



A evolução em *Mortal Kombat* percebida através de operadores de leitura da narrativa¹

Thiago Berzoini²

João Queiroz³

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

Propomos uma análise preliminar da narratividade no gênero dos jogos de luta, através da franquia *Mortal Kombat*, por meio de operadores de leitura narrativa instituídos pela teoria literária, com devidas adaptações para a viabilidade da análise. Visando a afirmação da forte presença de uma narrativa a fim de evidenciar que ludologia e narratologia, vertentes de pensamento dos *games studies*, devem caminhar não de maneiras opostas, mas complementares.

PALAVRAS-CHAVE: Narratologia; Ludologia; Mortal Kombat, Jogos eletrônicos.

Considerações sobre a narratologia versus ludologia

O estudo dos games cresce exponencialmente. Também não para de crescer o embate entre narratologia e ludologia.⁴ Os jogos de luta, sobre os quais poderíamos dizer, até pouco tempo atrás, não possuíam qualquer preocupação narratológica, hoje são bastante elaborados, em termos de narrativas.

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 13 a 15 de maio de 2010.

² Mestrando em Comunicação e Sociedade, pela linha Estética, Redes e Tecnocultura. (FACOM – UFJF), Professor auxiliar do Instituto de Artes e Design (IAD) da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). thiago.berzoini@gmail.com

³ Orientador do trabalho: Professor do Instituto de Artes e Design (IAD) e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (FACOM), da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). queirozj@gmail.com

⁴ Entende-se por narratologia o estudo das narrativas de ficção e não-ficção, por meio de suas estruturas e elementos. Foi consolidado como ciência por pesquisadores franceses como Roland Barthes e Gérard Genette, e também pelos Formalistas Russos. O termo também é utilizado no estudo dos games, pois segundo a corrente dos narratologistas afirma que usando teorias da narrativa os jogos também podem ser analisados. A ludologia, é um termo concebido por uma corrente de pensadores propõem o estudo dos games se valendo de análises não somente sobre a narrativa ou elementos outros, mas também ao sistema formal que descrevem, sabendo que *ludus* origina-se do latim e significa “jogos”, a proposta incluiria uma análise que não crê na necessidade da estrutura narrativa, como se a obra pudesse ser analisada como uma novelização, mas sim levando em conta as regras e características que são específicas do *ludus per se*. O jogo existindo sem uma narrativa e podendo ser analisado como tal.



Enquanto a escola escandinava ludológica, que tem em um de seus grandes nomes Jesper Juul, apresenta uma vertente onde os “jogos são jogos”, independente da capacidade que possuam para contar histórias, a escola narratologista, onde um dos principais nomes é Janet Murray, afirma que a capacidade de narrativa é fundamental aos jogos. Poderíamos nos deter nesta discussão em um artigo especial. Todavia, nosso foco não será uma análise detalhada narratologia ou a ludologia, e suas vantagens e em termos de modelagem e descrição no estudo dos games. Nossa visão como pesquisadores na verdade, compreende que uma terceira linha, é aquela que realmente melhor abarca o estudo desse crescente e importante gênero. Uma nova tendência de pensamento surge com Gonzalo Frasca, no artigo “*Ludology meets narratology: similitude and differences between (video) games and narrative*”⁵. Há uma tentativa para unir as duas linhas de raciocínio. Ainda que Frasca seja vinculado à linha ludologista.

A narratologia e ludologia estão amalgamadas nos estudos referentes aos jogos eletrônicos. Todavia, a tendência é que a narratologia se sobressaia em termos metodológicos. Ou seja, os aspectos narrativos se sobrepõem no produto final acima das questões do *ludus*, às questões técnicas do jogo pois estas evoluem com o propósito de servir ao “*enredo*” dos games. Ao longo da história e da evolução dos jogos eletrônicos, podemos facilmente perceber que conforme a técnica se faz mais aprimorada, as questões inerentes ao *plot* de um jogo também se tornam melhor exploradas. Vamos nos concentrar aqui nos jogos de luta. Daremos atenção a apenas uma franquia, que já nos fornece material extenso para análise sobre questões técnicas e narrativas em jogos de combate/luta.

