

PEDRO PANHOCA DA SILVA

O LIVRO-JOGO E SUAS SÉRIES FUNDADORAS

**ASSIS
2019**

PEDRO PANHOCA DA SILVA

O LIVRO-JOGO E SUAS SÉRIES FUNDADORAS

Dissertação apresentada à Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências e Letras, Assis, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras (Área de Conhecimento: Literatura e Vida Social)

Orientador: Prof. Dr. João Luís Cardoso Tápías Ceccantini

Bolsista: CAPES/PROPG
Código do financiamento: 001

**ASSIS
2019**

S586l Silva, Pedro Panhoca da
O livro-jogo e suas séries fundadoras / Pedro Panhoca da Silva. -- Assis, 2019
327 p. : il.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências e Letras, Assis
Orientadora: João Luís Cardoso Tápias Ceccantini

1. Livro-jogo. 2. Literatura Infanto-juvenil. 3. Livro interativo. 4. RPG. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Ciências e Letras, Assis. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: O LIVRO-JOGO E SUAS SÉRIES FUNDADORAS

AUTOR: PEDRO PANTOJA DA SILVA

ORIENTADOR: JOÃO LUIS CARDOSO TÁPIAS CECCANTINI

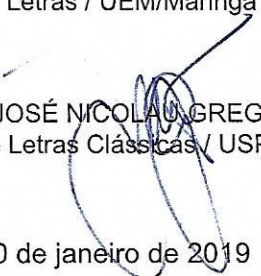


Aprovado como parte das exigências para obtenção do Título de Mestre em LETRAS, área: Literatura e Vida Social pela Comissão Examinadora:



Prof. Dr. JOÃO LUIS CARDOSO TÁPIAS CECCANTINI
Depto. de Literatura / UNESP/Assis

Prof. Dr. MÁRCIO ROBERTO DO PRADO
Depto. de Letras / UEM/Maringá



Prof. Dr. JOSÉ NICOLAU GREGORIN FILHO
Depto. de Letras Clássicas / USP/São Paulo

Assis, 10 de janeiro de 2019

*Dedicado a todos os seres que não
deixam a literatura morrer, não param de
brincar e não cansam de fantasiar.*

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho só foi possível graças à bolsa PROPG a mim concedida. Portanto, o presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

Muita gente também merece um espaço nesta dedicatória, então vá ao item 1 para começar a conhecê-los.

1) Aos meus pais Celso e Olga, que me inseriram no mundo da leitura. Mesmo com a indicação de livros “errados”, suas intenções jamais serão esquecidas por toda a minha vida. Se quiser saber quem me indicou o livro mais importante da minha vida, vá para o item 2. Se, por acaso, quiser conhecer os grandes amigos que me inspiraram a ler e jogar sempre, vá para 3. Se preferir conhecer primeiro o orientador, que não foi Umberto Eco, mas me ensinou a fazer uma tese, vá para 4;

2) Ao meu primo Fernando, meus eternos agradecimentos por ter me apresentado *O Templo do Terror* em uma de nossas clássicas férias em Caraguatatuba. Se desejar saber como um grande amor me ajudou, vá para 5 ou vá para 6 para conhecer meus mantenedores do vício da leitura. Se preferir, retorne para 1 e escolha outra opção;

3) Aos meus amigos Gabriel “Biel”, Hermes, Raphael “Pavá”, Marcelo “Seu China”, Renato (e toda sua família de muitos irmãos), Guilherme, Brian e Tharcus, que com RPG, *Magic*, Basquete e Futebol fizeram minha juventude simplesmente mágica. Vá para 7 para conhecer as editoras que tiveram papel fundamental nesse projeto. Se preferir, retorne para 1 e escolha outra opção;

4) Ao meu orientador (e melhor professor que tive na graduação) João Luís Cardoso Tápias Ceccantini, pela sua grande paciência e suas intensas correções. Se quiser, vá para 1 ou

3, se ainda não o fez. Como alternativa, vá para 8 para descobrir como grupos inteiros me ajudaram, mesmo sem serem próximos ou até mesmo familiares;

5) À Camila, a única que me amou antes do dinheiro e fama (embora isso ainda não tenha chegado). Muito obrigado por apoiar todos os meus planos sempre. Vá para 9 para conhecer duas figuras que muito me ajudaram (indiretamente) na pesquisa ou volte para 2 e escolha outra opção;

6) A Ian Livingstone e Steve Jackson (UK), os heróis de todo leitor que cresceu com os livros-jogo. Vá para 7 para conhecer as editoras que trouxeram suas obras para o Brasil ou vá para 9 a fim de conhecer duas pessoas extremamente importantes para o futuro do livro-jogo no mundo. Se preferir, retorne para 2 e escolha outra opção;

7) Às editoras Marques Saraiva e Jambô, a primeira porque trouxe a principal série de livros-jogo aos brasileiros e a segunda porque a ressuscitou. E por que não agradecer aos sebos e sites de compra/venda de livros usados, que me ajudaram a adquirir centenas de exemplares? Se ainda não o fez, pode retornar para 3 ou 4 e escolher outra opção, ou então conhecer os mentores decisivos na minha formação escolar e humana, em 10;

8) A todos os participantes dos grupos de redes sociais *Aventuras Fantásticas BR* e *Gamebooks*, pois me auxiliaram muito com discussões, opiniões e conselhos de forma amigável e descontraída. Vá para 10 para conhecer meus grandes exemplos de vida profissional ou 11;

9) A duas personalidades muito importantes no andar da pesquisa: Demian Katz, pela mais completa plataforma de dados sobre livros-jogo e similares existente, e a Jonathan Green, pelo pioneiro estudo e compilação de fatos e curiosidades sobre livros-jogo, o qual muito me facilitou a pesquisa acadêmica, e todo fã que digitalizou e me enviou uma página que fosse de qualquer fonte momentaneamente inalcançável por mim, mas que foi fundamental para minha

conclusão do trabalho. Conheça três professores que marcaram minha vida indo para 10 ou vá para 12.

10) Aos melhores exemplos de professores que um aluno poderia ter na vida: Douglas Nascimento, Reginaldo Ambrósio e Oswaldo Beltramini (*in memoriam*). Se ainda não o fez, pode voltar a 9 para conhecer importantes nomes relacionados aos livros-jogo; 7, se quiser conhecer as editoras nacionais que idolatro; 8, para agradecer a muitos nomes de forma coletiva que muito também me ajudaram na presente ambição; ou 12, os últimos agradecimentos antes da leitura da presente tese;

11) Aos meus artistas favoritos, vivos ou mortos: Charles Bukowski, Neil Gaiman, Walter Franco, Falcão, Peter Andrew Jones e Lars von Trier. Eles nem imaginam que eu existo e me fazem um grande bem (tirando Peter, para o qual trabalho voluntariamente desde 2012). Se quiser, volte para 8 para conhecer o apoio de coletivos que recebi para a execução deste trabalho; vá para 10 para conhecer meus professores-modelo ou vá para 12 a fim de conhecer mais gente importante na minha vida;

12) A todos meus ex-alunos que me admiram e com os quais eu tenha contribuído de alguma maneira.

Agora vá para o sumário e boa leitura.

“Hold on, it's never enough
It's never enough until your heart stops beating
The deeper you get, the sweeter the pain
Don't give up the game until your heart stops beating”
(NEW Order; ROBIE, John. Shellshock.
In: NEW Order. *Substance*. Manchester:
Factory Records, 1986. Faixa 9. 3. Disco
de vinil.)

SILVA, Pedro Panhoca da. **O livro-jogo e suas séries fundadoras**. 2019. 326 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras, Assis, 2019.

Resumo

Esta dissertação busca traçar um panorama e as fases inicial (1976-1982) e principal (1982-1987) do livro-jogo, RPG voltado para jogadores únicos e autossuficiente, ainda inexistente em livros teóricos ou estudos mais profundos sobre esse gênero. Para isso, no primeiro capítulo, são abordados os conceitos de RPG, aventura-solo e livro-jogo, bem como uma comparação entre si sem esgotar e delimitar esse assunto. No segundo capítulo são analisados os livros-jogo brasileiros consequentes da produção britânica, não em profundidade, mas como peças panorâmicas de um sistema ainda em construção. No terceiro capítulo são examinados os sistemas de RPGs e suas aventuras-solo (*Tunnels & Trolls* e *The Fantasy Trip*) que inspiraram e/ou esboçaram o que foi (e ainda é) o livro-jogo, constituindo seu período de formação. No quarto capítulo é explicada a série de livros interativos que também ajudou a formar o livro-jogo ao lado dos livretos de aventura-solo, a *Choose Your Own Adventure*. No quinto capítulo é abordado o livro-jogo finalmente consolidado e reconhecido como tal (série *Fighting Fantasy*), conhecendo seus autores, obras mais relevantes, além de outras séries que também mereceram atenção por suas especificidades como *Sorcery!*, *Lone Wolf*, *The Way of the Tiger* e o periódico *Warlock*, importante mídia a disseminar o livro-jogo no mercado editorial mundial. No sexto e último capítulo são abordados os motivos do retraimento do livro-jogo no mercado e sua ressurgência. Também procura-se discutir as consequências desse fenômeno e indagar sobre o que se pode esperar para seu futuro.

Palavras-chave: Livro-jogo. Literatura Infanto-juvenil. Livro interativo. RPG.

SILVA, Pedro Panhoca da. **The gamebook and its founders series**. 2019. 320 f. Dissertation (Masters in Languages) – São Paulo State University (UNESP), School of Sciences, Humanities and Languages, Assis, 2019.

