do jogo para os jogadores, é que permitiu uma grande difusão dos *games* e sua ascensão no mercado. Isso é tão nítido que só no Brasil o faturamento das 55 empresas de jogos foi estimado em R\$ 18 milhões em 2004. Se incluirmos a esta cifra a movimentação referente ao *marketing*, embalagens, distribuição, publicidade, dentre outros aspectos, o movimento sobe para aproximadamente R\$ 100 milhões no mesmo período¹⁷, o que reforça a necessidade da reflexão a respeito do crescimento e importância que estes jogos estão conquistando.

Considerações Finais

O RPG tradicional, como o *D&D*, é um jogo dinâmico, de possibilidades infinitas, que não seria viável e nem mesmo possível, de desenvolver-se como aplicação computacional. Dessa forma, os predecessores dos jogos que chamamos de CRPGs são os *games de computer roll*, jogos desenvolvidos para computador, cujo sistema prepara cenários aleatórios com os elementos e instruções disponíveis. As características combinam fortemente, esses jogos podem apresentar grande variedade de cenários a serem explorados, com muitos inimigos, um jogador levando um grupo de personagens e esses personagens vão se aperfeiçoando (subindo de nível) para enfrentar inimigos cada vez mais difíceis. Existem enigmas e *puzzles* para que os jogos não se resumam à matança de inimigos.

O computador não é, ainda, capaz de simular a inteligência e a improvisação de um mestre/ narrador humano, portanto, o jogo de computador não permite uma ínfima parte das ações que são possíveis num RPG tradicional, para o qual o jogador dispõe apenas de fichas e dados, ou, em alguns casos, nem isso. No entanto, no jogo tradicional há mais possibilidades de interação.

¹⁷ ABRAGAMES – Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos. Disponível em: <<http://www.abragames.com.br>>. Acesso em: 05 mar. 2007.

Há uma questão a ser observada acerca dos jogos, que na literatura da pedagogia, psicologia e até da sociologia, se confundem à brincadeira, os jogos, como os que entendemos aqui (videogames, jogos de computador, *Banco Imobiliário*, RPG etc.) têm uma função no desenvolvimento e no lazer diverso da brincadeira, especialmente das preferidas na ocupação do tempo livre. Além de uma visão deturpada da sociedade no sentido de que os “jogos viciam” e as brincadeiras não (embora permitam, também, um escapismo para o mundo onírico), acredita-se na relevância de uma distinção mais consistente entre jogo e brincadeira. Este aspecto seria merecedor de outros trabalhos e pesquisas.

Mudanças aceleradas têm sido propiciadas pelo desenvolvimento tecnológico e a sociedade contemporânea tem buscado alternativas, cada vez mais mediadas, para a participação nesta história, que embora pareça ficcional é, cada vez mais, real e concreta, como se pode observar pelo mercado que os jogos eletrônicos e computadorizados movimentam.

Bibliografia:

CASTELLS, Manuel. *Fim de Milênio*. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002. Coleção: A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura.

DUMAZEDIER, Joffre. *Sociologia empírica do lazer*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon: the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Prima Publishing, 2001.

KING, Brad; BORLAND, John. *Dungeons and Dreamers: from Geek to Chic*. Osborne Media: McGraw-Hill, 2003.

MACHADO, Franis Berenger; MAIA, Luiz Paulo. *Arquitetura de Sistemas Operacionais*. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2004.

MARILL, Thomas; EDWARDS, Daniel; FEURZEIG, Wallace. Data-Dial: two-way communication with computers from ordinary dial telephones. *Communications of the ACM*, v. 6, n. 10, Oct. 1963.

RODRIGUES, Sonia. *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*. São Paulo: Bertrand Brasil, 2004.

SINGER, Dorothy G.; SINGER, Jerome L. *Imaginação e Jogos na Era Eletrônica*. Porto Alegre: Artmed, 2007.



ZUFFO, João Antonio. *A Infoera: o imenso desafio do futuro*. São Paulo: Saber, 1997.

Consultas e Sites Eletrônicos:

ABRAGAMES – Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos. Disponível em: <<http://www.abragames.com.br>>. Acesso em: 05 mar. 2007.

DICIONÁRIO HOUAISS DA LÍNGUA PORTUGUESA. Disponível em: <<http://houaiss.uol.com.br>>. Acesso em 05 mar. 2007

RPGWATCH. Disponível em: <<http://www.rpgwatch.com>>. Acesso em 05 mar. 2007.

TALES OF THE RAMPANT COYOTE. Evolution of Computer RPGs. Disponível em: <<http://www.rampantgames.com/blog/2006/08/evolution-of-computer-rpgs.html>>. Acesso em: 02 mar. 2007.

THE MUDLINE. Disponível em: <<http://www.linnaean.org/~lpb/muddex/mudline.html>>. Acesso em: 02 mar. 2007.

WICHMAN, Glenn R. *A Brief History of "Rogue"*. Disponível em: <<http://www.wichman.org/roguehistory.html>>. Acesso em: 25 fev. 2007.

WIKIPEDIA. Disponível em: <<http://www.wikipedia.com.br>>. Acesso em: 03 mar. 2007.