Breves considerações sobre a presença da narrativa em jogos de luta

Há um consenso de que o primeiro jogo que pode ser classificado como “jogo de luta” é *Victronics' Warriors*, de 1979, jogo com gráficos vetorizados onde dois cavaleiros, vistos de cima, combatiam num sistema “*one-on-one fighting game*”⁶. Podemos dizer que nesse caso não há preocupação com a narrativa. Trata-se ainda de um período onde os recursos gráficos eram demasiadamente limitados (muito rudimentares, se comparados aos *games* atuais). Por esse mesmo motivo, os

⁵ Disponível em <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (acessado em 05/04/2010).

⁶ Disponível em http://g4tv.com/gamemakers/episodes/3803/Fighting_Games.html (acessado em 05/04/2010).



designers/programadores estão mais atentos ao gênero, e sua efetividade em relação ao usuário. Ludologistas poderiam dizer que é um típico caso onde o jogo funciona pelo jogo. Discordamos, parcialmente. Há sim um interesse maior, nessa era dos videogames nas questões da programação pela usabilidade. Mas em segundo plano, já é possível notar a intenção de uma *diegese*⁷. São dois cavaleiros vistos de cima. E o fato de distinguir os dois “avatares” já localiza o usuário em alguns termos narrativos.

Percebemos então, que as personagens ali fazem parte de um momento de um passado. Haviam convenções obtidas pelo usuário através, geralmente, da caixa do jogo onde determinada informação situava a trama do jogo. A maioria dos jogos possuem uma trama, ou ainda, uma pré-disposição a uma trama, ou seja, informações sobre eventos abstratos que poderão nos remontar a algum tipo de trama. Exemplo usado por Jesper Juul (2001) e outros pesquisadores dos jogos eletrônicos, é o caso de *Space Invaders*⁸. Somos apresentados, ao ligar o console, a uma nave que controlaremos com o intuito de abatermos hordas de naves inimigas. Os tais invasores do título. Pressupomos então que anteriormente havia um estado de paz que foi interrompido com a chegada dos invasores espaciais. Aqui já se formou uma narrativa, ainda que pouco estruturada. A discussão é mais intensa pois, para narrativa como os estudiosos a concebem, a estrutura de paz da qual pressupomos existir anteriormente ao início do jogo não será nunca alcançada, pois o sistema nos oferece avanços de níveis, cada vez com uma dificuldade maior de combate contra as hordas inimigas, nunca havendo um final. Há inclusive previsibilidade do que irá ocorrer. Jogos como *Tetris*, são abstratos, sabemos que há melhor disposição para análises ludológicas nesses casos e não narratológicas. Todavia deve estar correta a afirmativa de que “todo jogo eletrônico ou não, pode ser vivenciado como um drama simbólico” (MURRAY, p.140, 2003). O gênero não traz novidades nos anos seguintes, um jogo parecido é lançado para a plataforma *Atari 2600*, chamado “*Boxing*”⁹. Uma vez mais, o jogador ao ligar o console é lançado ao ringue, contra um adversário no canto esquerdo inferior da tela e seu objetivo é abater o adversário sem explicação prévia (narrativa) por parte da desenvolvedora. A única informação que possuímos é que se trata de um jogo de boxe, graças ao título. Já há aqui, de forma precária uma vez mais, a localização do usuário perante o jogo e o que enfrentará. Nessa era, é como se todas as personagens apresentadas fossem principais

⁷ A história, ou ainda, o universo ficcional construído através da narrativa.

⁸ Disponível em: www.gamestudies.org/0101/juulgts (acessado em 05/04/2010)

⁹ Disponível em: http://g4tv.com/gamemakers/episodes/3803/Fighting_Games.html



(protagonistas ou antagonistas), e todas sendo planas. Em uma categoria de classificação de personagens planas, poderíamos dizer que estas surgem como personagens tipo (determinadas por determinada categoria social), dentro da categorização e definição das personagens planas da literatura que podem ser divididas em 4 subcategorias - personagem tipo, personagem estereótipo, personagem plana com tendência a redonda; redonda (FRANCO JUNIOR, 2005. p.38).