Abstract

This dissertation seeks to outline a panorama and gamebook's initial (1976-1982) and main (1982-1987) phases, RPG aimed at unique and self-sufficient players, still nonexistent in theoretical books or deeper studies on this genre. For this, in the first chapter, the concepts of RPG, solo adventure and gamebook are approached, as well as a comparison among themselves without exhausting and delimiting this subject. In the second chapter the Brazilian gamebooks as a result of the British production are analyzed, not in depth, but as panoramic pieces of a system still under construction. In the third chapter, RPG systems and their solo adventures (*Tunnels & Trolls* and *The Fantasy Trip*), inspiring and / or sketching what was (and still is) the gamebook are examined, constituting its period of formation. In the fourth chapter the series of interactive books that also helped form the gamebook alongside the solo adventure booklets, *Choose Your Own Adventure*, is discussed. In the fifth chapter the gamebook finally consolidated and recognized as such (*Fighting Fantasy* series), knowing its authors, more relevant works, besides other series that also deserved attention for its specificities like *Sorcery!*, *Lone Wolf*, *The Way of the Tiger* and the periodical *Warlock*, important media to spread the gamebook in the world-wide publishing market are discussed. In the sixth and final chapter the gamebook withdrawal's motives in the book market and its resurgence are analyzed. It also seeks to discuss the consequences of the gamebook phenomenon and to inquire about what can be expected for its future.

Keywords: *Gamebook. Children and Young People's Literature. Interactive Book. RPG.*

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 - Percentual das produções acadêmicas que apenas mencionam o livro-jogo no texto ou usam-no como palavra-chave.....	30
GRÁFICO 2 – Percentual das produções acadêmicas que apenas mencionam o livro-jogo no texto ou usam-no como palavra-chave, após filtro de exclusão supracitado.....	31
GRÁFICO 3 – Principais palavras-chaves vinculadas a Livro-jogo (e variantes).....	32
GRÁFICO 4 – Gêneros textuais que trazem palavras-chave vinculadas a “livro-jogo” (e variantes). Entre parênteses, sua quantidade total de textos.....	33
GRÁFICO 5 – Número de matérias abordadas pelos jornais envolvendo livros-jogo (e suas variantes) até abril de 2018. Entre parênteses, sua quantidade total de textos.....	34

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - linha do tempo dos livros-jogo (período de formação).....	45
FIGURAS 2 e 3 - algumas imagens internas de <i>O Herói da Copa</i> , “cena interativa” e “cena descritiva”, respectivamente.....	60
FIGURAS 4 e 5 - algumas ilustrações internas da obra.....	61
FIGURAS 6 e 7 - algumas das ilustrações internas de <i>Estandarte Sangrento</i>	63
FIGURAS 8 e 9 - ilustração de página inteira e sua “versão” em vinheta, respectivamente.....	64
FIGURAS 10 e 11 - algumas das ilustrações internas de <i>Renascido</i>	66
FIGURAS 12 e 13 - ilustrações internas iniciais com epígrafes.....	68
FIGURAS 14 e 15 - ilustrações aproveitadas do livro-jogo <i>Espectro</i> para os suplementos <i>Noturnos</i> (p.39) e <i>Lendas</i> (p.43) do RPG <i>Era do Caos</i> , respectivamente.....	69
FIGURAS 16 e 17 - homens num boteco e capangas de organização criminosa numa favela.....	70
FIGURAS 18 e 19 - ilustrações internas descritivas das cenas.....	71
FIGURAS 20 e 21 - ilustrações internas que “desafiam” o leitor-jogador.....	71-72
FIGURA 22 - imagem “enigmática”.....	72
FIGURAS 23 e 24 - imagens internas de <i>Viver ou Morrer: Esta é a Jogada!</i>	74
FIGURA 25 - capa do livro-jogo <i>No Coração dos Deuses</i>	76
FIGURAS 26 e 27 - vinhetas (desenhos dos Martírios).....	78
FIGURAS 28 e 29 - um exemplo de vinheta em quadrinhos e um de imagem congelada do filme, respectivamente.....	79
FIGURAS 30 e 31 - mapas diversos em suas respectivas páginas.....	80
FIGURAS 32 e 33 - ficha de personagem em branco e pré-montada, ambas pertencentes ao <i>GURPS</i> , respectivamente.....	81
FIGURAS 34 e 35 - ícones (setas e símbolos de dados) e regras adicionais conhecidas apenas no momento de determinada ação (testes de esquiva e de natação, respectivamente).....	81-82
FIGURAS 36 e 37 - algumas imagens do filme encontradas nos cantos de páginas (cantos esquerdo e direito, respectivamente).....	83-84
FIGURAS 38 e 39 - ilustração de capa e vinheta, respectivamente.....	86

FIGURAS 40 e 41- imagens de “loja de itens” de <i>Ataque a Khalifor</i> (aliada a imagens) e <i>O Templo do Terror</i> (1991 ou 1992) (padrão), respectivamente.....	89
FIGURAS 42 e 43 - algumas das lojas de itens encontradas em <i>Ataque a Khalifor</i> (com imagens) e <i>n’O Senhor das Sombras</i> (sem imagens), respectivamente.....	91
FIGURAS 44 e 45 - imagens internas de <i>Ataque a Khalifor</i> e <i>As Cavernas da Bruxa da Neve</i> (2012), respectivamente, para comparar seu acabamento interno.....	92
FIGURAS 46 e 47 - imagens internas de <i>Ataque a Khalifor</i> e <i>O Senhor das Sombras</i> , respectivamente.....	93
FIGURAS 48 e 49 - capas de <i>O Inimigo Digital</i> e <i>Minecraft Diary of Skeleton Steve the Noob Years</i> , respectivamente, contendo seus avisos de “não oficialidade”.....	95
FIGURAS 50 e 51 - última referência do mundo de <i>Minecraft</i> e página divisória entre o <i>Minecraft</i> e o Nether, respectivamente.....	96-97
FIGURAS 52 e 53 - primeira referência do Nether e parte do livro-jogo (fechado), respectivamente.....	97
FIGURAS 54 e 55 - imagem de um zumbi de <i>Minecraft</i> e sua versão em <i>O Inimigo Digital</i> , respectivamente.....	97-98
FIGURAS 56 e 57 - vinheta e dados do inimigo zumbi do pantâno, respectivamente.....	98
FIGURA 58 - “Eras” e períodos do livro-jogo no Brasil.....	99-100
FIGURAS 59 e 60 - duas propagandas de <i>Tunnels & Trolls</i>	104
FIGURA 61 - imagem de uma garrafa de aspirina. Em seu rótulo está escrito “Corporação Buffalo Castle / Marca de Aspirin / (imagem de uma mão apontando para a direita) tomar somente [ilegível].....	111
FIGURAS 62 e 63 - imagem de Escorpião e imagem de capa do <i>Dungeons & Dragons</i> , 1ª ed, respectivamente.....	112
FIGURAS 64 e 65 - imagens internas de <i>Dungeons & Dragons</i>	112
FIGURA 66 - correções feitas à mão. Não se sabe ao certo quem as fez (os quadrados vermelhos usados para destacar as correções manuais são de minha autoria).....	113
FIGURAS 67 e 68 - propagandas de <i>The Fantasy Trip</i>	118

FIGURAS 69 e 70 - tabuleiro “pré-montado” e tabuleiro padrão, respectivamente.....	121
FIGURAS 71 e 72 - página 13 (sem número e com referências) e página 13 (numerada e com referências), respectivamente.....	122
FIGURA 73 - 5ª página de <i>Buffalo Castle</i>	123
FIGURA 74 - 10ª página de <i>Death Test</i>	124
FIGURAS 75 e 76 - propagandas sobre diversos sistemas de RPG, dentre eles, <i>Tunnels & Trolls</i> e <i>The Fantasy Trip</i> , respectivamente.....	124
FIGURAS 77 e 78 - listas dos 10 livros infantis mais vendidos do mês correspondente.....	133
FIGURAS 79 e 80 - propagandas sobre os livros da série <i>Choose Your Own Adventure</i>	134
FIGURAS 81 e 82 - propagandas sobre os livros da série <i>Endless Quest</i>	138
FIGURAS 83 e 84 - propagandas da série <i>Tunnels & Trolls</i>	146
FIGURAS 85 e 86 - capas da edição de <i>The Warlock of Firetop Mountain</i> , britânica e estadunidense, respectivamente.....	149
FIGURAS 87 e 88 - capa do livro-jogo <i>O Ladrão da Meia Noite</i> e ilustração interna condizente à referência 316 do enredo, respectivamente.....	150
FIGURAS 89 e 90 - capas da edição holandesa de <i>The Warlock of Firetop Mountain</i> e portuguesa do mesmo, respectivamente.....	151
FIGURAS 91 e 92 - capas da edição brasileira de <i>The Warlock of Firetop Mountain</i> e finlandesa do mesmo, respectivamente.....	152
FIGURA 93 - ficha de personagem padrão da série <i>Fighting Fantasy</i>	155
FIGURAS 94 e 95 - goblin de armadura adormecido em seu posto e estátua de criatura ciclópica, respectivamente.....	159
FIGURAS 96 e 97 - imagens internas de <i>Howl of the Werewolf</i> (2008).....	160
FIGURA 98 - capa do Batman “invade” seu próximo quadrinho (à direita), dando destaque e ideia de movimento à sua exaustiva caminhada pelas ruas.....	161
FIGURAS 99 e 100 - capas da 1ª e da 2ª (capa alternativa) edições de <i>The Citadel of Chaos</i> , respectivamente.....	162
FIGURAS 101 e 102 - capas dos livros-jogo <i>Black Vein Prophecy</i> e <i>Magehunter</i> , respectivamente.....	163
FIGURA 103 - propaganda de <i>Out of the Pit</i>	165