Nada de radicalmente inovador acontece no gênero até meados do ano de 1984, quando a desenvolvedora *Data East*, lança *Karate Champ*¹⁰. Trata-se do primeiro jogo a incorporar dois *joysticks*, permitindo que um jogador desafie o outro. Com esse lançamento, os arcades tem um aumento de público devido à possibilidade de desafiar um colega. No ano seguinte, a *Konami* apresenta aos jogadores o *Yie Ar Kung Fu*, jogo de luta que já possui elementos em sua interface que são utilizados até hoje, com a barra de vida, e contagem de pontos após uma luta, são alguns dos exemplos. Os gráficos também eram impressionantes para a época. Há cenários de fundo detalhados para a arena de batalha. Focamos aqui elementos de design, todavia vale a pena dizer que os aspectos narrativos de jogos de luta eram em grande parte trazidos ao público pelo design do ambiente onde as lutas estavam se desenvolvendo, como já mencionado no caso de *Victronic's Warriors*. Já que inicialmente a preocupação dos desenvolvedores de jogos centrava-se muito mais nos aspectos de programação do que no enredo que envolveria o produto desenvolvido, também em *Yie Ar Kung Fu*¹¹, as personagens podem ser categorizadas como “tipo”. Ainda há a ausência de uma linha elaborada de narrativa. No começo da década de 90, *Street Fighter II: The World Warrior* (*Capcom*, 1991) ganhava os arcades ao redor do mundo. Ele foi um dos paradigmas do gênero, sendo o jogo responsável por uma das franquias mais longevas dos games (saindo de arcades para inúmeras plataformas). O jogo possuía muitas inovações técnicas, como as movimentações e combinações de movimento no direcional e botões para que as personagens do jogo combatessem o adversário não somente com socos e chutes mas golpes especiais, como o “*Hadouken*”, golpe que se tornou clássico dos personagens Ryu e Ken, escolha de personagens únicos e com golpes e visuais diferenciados. Mas em 1987 a *Capcom* já havia lançado a primeira versão do game, que não obteve um numero expressivo de jogadores e dessa forma, o lançamento ficou à margem. *Street*

¹⁰ Idem.

¹¹ Ibidem.



Fighter I (SF) foi lançado para os arcades e, ao contrário de sua continuação em 1991, trazia apenas dois personagens jogáveis Ryu e Ken. Cabe assinalar que, com *SF* as personagens passam de planas, para personagens estereótipos. O arcade trazia um curioso sistema o “*Deluxe Upright*”. Ele consistia em botões hidráulico para controle dos personagens, ou seja a potência do golpe variava com a força aplicada nos botões. Mas esse sistema produzia danos nas máquinas. O game também foi lançado para o Turbografix-16 com o nome de “*Street Fighting*”. Lançado posteriormente em coletâneas para consoles da “nova geração” como Playstation2 e XBox, a verdade é que continua um game obscuro para a maioria dos jogadores de SFII da década de 90. O SFII traz algumas inovações. Os gráficos são melhorados e há uma gama de 10 personagens jogáveis. cada um com determinados acervo de golpes especiais. O *Street Fighter II* ganhou versões para consoles caseiros, o Super Nintendo ganhou sua versão o que ajudou o console a ser vendido na década de 90 e ganhou versões *Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting*, *Street Fighter II Turbo*, cada versão trazendo novidades, seja na jogabilidade, velocidade de combate ou adicionando novas personagens.

Em 1992, o *Street Fighter* ganhava mais e mais versões, para arcades e consoles caseiros. Apesar do sucesso do jogo lançado pela *Capcom*, a maioria dos garotos tinha agora um outro nome trazendo novo interesse. As revistas especializadas no assunto já comentavam as singularidades no *gameplay*. Muitos ansiavam pela chegada dos cartuchos nas locadoras para desfrutarem da nova e mais violenta experiência dos jogos de luta, liderados até então, e com um visual e abordagens ainda inspirados em traços cartunescos, pela série *Street Fighter*. Com um design diferenciado, com personagens não desenhados, mas digitalizados ao estilo *Pit Fighter (Atari; Dormark Software, 1990)*, onde atores tinham seus movimentos capturados, e abusando de golpes especiais violentos e, que em alguns consoles, era necessário até mesmo a inserção de códigos especiais na tela inicial do jogo para que os movimentos especiais de finalização (*fatalities*) fossem destravados. Era esse o chamariz de *Mortal Kombat (Midway, 1992)*. Lançado inicialmente para arcades e em seguida para consoles caseiros através da *Acclaim Entertainment*. Não passou muito tempo e a desenvolvedora trouxe aos seus fãs a continuação *Mortal Kombat II (Midway, 1993)*. Os gráficos e as “digitalizações” estavam aperfeiçoadas e a gama de personagens jogáveis era maior. Conhecendo introdutoriamente esses games, sobre como chegamos a *Mortal Kombat (MK)*, podemos nos concentrar no que de fato importa. O que atraía o jogador era a jogabilidade e a



estética do jogo. Esses dois fatores vão orientar o gênero por algum tempo, e apenas mais adiante, com as possibilidades dos *engines* 3D para jogos de luta, a narrativa vai ganhando (um pouco mais de) destaque.

A evolução da narrativa em *Mortal Kombat*

A narrativa em jogos possui relações com outras mídias. Porém é certo que possui linguagem específica. Daí a razão pela qual há tantas discussões a respeito das narratividades em jogos eletrônicos. Não é necessário muito esforço, seja através dos olhos de estudiosos, ou até mesmo leigos, para percepção de que os games possuem cada vez mais semelhança com as linguagens cinematográficas, seja nas elaborações de *cut scenes*, ou de enquadramentos. Porém, há especificidades muito particulares, principalmente quando reveladas por análises de jogos bastante recentes, como por exemplo, *Heavy Rain* (*Quantic Dreams*, 2010), onde conceitos de interatividade se destacam expressivamente. Para Jenkins (2009), “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 muito dos mesmo recursos”. Todavia, essa semelhança cinematográfica, surgida na década de 90, parecia mais presente em jogos de estratégia e/ou simulação, como em *Wing Commander II: The Vengeance of the Kilrahti* (*Origins Systems*, 1991) onde a narrativa é um fator crucial. O melhor exemplo dessa semelhança acontece com *Wing Commander III: The Heart of the Tiger* (*Origin Systems*, 1993), devido as seqüências cinemáticas filmadas com atores consagrados (como Mark Hamilton e Malcom McDowell) e perceptível preocupação estética com o universo ali apresentado.

Podemos dizer que a narratividade nos games está ligada não somente a diegese ou à narração, mas também à interface e às possibilidades ofertadas ao jogador, e influenciando o modo como o usuário está “imerso” na história contada, uma vez que a questão da imersão também é um fator importante e está intrinsecamente ligada à narrativa.

Quando nos concentramos no que ocorre nas diegeses dos games, seguimos Gonzalo Frasca, no sentido de que o ato de jogar não deve ser excludente àquele de narrar. Afinal as narrativas se fazem cada vez mais presente no jogos contemporâneos. Vamos agora nos focar em algumas edições da franquia *Mortal Kombat*. Utilizaremos



apenas algumas edições pois atualmente a franquia possui cerca de 16 jogos em sua cronologia oficial além de um *crossover* (*Mortal Kombat vs. DC Universe*) e versões expandidas de jogos (como *Ultimate Mortal Kombat 3*).

Operadores de leitura de narrativa, instituídos pelo formalismo russo e pelo *new criticism*, e organizados por Arnaldo Franco Junior (2005) serão bases para confirmarmos a forte presença da narrativa nos jogos de luta, especialmente em *MK*, e dessa forma, para evidenciar que ludologia e narratologia andam unidas. Vamos, a seguir, iniciar nossa análise sobre a narrativa em *MK* através dos primeiros três jogos da série.

A narrativa em *Mortal Kombat*: a primeira trilogia

Pretendemos, através da utilização de operadores de leitura da narrativa, perceber a diegese nos primórdios da franquia de nosso interesse. Para tal, elencaremos apenas cinco dos diversos operadores, concentrando na presença do tema, motivo e motivação, espaço, ambiente e narrador – selecionados por nossa percepção de que podem ser utilizado em grande parte dos jogos para uma análise narrativa funcional, em um primeiro momento de pesquisa. A saber, que esses itens se configuram da seguinte forma (e ainda, de acordo com a forma estabelecida pelas teorias literárias. Percebamos o quadro cientes de que há intenções de uma adaptação do esquema para análises da mídia proposta):

Tema	Assunto central abordado dramaticamente pela narrativa. O conflito nuclear narrado pelo texto narrativo.
Motivo	Subtemas ligados ao tema e vinculados ao desenvolvimento da história e ao conflito dramático.
Motivação	Conjunto de motivos, que articulados ao tema, caracterizam o modo como é trabalhado ao longo da narrativa.
Espaço	Conjunto de referências de caráter geográfico e/ou arquitetônico que identifica o(s) lugar(es) onde se desenvolve a história. Situa local onde personagens,