FIGURAS 104 e 105 - algumas das primeiras propagandas sobre a série <i>Fighting Fantasy</i>	166
FIGURAS 106 e 107 - capas do livro-jogo <i>Talisman of Death</i> nas edições britânica (1984) e estadunidense (1985), respectivamente.....	168-169
FIGURAS 108 e 109 - propagandas da série <i>Lone Wolf</i>	170
FIGURA 110 - período de consolidação e “Idade de ouro” do livro-jogo (séries fundadoras).....	173
FIGURA 111 - propaganda do software (jogo eletrônico) baseado no livro-jogo <i>Seas of Blood</i> (1985) de <i>Fighting Fantasy</i>	178
FIGURAS 112 e 113 - propagandas de <i>F.I.S.T.</i>	180
FIGURAS 114 e 115 - propagandas de <i>Joe Dever’s Phone Quest (Fortress of Doom)</i> e <i>War of Wizards</i> , respectivamente.....	181
FIGURAS 116 e 117 - propagandas do jogo <i>Deathtrap Dungeon</i> do console Playstation inspirado no livro-jogo homônimo.....	182
FIGURAS 118 e 119 - propagandas da série <i>Fighting Fantasy</i> relançadas pela Wizard Books Series 1 (2002 – 2007).....	184
FIGURAS 120 e 121 - produtos da série <i>Fighting Fantasy</i> (Wizard Books, 2002 – 2007): marca-páginas e calendário, respectivamente.....	185
FIGURA 122 - tabela de números aleatórios.....	187
FIGURA 123 - propaganda do jogo <i>Talisman of Death</i> para PS3 e PSP.....	188
FIGURAS 124 e 125 - divulgação das capas dos livros-jogo <i>O Feiticeiro da Montanha de Fogo</i> (2009) e <i>A Cidadela do Caos</i> (2009) (ambas edições da Jambô editora), respectivamente.....	192
FIGURAS 126 e 127 - capas do livro-jogo <i>Howl of the Werewolf</i> e da revista <i>Dragon Cave</i> , nº 2, respectivamente.....	193
FIGURAS 128 e 129 - imagem da capa do livro-jogo <i>Armies of Death</i> (1988) e sua reprodução em revista brasileira (<i>Kobold Magazine</i>), respectivamente.....	193-194
FIGURAS 130 e 131 - imagem da capa de <i>Out of the Pit</i> e sua reprodução em revista brasileira (<i>Kobold Magazine</i>), respectivamente.....	194
FIGURAS 132 e 133 - propagandas sobre os livros da série <i>Fighting Fantasy</i>	197

FIGURAS 134 e 135 - propagandas sobre outros livros-jogo.....	198
FIGURAS 136 e 137 - palavras-cruzadas e propaganda de evento comemorativo, baseados na cultura construída pelos livros-jogo da série <i>Fighting Fantasy</i> , respectivamente.....	198
FIGURAS 138 e 139 - propagandas de produtos de merchandising dos livros-jogo da série <i>Fighting Fantasy</i> : quebra-cabeças e miniaturas, respectivamente.....	199
FIGURA 140 - lançamento da competição de melhor aventura-solo, com regulamento, prazos para recebimento e premiações.....	201
FIGURAS 141 e 142 - questionário usado como feedback.....	202
FIGURAS 143 e 144 - propagandas voltadas exclusivamente para outras séries de livros-jogo, como <i>Forbidden Gateway</i> e <i>Lone Wolf</i> , respectivamente.....	203
FIGURAS 145 e 146 - pedido via correio e propaganda que mesclam livros-jogo da <i>Fighting Fantasy</i> e séries diversas, respectivamente.....	204
FIGURA 147 - notas atribuídas pelo mascote da revista – Derek, the Troll – aos livros-jogo resenhados, em ordem decrescente: <i>Amazin’</i> (Incrível), <i>Good</i> (Bom), <i>Not Bad</i> (Mediano), <i>Boring</i> (Tedioso) e <i>Bleaagh!</i> (onomatopeia para algo Horrível).....	204
FIGURA 148 - propaganda do livro <i>Dicing with dragons: an introduction to role playing games</i>	206
FIGURAS 149 e 150 - propagandas do livro <i>The Tasks of Tantalos</i>	207
FIGURAS 151 e 152 - capas dos romances de <i>The Trooltooth Wars</i> (1989) e <i>Skullcrag</i> (1994), ausentes do logotipo da série <i>Fighting Fantasy</i> e dos nomes de seus mentores da mesma, respectivamente.....	209
FIGURA 153 - propaganda dos novos <i>spin-offs</i> de <i>Fighting Fantasy</i>	210
FIGURAS 154 e 155 - propagandas da série <i>Sorcery!</i>	213
FIGURAS 156 e 157 - páginas de um livro-jogo da <i>Sorcery!</i>	214
FIGURA 158 - página de um livro-jogo da <i>Fighting Fantasy</i> (Jambô editora).....	215
FIGURAS 159 e 160 - propagandas da série <i>Sorcery!</i>	216
FIGURAS 161 e 162 - cadáver inanimado e jib-jib, respectivamente.....	217
FIGURAS 163 e 164 - propagandas de adaptações e <i>spin-offs</i> da série <i>Fighting Fantasy</i> . A primeira apresenta <i>Crown of Kings: A Campaign for Advanced Fighting Fantasy</i> como lançamento e a segunda apresenta-o juntamente com os antigos lançamentos, dando espaço para um novo.....	218
FIGURA 165 - as quatro categorias avaliadas pela revista <i>Fighting Fantazine</i> (enredo, atmosfera, jogabilidade e ilustrações) mostrando os 10 melhores e os últimos lugares também (nova diagramação da página de minha autoria).....	220

FIGURAS 166 e 167 - propagandas de <i>Sorcery!</i> (Inkle).....	221
FIGURA 168 - propaganda sobre a assinatura da <i>Warlock</i> na própria revista do autor de <i>Lone Wolf</i>	225
FIGURAS 169 e 170 - capas dos livros-jogo nº 14 e 20 da editora Berkeley (Estados Unidos), trazendo a informação das 7 milhões de vendas no topo e na base de suas imagens, respectivamente.....	227
FIGURAS 171, 172 e 173 - capas dos melhores livros-jogo de seus respectivos anos, respectivamente. No canto inferior das três obras, a indicação da conquista.....	228
FIGURA 174 - propaganda de <i>Castle Death</i> , o melhor (e mais controverso) livro-jogo de 1986.....	229
FIGURAS 175 e 176 - capas do 1º e do 3º livros-jogo da série, <i>Flight from the Dark</i> e <i>The Caverns of Kalte</i> (ambos da editora Beaver), respectivamente.....	231
FIGURAS 177 e 178 - capas do 12º (1988) e do 13º (1990) livros-jogo da série, <i>The Masters of Darkness</i> (1988) e <i>The Plague Lords of Ruel</i> (1990), respectivamente (ambos publicados pela editora Red Fox).....	232
FIGURAS 179 e 180 - capas do 14º e do 20º livros-jogo da série, <i>The Captives of Kaag</i> e <i>The Curse of Naar</i> , respectivamente (ambos lançados pela editora Red Fox).....	233
FIGURAS 181 e 182 - capas do 21º e do 22º livros-jogo da série, <i>Voyage of the Moonstone</i> (1994) e <i>The Buccaneers of Shadaki</i> (1994), respectivamente.....	234
FIGURAS 183 e 184 - capa e primeira página do calendário, respectivamente.....	235
FIGURAS 185 e 186 - propaganda de vários produtos relacionados ao RPG (incluindo os livros-jogo) e propaganda que une o RPG e os livros-jogo de uma série em particular (<i>Aventuras na Terra-Média</i>), respectivamente.....	238
FIGURAS 187 e 188 - propaganda de <i>Lone Wolf</i> (ocupando duas páginas de revista).....	244
FIGURA 189 - convocação para a <i>Dragonmeet</i> e promoção da <i>Lone Wolf Club Newsletter</i>	245
FIGURA 190 - informativo da <i>Lone Wolf Club Newsletter</i> que trazia ao leitor-jogador novidades como obter o 18º livro-jogo autografado, divulgar a megaentrevista de Joe Dever à revista <i>Role player Independent</i> e o anúncio de uma competição especial que concederia um prêmio ao vencedor.....	247-248
FIGURAS 191 e 192 - propagandas do <i>spin-off Grey Star the Wizard</i>	253

FIGURAS 193 e 194 - propagandas de antigos jogos de computador da série <i>Lone Wolf</i>	256
FIGURA 195 - o jogo <i>Flight from the Dark</i> no top 30 da revista <i>Crash</i> (14º lugar).....	257
FIGURAS 196 e 197 - propagandas do jogo <i>Lone Wolf and the ice halls of terror</i>	258
FIGURA 198 - propaganda de promoções referentes a produtos da franquia <i>Lone Wolf</i>	259
FIGURA 199 - propaganda do audiolivro <i>Eclipse of the Kai</i> e a promessa de <i>The Dark Door Opens</i>	260
FIGURAS 200 e 201 - propagandas de <i>Phonequest</i>	261
FIGURAS 202 e 203 - produtos da série <i>Lone Wolf</i> (escultura e camiseta, respectivamente).....	262
FIGURAS 204 e 205 - propaganda de <i>Combat Heroes</i> contendo as premiações de seu autor nas partes superior, média e inferior do anúncio e capa do primeiro livro-jogo da série <i>Freeway Warrior - Highway Holocaust</i> (1988) -, na qual se pode perceber que Dever inseriu na parte inferior de sua capa parte de sua boa reputação, respectivamente.....	266
FIGURA 206 - aviso contido sempre na página 2 de cada livro-jogo da série.....	272
FIGURA 207 - aviso contido na página 2 dos livros-jogo <i>Ninja</i> (2014) e <i>Redeemer!</i> (2015).....	272
FIGURA 208 - golpes praticados pelo Vingador.....	273
FIGURAS 209 e 210 - cenas da série <i>The Way of the Tiger</i> (decapitação e combate iminente, respectivamente).....	275
FIGURAS 211 e 212 - mapas de edição britânica (colorido) e estadunidense (preto e branco), respectivamente.....	276
FIGURAS 213 e 214 - propagandas de produtos da série <i>The Way of the Tiger</i> (dois jogos de videogame).....	279
FIGURAS 215 e 216 - o jogo <i>The Way of the Tiger</i> no top 30 da revista <i>Crash</i> (15º e 25º lugares, respectivamente).....	279
FIGURAS 217 e 218 - propagandas das séries de livros-jogo <i>Golden Dragon Fantasy Gamebooks</i> e <i>The Legends of Skyfall</i> , respectivamente.....	282
FIGURAS 219 e 220 - propaganda do aplicativo <i>Gamebook Adventure</i> e da versão eletrônica de <i>The Warlock of Firetop Mountain</i> , respectivamente.....	283-284