	situações e ações são realizadas.		
Ambiente	Caracteriza determinada ação dramática em determinado espaço, é o resultado de determinado espaço na história. Clima, atmosfera estabelecida entre determinadas personagens em determinada situação dramática.		
Narrador Heterodiegético	Não co-referencial com personagens da diegese, tampouco participa da mesma, manifesta-se através de um “eu” explícito, ou como um narrador de “grau zero”.		
Narrador Homodiegético	Co-referencial com uma das personagens da diegese, participando assim da história narrada. <table border="1" data-bbox="660 936 1366 1211"><tr><td>Narrador autodiegético</td><td>Sub-tipo do homodiegético: co-referencial com o protagonista, narrando a sua própria história.</td></tr></table>	Narrador autodiegético	Sub-tipo do homodiegético: co-referencial com o protagonista, narrando a sua própria história.
Narrador autodiegético	Sub-tipo do homodiegético: co-referencial com o protagonista, narrando a sua própria história.		

Quadro 1 – Operadores de leitura da narrativa elencados para análise da evolução narrativa na franquia *Mortal Kombat*. Quadro adaptado das constatações apresentadas por Franco Junior (2005).

Iniciamos nossa breve análise do momento onde o jogador é apresentado à tela onde aparecem nome dos desenvolvedores e em seguida já é apresentado ao menu, onde possui as duas opções: *Tournament* (inicia o jogo) e *Options* (onde pode ajustar algumas configurações do jogo como dificuldade, sons, etc). Uma vez selecionado “*Tournament*”, o jogador cai direto na tela de seleção de personagens onde poderá escolher entre sete personagens e, uma vez um destes selecionado, enfrentará os sete oponentes (sendo que um dos oponentes é o seu “espelho”). Em seguida terá dois *rounds* contra uma dupla formada por personagens já combatidos, e por fim, enfrentará o sub-chefe *Goro*, e o chefe final *Shang Tsung*.

Ao terminar, uma tela aparecerá com textos onde será narrada a história da personagem escolhida. Sendo vencedor de toda essa gama de desafios, é que o jogador



terá acesso a uma narrativa, de fato. Essa estrutura se repete nos demais jogos da primeira trilogia (*Mortal Kombat II*, *Mortal Kombat III*). A diferença é que, em MK II após a tela com o nome dos desenvolvedores, o jogador vai de encontro com uma imagem estática do cenário *The Forest*, onde um texto introdutório situa o jogador dentro da situação em que o combate irá começar. É um avanço narrativo em relação ao primeiro jogo, e um avanço em termos de estilo. Até então, *Street Fighter I* possuía um final que pode ser classificado como tendo um “gancho” para o segundo jogo da franquia, mas quando *SFII* é lançado, não temos vestígios de onde a trama do primeiro foi finalizada, somos novamente expostos a um novo ambiente sem explicações prévias. Dessa forma *Mortal Kombat* começa a estruturar seu universo, ainda de maneira tímida e sucinta. Todavia, esse “prólogo” presente no segundo jogo já demonstra uma preocupação com a diegese, o que não se percebe em outros jogos da época, ou anteriores ao ano de 1993.

Começemos pelo tema. O assunto central onde jogo direciona sua carga dramática é o torneio. Já os motivos variam de acordo com os personagens na narrativa, em sentido literário. Inicialmente sofremos de uma carência de motivos das personagens, e essa carência se repete a seguir, na motivação. Temos, a princípio uma mesma motivação, já que de início não temos acesso ao “*background*” (história de fundo) das personagens, e que poderia nos auxiliar a construirmos no começo do jogo essas referências importantes ao estudo narratológico. O motivo, a princípio seria vencer o torneio. Por fim, nesta primeira trilogia, a motivação nos parece num primeiro momento desamparada também.

Compreendendo que, por motivação entende-se que é “*o conjunto de motivos que, articulados ao tema, caracterizam o modo como este é trabalhado pelo autor ao longo da narrativa*” (FRANCO JUNIOR, 2005, p.43.). Todavia, quando o jogador termina o torneio, uma tela com a imagem estática da personagem surge, e um texto narra o destino da personagem¹² após o término do torneio. Notamos então, que cada

¹² Um pouco da essência de cada uma das personagens poderia ser vislumbrado pelos jogadores através de outras mídias, sendo a mais comum as revistas especializadas em games da década de 90, como exemplo dessa situação, temos a revista Ação Games Especial *Mortal Kombat II* (Editora AZUL, 1994) onde em poucas linhas (e dotadas de um humor até certo ponto desnecessário) tentava explicar sobre a personagem na página onde eram revelados os golpes especiais da mesma. Vejamos, como exemplo, o que a edição traz sobre Liu Kang:

“Herói do primeiro torneio. Liu Kang está de volta. É mais um cara sedento por sangue e vingança, principalmente de seu arqui-inimigo Baraka, que após o primeiro torneio liderou o massacre que



personagem possuía uma motivação e em alguns casos (*Sub-zero* e *Scorpion*), a linha narrativa se entrelaça (ainda que remetendo a um momento anterior ao início do torneio ao qual fomos apresentados e “convidados” a fazer parte). Podemos dessa forma, começar relacionar as personagens, conhecermos seus motivos (particulares) e motivações da diegese, o que era até então um mistério para os jogadores.

Com a apresentação textual da narrativa como forma de conclusão do game, há a presença do narrador heterodiegético, segundo definições de Genette (1979 apud FRANCO JUNIOR, 2005). Antes de chegarmos à conclusão do game (e para compreensão do todo é necessário que o jogador chegue ao final com cada uma das sete personagens jogáveis) existem pistas visuais que permitem ao jogador, através de sua percepção, e através do espaço apresentado nos cenários, ser capaz de montar uma certa concepção acerca da narrativa que envolve *Mortal Kombat*, pelos seus ambientes. Durante os combates, não há elemento textual ou cinemático (nesta primeira trilogia) que insira o jogador num contexto da história. Isso se deve às limitações tecnológicas de programação encontradas na época. E vale ressaltar que, apesar dessas limitações tecnológicas existirem, o produto final apresentado no ano de 1992 pela *Midway* era um avanço impensável até alguns anos atrás onde os jogos 2D cartunescos começavam a apontar caminhos para o gênero que já foi um dos mais populares, perdendo atualmente para os jogos FPS (*first person shooter*) como *Counter-Strike* ou *Left4Dead*. Porém, quando os chamados consoles de nova geração invadem o mercado a franquia de *Mortal Kombat* também migra dos 16 bits para os 32 do *Playstation*, *Sega DreamCast* e demais plataformas dessa geração, através de *Mortal Kombat 4*, e dando continuidade à franquia, uma das poucas que consegue sobreviver à essa mudança nos bits dos consoles e ainda assim se manter forte rendendo inúmeras outras continuações.

***Mortal Kombat 4, MK: Deadly Alliance, MK: Armageddon, MK vs. DC Universe* – a narrativa usufruindo das possibilidades técnicas dos consoles de nova geração**

destruiu todos os templos do jovem Kung fu. Mas também quer acertar Shao Kahn, e vai suar de toda sua sabedoria marcial para conseguir” (ABREU, Bento; STIMPEL, Suzete. 1994)

Um grau de informação relativamente enfraquecido perto das informações que podem ser obtidas com a conclusão do primeiro game, com a personagem *Liu Kang*, porém já localiza o jogador em relação a um ponto interessante da trama: a rivalidade entre *Kang* e *Baraka*, e os motivos desse tema.



Como referência da nova forma narrativa que a franquia encontra, pegaremos 3 jogos de momentos distintos mas que utilizam das novas tecnologias iniciadas de forma precária ainda em 1993 com *Virtua Fighter* (Sega AM2, 1993), e que foram sendo aprimoradas tornando-se quase um padrão dos jogos de luta da nova geração (embora alguns ainda insistissem na jogabilidade e interface “clássicas” do 2D, como em *Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter* (Capcom, 1997). O primeiro de nossos exemplos vêm com *MK4*. Lançado em 1997, ele trazia inovações tecnológicas e estéticas, mas esses avanços também proporcionaram possibilidades maiores de desenvolvimentos da narrativa. A introdução de *MK4* trazia uma introdução cinematográfica, onde o destaque maior era na voz em *off* -- enquanto a câmera girava 360° em torno do personagem Rayden, que vislumbrava os céus. Ainda não havia grandes alterações na estrutura do jogo em termos de narrativa, ela se atinha a introdução (porém agora usufruindo da tecnologia 3D) e aos encerramentos das personagens, onde cada personagem possuía um final com uma cinematografia diferente. As personagens agora são modeladas em 3D e não contam mais com a digitalização de atores (fica a pergunta: sinal de avanço ou retrocesso?). A renderização de modelos 3D na franquia *MK* passar a ser novo paradigma, e a digitalização de atores, torna-se coisa do passado, restrito à primeira trilogia e fetiche de jogadores saudosistas.