FIGURAS 221 e 222 - propagandas de campanhas promovidas pelo Kickstarter referente ao (possível) lançamento de livros-jogo.....	284-285
FIGURAS 223 e 224 - foto tirada pelo próprio Ian Livingstone na prateleira de best-sellers da livraria WH Smith - loja Euston Station – em 23/08/2017 e foto feita por um fã, Tony Andrew Chaplin, tirada na mesma loja, um mês depois em 22/09/2017, nas quais podem se notar que <i>The Port of Peril</i> chegou a ocupar a 12 ^a posição de livro mais vendido e passou à 17 ^a , posteriormente.....	287
FIGURAS 225 e 226 - propagandas da versão em HQ de <i>Freeway Fighter</i>	288
FIGURAS 227 e 228 - tombos dos livros-jogo de <i>Fighting Fantasy</i> em uma estante e livros de tombo muito semelhante atrás do ditador norte-coreano Kim Jong-un, respectivamente.....	289
FIGURAS 229 e 230 - escudos do mestre (frente e verso, respectivamente), item comumente usado para lhe oferecer um resumo de cálculos e tabelas do sistema de RPG escolhido para ser jogado, além de esconder o rolamento de dados, que o mestre executa, dos jogadores.....	290
FIGURAS 231 e 232 - projeto de capa (imagem do original de Iain McCaig) / sobrecapa (The Games Collector/ Daielyn Cris Bertelli) e página do interior (Daielyn Cris Bertelli), respectivamente.....	290

Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	21
2 CONVERSA ENTRE MESTRE E NEÓFITOS.....	28
2.1 – (AINDA) UM POUCO SOBRE RPG.....	45
2.2 – RPG, LIVRO-JOGO E FICÇÃO INTERATIVA.....	48
2.2.1 – Sobre influenciados, influenciadores e fórmulas secretas.....	52
3 AVENTURAS NA <i>TERRA BRASILIS</i>.....	58
3.1 – ERA GSA.....	58
3.2 – ERA AKRITÓ.....	64
3.3 – ERA MERCADO ABERTO.....	72
3.4 – ERA DEVIR.....	75
3.5 – ERA LVDVS CULTURALIS.....	84
3.6 – ERA JAMBÔ.....	86
3.7 – ERA AVEC.....	93
4 RASCUNHANDO A FICHA (O LIVRO-JOGO EM FORMAÇÃO).....	103
4.1 – SOBRE TÚNEIS E TROLLS: A FIGURA DE KEN ST. ANDRE.....	103
4.2 – A IDEIA QUE O AMIGO TEVE: STEVE MCALLISTER E RICK LOOMIS.....	106
4.2.1 – Aventuras no castelo do búfalo.....	109
4.3 – AS VIAGENS FANTÁSTICAS DE STEVE JACKSON (US).....	113
4.3.1 – Pé na estrada.....	117
4.4 – AVENTURAS NAS REVISTAS.....	125
5 ESTE TEXTO RENDE UM BOM LIVRO (DA FICÇÃO INTERATIVA À CONSOLIDAÇÃO DO LIVRO-JOGO).....	131
5.1 – OS CAMINHOS CERTOS: <i>CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE</i>	132
5.2 – BOM LIVRO É AQUELE QUE NÃO ACABA: <i>ENDLESS QUEST</i>	136
5.3 – MUITO HERÓI PARA A MESMA MISSÃO: SÉRIES CONCORRENTES.....	139
6 A MAGIA FINALMENTE CONJURADA (O CLÍMAX DO LIVRO-JOGO).....	142
6.1 – OS DOIS FEITICEIROS: IAN LIVINGSTONE E STEVE JACKSON (UK).....	142
6.2 – DA AMBIÇÃO CRIOU-SE UM DRAGÃO: A SÉRIE <i>FIGHTING FANTASY</i>	147
6.2.1 – Contratam-se caçadores de recompensas para ambiciosa missão: vender.....	166
6.2.2 – Sussurros do além: as “polêmicas” e o abismo do livro-jogo.....	173
6.2.3 – O metamorfo desesperado faminto por lucro: algumas tentativas de adaptações de <i>Fighting Fantasy</i>	177

6.2.4 – Um aliado verde-amarelo: <i>Fighting Fantasy</i> no Brasil.....	191
6.2.5 – Algumas moedas do baú: premiações e grandes ideias para o futuro.....	194
6.3 – WARLOCK: O PERIÓDICO DOS LIVROS-JOGO.....	196
6.4 – OS OUTROS TENTÁCULOS DO KRAKEN: SPIN-OFFS E OUTROS DERIVADOS DE <i>FIGHTING FANTASY</i>	205
6.5 – NÚMEROS DO ALÉM-JOGO: DADOS QUANTITATIVOS DA SÉRIE.....	211
6.6 – A MÁGICA NÃO PODE PARAR: A SÉRIE <i>SORCERY!</i>	212
6.7 – UM LOBO NEM TÃO SOLITÁRIO ASSIM: A SÉRIE <i>LONE WOLF</i>	222
6.7.1 – O lobo dos ovos de ouro: faturamento e premiações de <i>Lone Wolf</i>	226
6.7.2 – O lobo era só um cão vira-lata: <i>Lone Wolf</i> no Brasil.....	237
6.7.3 – Joe Dever, o líder da nova alcateia.....	238
6.7.4 – Quando o lobo cria o próprio mundo.....	241
6.7.5 – Outras tocas lupinas: <i>spin-offs</i> e outros derivados de <i>Lone Wolf</i>	252
6.7.6 – Lobo “mau”? Uma breve conclusão.....	266
6.8 – SEGUINDO O CAMINHO DO TIGRE: A SÉRIE <i>THE WAY OF THE TIGER</i>	268
6.8.1 – Os ninjas mais procurados.....	268
6.8.2 – Todo mundo quer lutar kung-fu.....	270
6.8.3 – Investida improvisada: outros derivados de <i>The Way of the Tiger</i>	277
6.8.4 – A recompensa pelo serviço secreto: faturamento e premiações de <i>The Way of the Tiger</i>	280
6.9 – ACEITANDO PRATA COMO PAGAMENTO: O FIM DA “ERA DE OURO” DOS LIVROS-JOGO.....	281
6.10 – AS NOVAS GLÓRIAS DA HORDA: AS RECENTES CONQUISTAS DO LIVRO-JOGO.....	282
7 SUA AVENTURA (NÃO) TERMINA AQUI.....	293
7.1 – AS ÚLTIMAS FLECHAS DO ARQUEIRO: A ESPERANÇA DO LIVRO-JOGO..	294
7.2 – ESCUDEIROS ASPIRANTES A CAVALEIROS: O QUE ESPERAR DO LIVRO-JOGO.....	296
REFERÊNCIAS DOS LIVRETOS DE AVENTURAS-SOLO.....	299
REFERÊNCIAS DOS LIVROS DE AVENTURAS-SOLO.....	299
REFERÊNCIAS DOS LIVROS-JOGO.....	300
REFERÊNCIAS.....	308
ÍNDICE ONOMÁSTICO.....	317

1 INTRODUÇÃO

A presente dissertação foi fruto de minha paixão pueril pelo livro-jogo, conforme foi afirmado na seção “Agradecimentos”. Sempre foi minha intenção pesquisar algo relacionado a esse objeto de estudo, devido a um certo desprezo por parte dos pesquisadores de Letras ou mesmo problemas de situar tal trabalho na área, dentre outras dificuldades que os livros-jogo¹ demonstraram possuir ao longo das últimas décadas.

No início pensou-se ser possível classificá-lo como “alta literatura” e analisá-lo como tal, pois o livro-jogo, assim como outros tipos de hipertextos semelhantes,

[...] não são essencialmente diferentes de outros textos literários, porque (1) toda a literatura é até certo ponto indeterminada, não-linear² e diferente para cada leitura, (2) o leitor deve fazer escolhas para dar sentido ao texto, e, finalmente, (3) um texto não pode ser realmente não-linear porque o leitor pode lê-lo apenas sob uma ótica por vez³. (AARSETH, 1997, p.2)

¹ Assim como a escritora Simone Campos (1983 -) fez, optou-se também por trocar o plural do substantivo composto “livros-jogos” - como a mídia geralmente utiliza para se referir a duas ou mais unidades de livro-jogo - por “livros-jogo”, já que o consideramos “mais livro do que jogo” e também “livro com características de jogo” (e nunca o oposto), ao contrário de seu mercado editorial, que o considera “metade livro e metade jogo”. Reforçamos nossa opção por encontrar neles (livros) características que Johan Huizinga considera como seus elementos (aspectos de jogo) a tensão, a incerteza quanto à(s) escolha(s), paixão pela vitória, o azar, dentre muitas outras (1971, p.55). Os primeiros livros-jogo podem ser pensados também como o “objeto livro”, já que eram, logicamente, livros impressos, mas ao longo dos anos – especialmente na era digital do século XXI - o aspecto “livro” (de mídia impressa) começa a se mostrar insuficiente como elemento integrante de livro-jogo devido à criação de outras mídias que o contradizem, como o livro-jogo digital e versões de livros-jogo para videogame/computador, eliminando a obrigatoriedade de seu aspecto material para ser considerado livro-jogo. Ressaltamos que não foi o escopo desta dissertação quantificar o quanto “de livro” e “de jogo” um livro-jogo possuiu ou possui, e temos a ciência de que alguns dos exemplos analisados nela podem ser, futuramente, classificados como “jogos-livro”. Portanto, “livro” está mais para “literatura” do que para “texto impresso em brochura”, enquanto “jogo” é seu caráter “lúdico”.