Em *MK: Deadly Alliance*, o jogador após as telas de créditos dos desenvolvedores é apresentado a uma introdução bem mais elaborada, já com *cut scenes* e com uma narração em *off* – que ao final da introdução descobrimos ser a voz de uma das personagens clássicas da franquia, Rayden (presença de narrador homodiegético). As lutas se desenvolvem ainda sem alterações na estrutura de combates, ou seja, uma série de combates sucessivos, e não há aparição de momentos na trama onde subtemas passem a ser mais relevantes do que o tema (relevância de motivos). O “Torneio”, permanece ainda como abordagem “dramática” central, porém sabe-se de antemão o porquê das lutas entre os dois núcleos de personagens (agora pertencentes a um dos seguintes lados: os protetores de *EarthRealm* – a terra - contra os malignos tiranos de *Outworld* e *Netherrealm* unidos para conquistar a terra). Quanto aos finais, cada personagem possui um distinto final, porém os finais são elaborados de maneira padrão: cada lutador possui uma ilustração e sua história é narrada através da presença de um narrador heterodiegético. Outros jogos seguem esse esquema padrão, porém dois jogos



se destacam pela diferenciação na estrutura narrativa, e nos focaremos apenas no mais recente lançado: *MK: Armageddon*.

Este possui não somente uma abertura bem trabalhada quanto ao repertório de linguagens cinematográficas utilizadas, ainda assim mantendo o narrador heterodiegético, porém introduzindo o modo *Konquest*, onde o jogador assume um dos dois irmãos filhos de Deuses da mitologia própria da franquia (construída ao longo de quinze jogos anteriores e de onde, ao menos nove trazem contribuições relevante às motivações do tema da franquia). Habilitando este modo, há possibilidade de exploração do mundo de *Mortal Kombat*, como um jogo de aventura em terceira pessoa e que ao longo da exploração dos ambientes (que não se tratando mais apenas dos espaços onde as lutas se desenvolvem, mas um espaço geográfico de exploração, de fato) coloca as personagens em situações de risco contra adversários, e ocasionalmente, em combates no estilo clássicos – porém sem possibilidades de especiais como os *fatalities*, que implicariam na morte das personagens encontradas pelo caminho causando uma possibilidade, que no enredo é inexistente, pois os irmãos devem lutar e os personagens enfrentados permanecerem vivos para o desenvolvimento do tema e possíveis motivações.

Dessa forma, cada vez mais a diegese da franquia vai se mostrando mais evoluída, com possibilidades maiores, inclusive, de análise estrutural da narrativa, apesar de encontrarmos no modo *Kombat*, ainda um estancamento nos finais das personagens – dessa vez o texto aparece com o narrador heterodiegético enquanto a personagem em questão faz movimentos característicos das artes marciais, como num treinamento solitário e reflexivo após o término do torneio.

Para fecharmos nossa breve análise, *Mortal Kombat vs. DC Universe*, que traz um *crossover* entre os personagens da franquia *MK* com os personagens da editora *DC* (*Superman*, *Batman*, *Flash*, *Joker*, entre outros) traz um modo narrativo, entre o término de cada combate, há uma pequena animação cinemática que vai “linkando” as lutas e as histórias dos personagens, e ao final temos cinemáticas explorando o final de cada personagem, finalmente saindo da fórmula do narrador heterodiegético para narrar a conclusão do game.

Percebemos então, que os avanços tecnológicos tem possibilitado que a diegese seja melhor estruturada e com essa percepção a evolução tecnológica dos jogos esteja servindo à narrativa.



Considerações finais

Tendo em mente a linha de raciocínio da escola escandinava de ludologia, onde os jogos são jogos e as histórias, por sua vez seguem sendo histórias e os dois não devem se misturar pois partem de raízes culturais distintas e as considerações de Janet Murray, com seu arcabouço narratologista onde nos diz que:

À primeira vista, os jogos parecem ser bem diferentes das histórias, oferecendo satisfações opostas. Histórias não exigem que façamos nada além de prestarmos atenção, enquanto elas são contadas. Jogos sempre envolvem algum tipo de atividade e são frequentemente centrados no domínio de habilidades, sejam eles de estratégia, xadrez ou uso do joystick. (MURRAY, 2003, p.138)