² Em sua obra, Aarseth reconhece a polêmica da terminologia, e logo em seguida já busca explicar o que entende por não-linearidade: para alguns é o conceito literário comum usado para transgredir ou subverter uma narrativa direta (linear); para outros, paradoxalmente, a não-linearidade não existe, já que, mesmo numa leitura não linear, deve-se ler palavra por palavra (em sequência) para o texto fazer sentido (1997, p.2). A primeira definição é a que foi adotada para definir não-linearidade na presente dissertação. Não se optou pelo uso da terminologia *multilinear*, pois a mesma pode sugerir que dois caminhos/enredos, “A” e “B”, por exemplo, nunca se cruzem (AARSETH, 1997, p.44), o que não acontece nas narrativas abordadas no presente trabalho. Portanto, para a presente dissertação, “interatividade” nos livros-jogo refere-se à estrutura de leitura não sequencial que a narrativa apresenta ao leitor, obrigando-o a decidir através de escolhas limitadas por qual caminho o texto será construído. Por sua vez, será considerada uma leitura “não interativa” a narrativa que possuir linearidade em seu texto, ou seja, a leitura sequencial numérica e progressiva de suas páginas (depois de ler a página 1, o leitor seguirá para a 2. Depois da 2ª página, dever-se-á continuar a leitura na 3ª, e assim sucessivamente) e parágrafos/capítulos (finalizado o 1º passa-se ao 2º, finalizado o 2º a leitura continua no 3º, e assim sucessivamente).

³ Do original [...] *aren't essentially different from other literary texts, because (1) all literature is to some extent indeterminate, nonlinear, and different for every reading, (2) the reader has to make choices in order to make sense of the text, and finally (3) a text cannot really be nonlinear because the reader can read it only on sequence at a time, anyway.* (tradução nossa)

Tal pretensão poderia ser considerada inadequada pelo fato de o livro-jogo ser comercializado para consumo de massas e não se enquadrar no que os estudos acadêmicos consideram como “erudito”.

Decidiu-se, depois, elaborar uma pesquisa sobre como usá-lo como instrumento pedagógico, porém tal pesquisa não seria original, já que alguns professores e pesquisadores já o fazem há tempos⁴. A própria “Literatura com ‘L’ maiúsculo” dificilmente aceitaria agregar o livro-jogo a seu cânone, e levantar questionamentos perante essa situação soaria como ressentimento e até rebaixaria a condição do livro-jogo como uma literatura (com “L” minúsculo) menor. Porém, por se tratar de manifestação da cultura midiática, o livro-jogo não pode ser tratado como banalidade, e deve ser analisado e contextualizado justamente por ter sido parte de uma cultura dominante de sua época, afinal “[...] a cultura da mídia é a cultura dominante [ainda] hoje em dia; substituiu as formas de cultura elevada como foco da atenção e de impacto para grande número de pessoas”. (KELLNER, 2001, p.27, grifo do autor, comentário nosso)

Pesquisando sobre número de edições, tiragens de exemplares, reimpressões e afins, percebeu-se que inexistia um panorama histórico do livro-jogo no mundo. Jonathan Green⁵ (1971 -), conforme reconhecido na seção “Agradecimentos” deste trabalho, foi quem fez algo mais próximo disso, mas focou apenas na série *Fighting Fantasy* nos dois volumes de sua pesquisa⁶. Como se trata de um gênero que (ainda) transmite certa novidade ao leitor, tal panorama poderia muito contribuir para a futura pesquisa do livro-jogo, visto que “cada literatura requer tratamento peculiar, em virtude dos seus problemas específicos ou da relação que mantém com outras”. (CANDIDO, 2006, p.11)

Percebeu-se, também, que o próprio conceito de livro-jogo deveria ser questionado, visto que havia apenas opiniões sobre quais livros poderiam ser considerados livros-jogo, mas nenhum estudo aprofundado sobre tal.

Acredita-se ser atitude lastimável o desprezo dos estudos acadêmicos pelo livro-jogo, pois é um livro interativo⁷ diferente dos outros. Sua exclusividade é tanta que ganhou até um nome próprio: livro-jogo, assim como “livro de colorir”, “livro *pop-up*”, “livro-brinquedo”, entre muitos outros. Mesmo que hoje ele já não possua tanta fama junto ao público infanto-

⁴ Conforme será explorado, o livro-jogo se encontra bem mais desenvolvido e valorizado na área da Educação (e outras) do que na de Letras.

⁵ Jonathan Green é um escritor *freelancer*, famoso por escrever novelas de ficção científica, fantasia e livros-jogo (*Fighting Fantasy* e outros). Mais informações em <http://jonathangreenauthor.blogspot.com.br/>.

⁶ Ambos os livros foram utilizados para esta pesquisa e constam nas referências bibliográficas.

⁷ Aqui, entende-se por interatividade “[...] uma obra na qual o leitor pode, fisicamente, mudar o discurso de acordo com sua interpretação e produzir significado dentro do próprio discurso” (ANDERSEN, 1990, p.89 *apud* AARSETH, 1997, p.49). A exclusividade que o difere dos demais já foi explicitada em nota de rodapé anterior.

juvenil como antigamente, é tendencioso afirmar que o livro-jogo decaiu no gosto dos novos leitores. Ele, assim como as velhas mídias, não morreu, e tem se desdobrado para atingir seu novo público: os jovens dos anos 80 e 90 que hoje são adultos e, possivelmente, os filhos desses novos adultos, bem como o restante da nova geração de leitores. Isso porque “a imprensa infantil [...] se especializa nos conteúdos infantis que por aí, na imprensa adulta, estão diluídos os circunscritos (página das crianças, quadrinhos, jogos). Contudo, ela é ao mesmo tempo uma preparação para a imprensa adulta”. (MORIN, 1977, p.38)

O mercado editorial presenciou a venda de milhões de exemplares de livros-jogo no mundo, e acreditamos que tal acontecimento deve ser registrado de forma panorâmica. Não foi possível, no entanto, traçar um panorama muito extenso, mas o período estudado em questão visa inspirar e ser complementado por estudos posteriores desse campo ainda demasiado desconhecido. Este trabalho ainda pretende ser aprimorado em pesquisas posteriores, dando continuidade ao período estudado, aprofundando o que nele foi levantado, preenchendo as lacunas que este possa ter deixado e se desdobrando para outros horizontes em que possa ser útil.

Utilizaram-se como referenciais teóricos Theodor W. Adorno (1903 - 1969), Max Horkheimer (1905 - 1973), Umberto Eco (1932 - 2016), Dwight Macdonald (1906 - 1982), Edgar Morin (1921 -), Muniz Sodré (1942 -) e John Brookshire Thompson (1951 -) a fim de estabelecer um diálogo entre o livro-jogo e a *indústria cultural* responsável pela sua trajetória na história da leitura, Roger Caillois (1913 - 1978) e Johan Huizinga (1872- 1945) no estudo da temática do jogo – parte integrante desse tipo de livro interativo -, Will Eisner (1917 – 2005) como parâmetro para a análise de ilustrações dos livros-jogo, a riqueza informativa da história da série *Fighting Fantasy* compilada e publicada por Jonathan Green como modelo para dar continuidade e abranger outras de grande relevância, a tese de Maria Angélica Alves e o trabalho de conclusão de curso de Martin Holec como os trabalhos acadêmicos mais relevantes já publicados sobre livros-jogo, a teoria da adaptação de Linda Hutcheon (1947 -) (que possivelmente dedica poucas páginas de seu estudo para algo muito semelhante a um livro-jogo) e as opiniões de Demian Katz (1979 -) e Lawrence Schick (1955 -) sobre o que de fato seria o livro-jogo – os poucos parâmetros encontrados para se desenvolver uma teoria sobre o que de fato seria o livro-jogo.

As fontes escolhidas para se estabelecer o estudo paronômico foram dois sistemas de RPG - *Tunnels & Trolls* e *The Fantasy Trip* - e suas séries de livretos de aventura-solo por seu trabalho de publicação sistemática e pioneirismo no gênero em questão. Também foram selecionadas as séries de livros-jogo *Fighting Fantasy*, *Lone Wolf*, *Sorcery!*, *The Way of the*

Tiger e o periódico *Warlock*. Seus autores são britânicos na maioria, e a delimitação desse *corpus* foi feita baseada nos mesmos motivos das séries de aventura solo, acrescentando suas altas quantidades de vendas de exemplares. Quanto às obras brasileiras escolheram-se onze: *O Herói da Copa* (1994), *Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor* (1995), *Estandarte Sangrento*⁸ (1996), *Renascido* (1996), *Espectro* (1996), *Viver ou Morrer: esta é a jogada!* (1997), *No Coração dos Deuses* (2000), *A travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo grande sertão de João Guimarães Rosa* (2004), *Ataque a Khalifor* (2015), *O Senhor das Sombras* (2016) e *O Inimigo Digital* (2017), que compõem o *corpus* nacional dessa produção, sendo livros-jogo ou apenas livros que apresentam aspectos de livro-jogo em si, mas que por, diversas razões, mereceram ser aqui memorados. Optou-se por apresentar os livros-jogo brasileiros desprendidos de suas séries porque a produção nacional ainda de séries não chega a ser significativa, mas cada obra escolhida apresenta seus méritos e, por isso, elas foram brevemente analisadas.

As mais importantes fontes da mídia informativa utilizadas foram periódicos voltados exclusivamente para os livros-jogo. São eles a revista *Warlock* e o *fanzine*⁹ *Fighting Fantazine*¹⁰. As poucas matérias da grande mídia localizadas demonstram que nunca houve o costume regular de noticiar sobre livros-jogo. Portanto, optou-se por utilizar revistas de RPG que esporadicamente poderiam trazer informações sobre os livros-jogo, tais como *Alarums & Excursions*, *Chronicles RPG*, *Crash*, *Dragão Brasil*, *Dragão Dourado*, *RolePlaying*, *Só Aventuras*, *The Universe of RPG*, *Fighting Fantazine* e o boletim de notícias *Lone Wolf Club*

⁸ Apesar de esse livro-jogo não apresentar data de publicação, seu autor garante que foi lançado em 1996, pois publicou seu livro-jogo pela GSA antes do fechamento da mesma, ocorrido em 1996, e no ano seguinte da publicação de *Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor*. Informações obtidas por mensagens privadas trocadas com o autor através da rede social *Facebook*.

⁹ Aglutinação de *fanatic magazine* (expressão em inglês a qual significa "revista de fanático"). É, portanto, uma revista editada por um ou mais fãs de algo ou alguém. Trata-se de uma publicação despretenhiosa, mas pode ser sofisticada no aspecto gráfico, podendo enfocar assuntos diversos. Mais informações em <http://www.infoescola.com/curiosidades/fanzine/>.

¹⁰ Tentativa de resgatar o legado que a *Warlock* deixou aos fãs, trata-se de um *fanzine* on-line gratuito o qual fornece notícias, artigos e aventuras-solo inspirados na franquia *Fighting Fantasy*. Inicialmente com publicação trimestral, as publicações das edições mais recentes tornaram-se cada vez mais esporádicas, sendo a 15ª edição originalmente declarada como prevista para novembro de 2015, mas só lançada no final de maio de 2016. A partir da 11ª edição, cópias impressas também puderam ser comercializadas. Aventuras-solo ambientadas em *FF* são encontradas em todos os seus números: 1 (2/setembro/2009), 2 (29/janeiro/2010), 3 (20/maio/2010), 4 (29/outubro/2010), 5 (14/fevereiro/2011), 6 (5/maio/2011), 7 (27/setembro/2011), 8 (24/fevereiro/2012), 9 (16/julho/2012), 10 (29/dezembro/2012), 11 (30/abril/2013), 12 (9/outubro/2013), 13 (30/abril/2014), 14 (12/janeiro/2015), 15 (31/maio/2016) e correspondem às aventuras-solo *Ressurrection of the Dead*, *Shrine of the Salamander*, *Prey of the Hunter*, *In Search of the Mungies's Gold*, *Bones of the Banished*, *Escape from the Sorcerer*, *Queen of Shades*, *Vengeance at Midnight*, *Return to the Icefinger Mountains*, *Hand to Fate*, *Ascent of Darkness*, *Starhunt: Void Slavers*, *Six-Gun Friday*, *Dreams of Darkness* e *Lords of Stone*, respectivamente. Mais informações em <http://www.fightingfantazine.co.uk/> e <https://www.facebook.com/groups/104992599548535/>.

Newsletter pelas informações obtidas em editoriais, resenhas, cartas de leitores, matérias e entrevistas envolvendo autores de livros-jogo e suas próprias criações.

Fontes confiáveis da internet também foram cuidadosamente selecionadas para tal e constam nas notas de rodapé do presente trabalho. Sendo uma dissertação que aborda constantemente textos não lineares, as notas de rodapé constituem não só complementos explicativos de termos específicos nela utilizados, mas também transmitem a sensação, segundo Aarseth (1997, p.7-8), do caráter “bifurcativo” ao leitor, se optar por pausar a leitura principal para se ler uma nota de rodapé e, posteriormente, retornar ao texto principal. Mesmo sendo uma forma simplória de se entender a mecânica de um livro-jogo, já é um bom começo para um leitor que nunca estabeleceu contato com tal tipo de livro.

O 1º capítulo intitulado “Conversa entre Mestre e neófitos”, busca realizar aquilo que seu título propõe: situar o leitor não familiarizado com o universo “RPGístico”, bem como introduzi-lo às definições e diferenciações aqui estabelecidas entre livro-jogo e ficção interativa. Dessa forma, explica-se também a delimitação do *corpus* da pesquisa. Já que se considera-se toda ficção interativa como livro-jogo, o período a ser estudado seria de 1927 ao invés de 1976 em diante.

O segundo capítulo, “Aventuras na *Terra Brasilis*”, é dedicado exclusivamente às ressonâncias do livro-jogo no Brasil. Devido às escassas publicações nacionais, optou-se por abordar livro-jogo por livro-jogo aqui editado, exaltando as qualidades de cada um e traçando uma sequência de publicações entre si para que o leitor perceba a evolução qualitativa material e imaterial que trariam ao seu leitor. Resultado de uma “transferência cultural”¹¹, o Brasil muito aprendeu nesse processo e hoje possui livros-jogo de ótimo qualidade, porém suas vendas nunca conseguiram atingir a marca das traduções estrangeiras.

No capítulo seguinte – “Rascunhando a ficha (o livro-jogo em formação)” – explora-se a aventura solo, uma espécie de livro-jogo de enredo reduzido e ainda preso a manuais de regras adicionais. Abordam-se assuntos como a criação dessa narrativa interativa, inicialmente voltada a jogadores de RPG ausentes de grupos de jogo, idealizada por Steve McAllister e desenvolvida por Rick Loomis (1947/1948¹² -) para o sistema *Tunnels & Trolls*. Curtas biografias sobre os trabalhos mais relevantes de cada personalidade envolvida nessa etapa de formação do livro-jogo também foram incluídas para se conhecer um pouco melhor seus participantes. Depois dessa série – e principalmente da obra fundadora *Buffalo Castle* – o

¹¹ Iniciada em 1986, com a tradução dos primeiros livros da série *Lone Wolf*, cujo ápice se dá a partir de 1990 com o início da tradução de parte da série *Fighting Fantasy*.

¹² Rick Loomis se recusa a transmitir informações pessoais, mas afirmou ter 70 anos completos em 2018.

RPG *The Fantasy Trip* passa a ser explorado por ser um aprimoramento do primeiro, confirmando a versatilidade do designer de jogos Steve Jackson (US)¹³ (1953 -), um dos nomes mais importantes do RPG de todos os tempos. Também merece destaque a revista *Warlock*, único periódico voltado exclusivamente para os livros-jogo, o que confirma a popularidade que o gênero obteve na época que coincide com a idade “áurea” desse livro interativo.

Em seguida, o capítulo “Este texto rende um bom livro (da ficção interativa à consolidação do livro-jogo)” é dedicado a importantes séries de ficções interativas as quais, direta ou indiretamente, foram decisivas para a criação do livro-jogo, principalmente a *Choose Your Own Adventure*¹⁴, mas também a *Endless Quest*¹⁵, a *Pick-a-Path*¹⁶, entre outras. Seus principais autores e séries derivadas são parte integrante desse capítulo também, e mesmo que os criadores das aventuras solo e dos livros-jogo afirmem que não se inspiraram nelas, seria muita coincidência e ingenuidade desprezar centenas de milhões de vendas e dezenas de traduções conseguidas desde a década de 70, marca inatingível até hoje, em troca de uma inspiração súbita que parte, basicamente, do mesmo princípio dessas séries de livros interativos.

O capítulo seguinte “A magia finalmente conjurada (o clímax do livro-jogo)” acompanha o padrão dos anteriores trazendo ao leitor as principais séries – agora de livros-jogo – como a pioneira *Fighting Fantasy* e as fundamentais *Sorcery!*, *Lone Wolf* e *The Way of the Tiger*, bem como informações relevantes de seus criadores Ian Livingstone (1949 -) e Steve Jackson (UK) (1951 -) (*Fighting Fantasy* e *Sorcery!* – esta sem a co-autoria de Livingstone), Joe Dever (1956 – 2016) (*Lone Wolf*), Jamie Thomson¹⁷ (1958 -) e Mark Smith¹⁸ (1959/60¹⁹ -) (ambos co-autores de *The Way of the Tiger*). Cada série explorada

¹³ Por existirem dois autores fundamentais com o mesmo nome, optou-se por deixar entre parênteses seu país de origem a fim de diferenciá-los. Outro motivo de tal distinção é manter esse padrão que a mídia especializada em RPG sempre o fez para distingui-los. Com isso, Steve Jackson (US) é o autor norte-americano, enquanto Steve Jackson (UK), o britânico.

¹⁴ Série de livros interativos voltados ao público infantil que permitem (e exigem) que o leitor tome as decisões sobre como a narrativa prosseguirá. Outras informações em <https://gamebooks.org/Series/30>.

¹⁵ Série composta por 49 livros, a qual durou de 1982 a 1996. Em Portugal foi traduzida como *Aventura sem fim* e publicada pela editora Publicações Europa-América entre 1990-1992, traduzindo 15 dos livros originais. A lista completa da série original pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/79>, enquanto a portuguesa pode ser obtida em <https://gamebooks.org/Series/1776>.

¹⁶ Série composta por 17 livros, a qual durou de 1982 a 1985. No Brasil foi traduzida como *E agora você decide: infantil* e publicada pela editora Tecnoprint entre 1985-1986, lançando dez livros. A lista completa da série original pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/304>, enquanto a brasileira pode ser obtida em <https://gamebooks.org/Series/304>.

¹⁷ Escritor britânico, editor e desenvolvedor de jogos, famoso por séries de livros-jogo como *The Way of the Tiger*, *Falcon*, *Duel Master*, *Fabled Lands*, entre outras. Mais informações em <http://www.jamithomson.com/>.

¹⁸ Escritor britânico de livros-jogo e co-autor de algumas séries de Jamie Thomson. Outras informações em http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Mark_Smith.

neste trabalho possui seus méritos e sua originalidade, portanto, podem ser consideradas pilares fundamentais para as posteriores séries de livros-jogo, seja por sua versatilidade temática (*Fighting Fantasy*), narrativa interativa continuada em volumes sequenciais (*Lone Wolf*, *Sorcery!* e *The Way of the Tiger*), grande complexidade e detalhamento em seu sistema de regras (*Lone Wolf* e *The Way of the Tiger*), temas inéditos no universo RPGístico (*Fighting Fantasy* e *The Way of the Tiger*), entre outras que as destacam sobre as demais.