Perceberemos que a linguagem dos jogos não pode ser assimilada com teorias que não visem uma série de fatores peculiares aos games (a interatividade entre o jogo e o jogador, sendo uma dessas peculiaridades). Todavia, nos parece claro através da nossa breve análise que as evoluções que ocorrem nos games, e como vimos aqui no gênero dos jogos de luta, aparecem em três diferentes níveis - o primeiro nível é o tecnológico (onde estão envoltas questões de programação e desenvolvimento de aspectos técnicos, softwares, jogabilidade), o segundo é estético (tratamento visual dado ao jogo, às personagens, cenários, interface), e o terceiro é narratológico (dizendo respeito à diegese do game). O primeiro nível de desenvolvimento atua como base para a exploração e ampliação dos modos narrativos, fazendo com que eles se assemelhem cada vez mais com as narrativas vistas em outras mídias (o exemplo maior é das semelhanças das seqüências cinemáticas dos games com as seqüências de filmes). Essa evolução da forma de se desenvolver a narrativa nos games não é possível se não houver evolução técnica do *ludus*.

Percebendo isso, cremos que a narratologia, adaptada para esse nova mídia, em junção com a ludologia pode criar mecanismos de estudos eficientes no universo dos jogos eletrônicos, e para tal nos parece propositada a utilização dos operadores de leitura da narrativa, com devidas adaptações uma vez que nem todos os operadores são aplicáveis a essa mídia. Nosso primeiro contato, para obter uma exploração de análise estrutural do game, apenas elencou algumas categorias, mas temos em mente que o



ideal é trabalharmos com uma especialização desses operadores para o meio em questão.

Referências

BEATRIZ, Isa; MARTINS, Jodeilson e ALVES, Lynn. *A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos*. Disponível em: www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult2_09.pdf Acesso em: 05/04/2010.

BRANCO, Marsal Alves e PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. *Uma tipologia dos games*. UNÍrevista - Vol. 1, nº 3, 2006. Disponível em: http://www.unirevista.unisinos.br/pdf/UNÍrev_BrancoPinheiro.PDF Acesso em: 29/03/2010.

FRANCO JUNIOR, Arnaldo. *Operadores de leitura da narrativa*. In: BONNICI, Thomas; ZOLIN, Lúcia Osana (orgs.). *Teoria Literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas*. Maringá: EDUEM, 2005.

FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video) games and narrative*. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> Acesso em: 05/04/2010

GENNET, Gerard. *Discurso da narrativa*. Lisboa: Vega, 1979.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, Henry. *Game Design as narrative architecture*. Disponível em: <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> Acessado em: 01/04/2010

JULL, Jesper. *Games telling stories?* www.gamestudies.org/0101/juulgts/ Acesso em: 05/04/2010

JULL, J. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Disponível em: www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld Acesso em: 21/01/ 2010.

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

RIVIERO, Sérgio. *Narratologia ou ludologia?* Disponível em: www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/textos/sergiorivero.pdf Acesso em: 26/01/2010.

REUTERS, Ives. *Análise da narrativa*. Lisboa: DIFEL, 2002.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative and the split condition of digital textuality*. Disponível em: <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/1/Ryan/> Acesso em: 22/03/2010.



Games

Activision:. Boxing, 1980.

Atari: Pit Fighter. *Dormark Software*, 1990.

Capcom: Street Fighter, 1987.

Capcom: Street Fighter, 1992.

Capcom: Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, 1997.

Midway Games: Mortal Kombat. *Acclaim* 1992.

Midway Games: Mortal Kombat II. *Acclaim* 1993.

Midway Games: Mortal Kombat III. *Acclaim* 1995.

Midway Games: Mortal Kombat 4. *Sony Entertainment*, 1997.

Midway Games: Mortal Kombat: Deadly Alliance. *Sony Entertainment*, 2002.

Midway Games: Mortal Kombat: Armageddon . *Sony Entertainment*, 2006.

Midway Games: Mortal Kombat vs. DC Universe, 2008.

Origins Systems: Wing Commander, 1990.

Origins Systems: Wing Commander II: The Vengeance of the Kihlrati, 1991.

Origins Systems: Wing Commander III: The Heart of the Tiger, 1993.

PAJITNOV, Alexey; PAVLOVSKY, Dmitri; GERASIMOV, Vadim: Tetris, 1984.

Sega AM2: Virtua Fighter. *Sega*, 1993.