Por fim, o título do capítulo final “Sua aventura (não) termina aqui” lembra o leitor (habituação com os livros-jogo) dos momentos em que as escolhas erradas são feitas durante a narrativa, resultando em seu fracasso. O acréscimo do “(não)” foi propositalmente inserido a fim de trazer esperança ao admirador dos livros-jogo de que esse livro interativo não desapareceu do mercado editorial, mas tem se reinventado e se desdobrado em novos híbridos – resultados da absorção e transformação de um elemento que se apropria de outro(s) (JENKINS, 2009, p.381) -, auxiliado pela nostalgia, pelas plataformas digitais de criação de *ebooks* e por financiamentos coletivos, que simbolizaram sua volta ao mercado editorial para uma nova geração de leitores, mesmo com menor índice de vendas. Há também hipóteses e soluções parciais sobre seu futuro e o que esperar dessa sua nova fase.

A valorização que as universidades têm concedido a novos autores e obras não enquadrados no que é “clássico” foi elemento fundamental para esta pesquisa ser incentivada e concretizada. Suas consequências ainda não podem ser conhecidas, mas com tantos trabalhos estudando novas formas de leitura em sala de aula, incentivo de jovens à leitura, cursos de escrita criativa, só para lembrar alguns desses estudos, acredita-se que o presente trabalho dará origem a muito outros, em diversas áreas de pesquisa.

¹⁹ A data de nascimento desse autor não foi encontrada, mas sabe-se que ele possuía entre 58 e 59 em 2018.

2 CONVERSA ENTRE MESTRE E NEÓFITOS

Os mesmos jornalistas / deixam o novo de lado /
em capas de revista / vanguarda do atraso
Blind Pigs/ Henrike Bailú

Muitas obras experimentais conhecem sua fama depois da morte de seu autor. Outras ainda a conhecem com seu criador vivo, mas num tempo muito posterior à sua época de publicação. E outras, nunca chegam a despontar. Os livros-jogo foram exemplos de obras que mereceram atenção por terem provocado uma revolução no mercado dos livros, pois conseguiram oferecer a seus leitores-jogadores²⁰ o que Umberto Eco (1985, p.53) considera como relevante: “elementos de ruptura e contestação em obras que, aparentemente, se prestam a um consumo fácil” que o leitor tanto procurava.

O presente trabalho reconhece a relevância do livro-jogo e busca traçar um panorama de sua fase mais importante, inexistente até então. Para isso foram escolhidas as obras *Buffalo Castle* (1976) e *Death Test* (1978), autorias de Rick Loomis e Steve Jackson (US), respectivamente, como motivadoras à formação do livro-jogo, e a obra *The Warlock of Firetop Mountain* (1982), de Steve Jackson (UK) e Ian Livingstone, como o primeiro livro-jogo propriamente dito. Essas obras precisam ser marcos de formação e consolidação do livro-jogo, já que “[...] se definiu uma continuidade ininterrupta de obras e autores, cientes quase sempre de integrarem um processo de formação literária” (CANDIDO, 2006, p.26), o que aconteceria com os autores das primeiras aventuras-solo e com os autores dos livros-jogo de padrão já consolidado.

Com a grande maioria de seus autores ainda vivos, cada um deles alega ser o “inventor” do livro-jogo e argumenta a seu favor, o que dificultou o trabalho de determinar o início e fim de forma precisa desse tipo de livro interativo. Inexiste uma separação sólida do que é ou não é livro-jogo, portanto os parâmetros foram estabelecidos conforme opiniões de grandes nomes na área de *games*, RPG e livros-jogo.

Outra dificuldade encontrada foi a ausência de referencial teórico e biográfico sobre os autores aqui mencionados e analisados. Essa lacuna só pôde ser suprida graças a informações

²⁰ Optou-se nesse trabalho por usar esse termo para os apreciadores de livros-jogo.

obtidas em contato direto com os próprios – quando aceitavam responder a questionamentos – ou quando foram utilizadas de fontes seguras da internet. Por mais que alguns endereços eletrônicos não transmitam tanta credibilidade, muitas vezes os próprios autores são os responsáveis por seus textos, o que tornam *sites* como a *Wikipedia* uma boa plataforma para escreverem sobre si mesmos e disponibilizarem tais informações a quem desejar usufruir delas. Afinal

Alguns receiam que a enciclopédia contenha muitas informações incorretas, mas a comunidade da Wikipédia, no que tem de melhor, funciona como uma *adhocracia* autocorretiva. Qualquer conhecimento postado pode, e provavelmente será, revisado e corrigido por outros leitores (JENKINS, 2009, p.338)

O panorama foi prejudicado pelo fato de as editoras geralmente não colaborarem em compartilhar “dados sigilosos” ou não possuírem (e não admitirem que não têm) um controle sobre suas vendas. Por vezes, as informações cedidas pelas editoras são incoerentes se cruzadas com informações que seus (ex-)autores possuem ou mesmo o que a mídia publicou a respeito. O próprio sistema de identificação de quantas edições determinado livro-jogo teve, informado em suas primeiras páginas, por vezes sofreu mudanças de um ano para o outro, dificultando o entendimento da real quantidade de livros-jogo produzida. Com isso, informações como números de edições de um mesmo livro, tiragens, quantidade de exemplares vendidos dificilmente são obtidos. Portanto, muitas lacunas neste trabalho ficam evidentes, mas não tiram a validade da presente pesquisa para que as próximas consigam, paulatinamente, suprir essa falta de dados quantitativos. Apesar de todos os impedimentos para um trabalho mais completo, buscou-se desde seu início uma coerência, mesmo sabendo essa ser

[...] elemento de conta e risco, quando o crítico decide adotar os traços que isolou, embora sabendo que pode haver outros. [...] Neste processo vai muito da *sua* coerência [do autor de uma ou mais obras em particular], a despeito do esforço e objetividade”. (CANDIDO, 2006, p.39, grifo do autor, comentário nosso)

Época de intenso experimentalismo, os anos 60 abriram as portas para a “[...] arte pop, fazendo cair as distinções tradicionais entre arte experimental, não figurativa, e arte de massa, narrativa e figurativa” (ECO, 1985, p.54). Nas décadas de 70 e 80 os romances de fantasia e ficção científica agradavam cada vez menos os leitores jovens. Em meio a jogos e livros, uma tentativa de juntar ambos em um só produto conheceu um duradouro sucesso: o livro-jogo. Sua formação é incerta devido à falta de atenção e reconhecimento como fenômeno de leitura

potencial. E por que esse tipo de livro, assim como outros que foram verdadeiros *best-sellers*, não foram o foco de estudos acadêmicos por quase quatro décadas? Talvez um preconceito existente desde o início dos anos 80 estivesse vigente até então: a valorização dos clássicos e a negação de *best-sellers* híbridos devido à ruptura por estes provocada. Por isso, é de grande relevância estudar o livro-jogo pelo que ofereceu, oferece e poderá oferecer a seu público.

Os livros-jogo, como parte de uma cultura de massa, se encaixam no que Edgar Morin considera que merece ser analisado:

É preciso seguir a cultura de massa, no seu perpétuo movimento da técnica à alma humana da alma humana à técnica, lançadeira que percorre todo o processo social. Mas ao mesmo tempo, é preciso concebê-la como um dos cruzamentos desse complexo de cultura, de civilizações e de história que nós chamamos de século XX. Não devemos expulsar de nosso estudo, mas sim centralizar, os problemas fundamentais da sociedade e do homem, pois eles dominam nossos propósitos. (1977, p.21)

Mesmo provocadores de rupturas, a Literatura Inglesa não reconhece os livros-jogo como obras “memoráveis”, visto que sempre esteve mais voltada a seu Cânone Literário. Porém, Alastair Fowler (1930 -) reconhece que os novos meios de comunicação poderiam mudar a perspectiva futura da História da Literatura Inglesa (1987, p.475), enquanto Andrew Sanders (1946 -) acredita na ausência de grandes escritores britânicos na década de 90, mais dedicados à narrativa lúdica repleta de ideias novas, mas com poucas pretensões épicas (1996, p.633-634). Essa foi facilitada pelo fato de o hipertexto ter ganhado popularidade através da tecnologia Hypercard²¹ e pelos educadores terem reconhecido no hipertexto uma potência pedagógica. (AARSETH, 1997, p.13)

Mesmo que breve, essa análise e levantamento de dados das primeiras e principais séries de livros-jogo do mundo são de extrema relevância, visto sua ausência em teses acadêmicas até hoje. Apenas uma tese de doutorado intitulada *Tudo o que o seu mestre mandar: a figuração do narrador e do leitor nos textos interativos* (1997) e alguns artigos foram publicados em revistas de entretenimento e acadêmicas, sendo o trabalho de conclusão de curso *Herní kniha v kontextu české a světové fantastické literatury*²² (2008) o estudo acadêmico mais importante até então, mesmo focado na comparação somente entre a série

²¹ Aplicativo criado por Bill Atkinson para a Apple Computer e lançado originalmente em 1987. Foi um dos primeiros sistemas hipermedia de sucesso antes da criação da *World Wide Web*. Ele associava capacidades de banco de dados a uma interface gráfica modificável e flexível pelo seu usuário. Também incluía o *HyperTalk*, criação de Dan Winkler, uma linguagem de programação utilizada para a manipulação de dados e da interface usuário, muito fácil de aprender. Depois de muitos anos sem utilização, teve oficialmente sua comercialização encerrada em março de 2004. Mais informações em <https://en.wikipedia.org/wiki/HyperCard>.

²² “Livro-jogo – livro de estória no contexto tcheco e mundial da literatura fantástica”. (tradução nossa)

pioneira - *Fighting Fantasy* – e os livros-jogo tchecos. Outro artigo como *The Rise and Fall and Rise of Gamebooks in Germany*²³ (2012) também segue a mesma linha do estudo tcheco, porém voltado para o contexto germânico, mas o artigo mais relevante talvez seja *The Story and Development of Gamebooks*²⁴ (2012), o qual aborda aspectos que o próprio título já parafraseia, porém incluindo o que seu autor considera como livros-jogo: um corpus muito maior do que de 1976 em diante, mas possivelmente de 1930 até os dias de hoje. O RPG sempre teve maior preferência e recebeu mais atenção dos pesquisadores acadêmicos do que os livros-jogo, os quais apenas mencionavam ou até desprezavam os livros-jogo em suas pesquisas (HOLEC, 2008, p.1), mesmo quando seus estudos abordavam aspectos gerais do RPG, tarefa que incluiria obrigatoriamente os livros-jogo como parte do estudo.

Da produção acadêmica publicada até janeiro de 2018 foram listados 179 textos nacionais e 308 estrangeiros. Para a composição desse corpus foi levado em conta qualquer texto que apresentasse as palavras-chave “livro-jogo” (e suas variantes²⁵ “livros-jogo”, “livro jogo”, “livros jogos”, “aventura-solo”²⁶ e “aventuras-solo”²⁷) e “gamebook” (e sua variante “gamebooks”) – total de 25 produções textuais - e também textos que não possuíam tais palavras-chave, mas que mencionassem qualquer variante do escopo do objeto de pesquisa em seu texto – total de 58 produções textuais. 95 produções textuais não puderam ser localizadas, embora sua existência é sabida. Não foram incluídos os textos que apresentassem as palavras-chave “librojuego”, “librogioco” (e sua variante “librogame”), “livrejeux”, “spielbuch” e “Книга - игра” a fim de delimitar o corpus de investigação, além de poderem designar outros tipos de livros que confundiriam o pesquisador, como livros infantis, educativos, em alto relevo, almanaques, só para citar alguns, que nada se assemelham ao presente objeto de estudo. Com isso, chegou-se ao seguinte resultado:

²³ “Ascensão, queda e ressurgência dos livros-jogo na Alemanha”. (tradução nossa)

²⁴ “A história e o desenvolvimento dos livros-jogo”. (tradução nossa)

²⁵ Mesmo que pertencente a outra plataforma, os textos que apresentaram a palavra-chave “Livro Jogo Digital” e “Livro-jogo Digital” também foram incluídos no escopo.

²⁶ Se caso o autor classifique como “aventura-solo” os livros-jogo.

²⁷ Se caso o autor classifique como “aventura-solo” os livros-jogo.

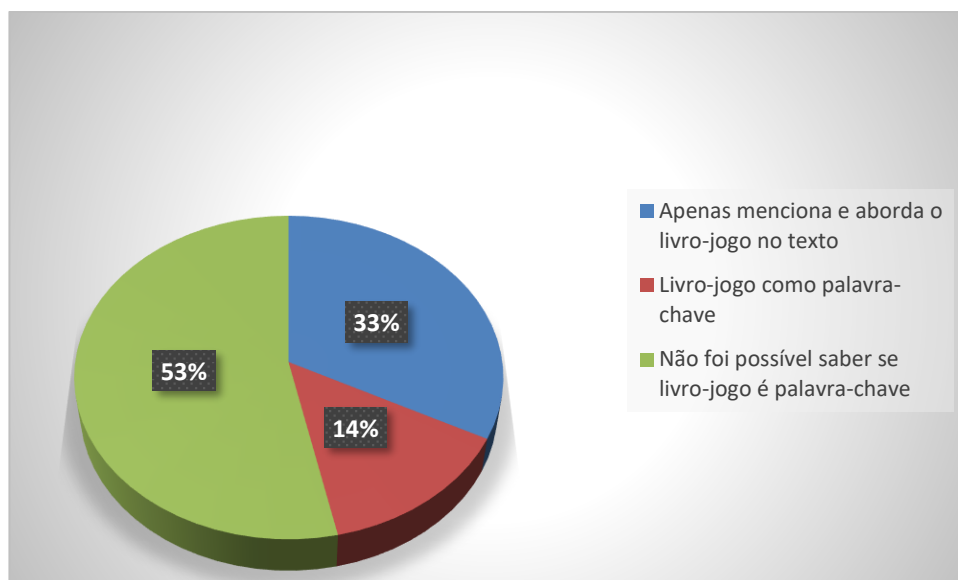


Gráfico 1: Percentual das produções acadêmicas que apenas mencionam o livro-jogo no texto ou usam-no como palavra-chave
 Fonte: criação de minha autoria

Porém, por vezes “livro-jogo” e suas variantes podem também ser usados para classificar livros de conteúdo lúdico variado, como as publicações que enquadraram o *gamebook*²⁸ *Guardiões da Floresta*²⁹ como tal – textos esses de autoria dos próprios autores ou de envolvidos nesse projeto. Se excluídos, restariam 159 produções, sendo que 50 dessas mencionam o vocábulo “livro-jogo” (e similares) no corpo de texto de suas produções textuais, 19 possuem o vocábulo “livro-jogo” (e similares) no campo de palavras-chaves e em 90 delas não se sabe se “livro-jogo” (e similares) compõe o campo das palavras-chaves. Tem-se, assim, o seguinte resultado:

²⁸ Seus próprios autores o intitulam assim.

²⁹ Mídia híbrida destinada ao público infantil, que consiste numa narrativa de aventura dotada de elementos do folclore nacional na qual o “leitor-jogador” deve solucionar problemas que lhe exigirão o treino das funções executivas. Outras informações em <http://comunidadesvirtuais.pro.br/guardioes-gamebook/>.

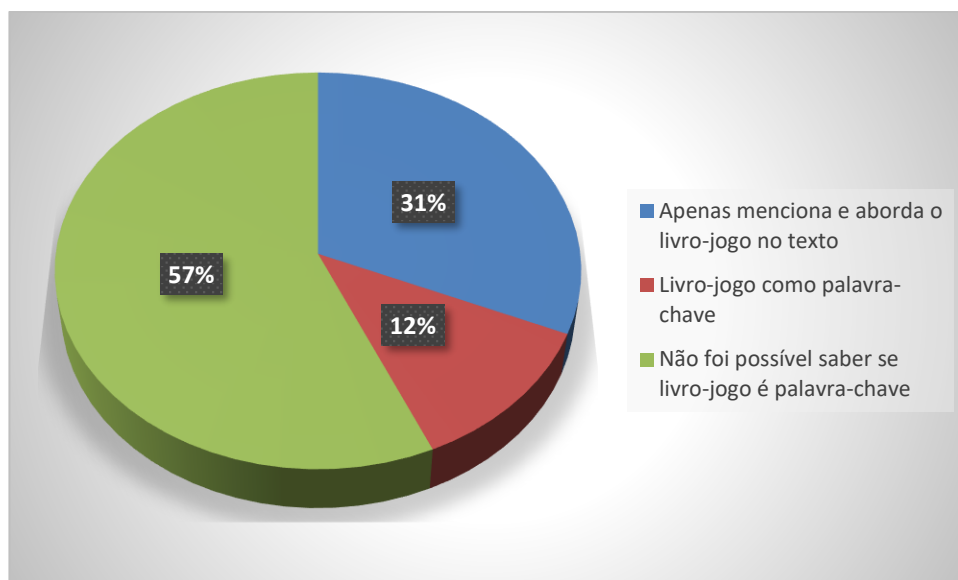


Gráfico 2: Percentual das produções acadêmicas que apenas mencionam o livro-jogo no texto ou usam-no como palavra-chave, após filtro de exclusão supracitado
 Fonte: criação de minha autoria

Optou-se por deixar a tese de doutorado intitulada *Estratégias metodológicas para avaliar as funções executivas: um estudo de caso da interação de crianças com o gamebook*, de autoria de Jesse Nery Filho, de fora de ambos os corpora pelo fato de ter sido iniciada em 2015, porém interrompida no ano seguinte, além do fato de classificar como *gamebook* um livro lúdico que não se enquadra na classificação adotada no presente trabalho, a qual será posteriormente abordada e explicada.

O gráfico seguinte apresenta quais as principais palavras-chaves vinculadas a esses textos acadêmicos:



Gráfico 3: Principais palavras-chaves vinculadas a Livro-jogo (e variantes)
 Fonte: criação de minha autoria

Não é porque se trata de uma literatura de massa que tal gênero merece ser desprezado ou reduzido a estratégia de mercado ou subproduto literário (SODRÉ, 1988, p.71). Esse parece ser um ponto em que Adorno/Horkheimer e Morin discordariam entre si. O objetivo de Morin “[...] não é exaltar a cultura de massa, mas diminuir a “cultura” cultivada” (1977, p.19). Já segundo Adorno e Horkheimer ela oferece às massas, a preços baixos, a ruína cultural (2002, p.64), visão apocalíptica da mesma.

Mesmo com enfoque não muito frequente, a mídia chegou a abordar o fenômeno dos livros-jogo, bem como séries e autores ligados a ele. Conseguiu-se consultar, para tal, as revistas³⁰ *Arcane*, *Beholder Cego*, *Caderno RPG*, *Chronicles RPG*, *Crash*, *Crash Living*

³⁰ Outras revistas, possivelmente, também abordaram os livros-jogo, mas não puderam ser obtidas. Também não foi possível saber se seu enfoque abrangia somente livros-jogo ou incluiu livros interativos e aventuras solo,

Guide, Dragão Brasil, Dragão Dourado, Dragon Cave, Dragon Magazine, Dragon Slayer, GameAxis, Micro Adventurer, Scifi Now, Sinclair User magazine e White Dwarf. O gráfico seguinte apresenta uma relação do que pode ser encontrado nesses periódicos que abordaram os livros-jogo:

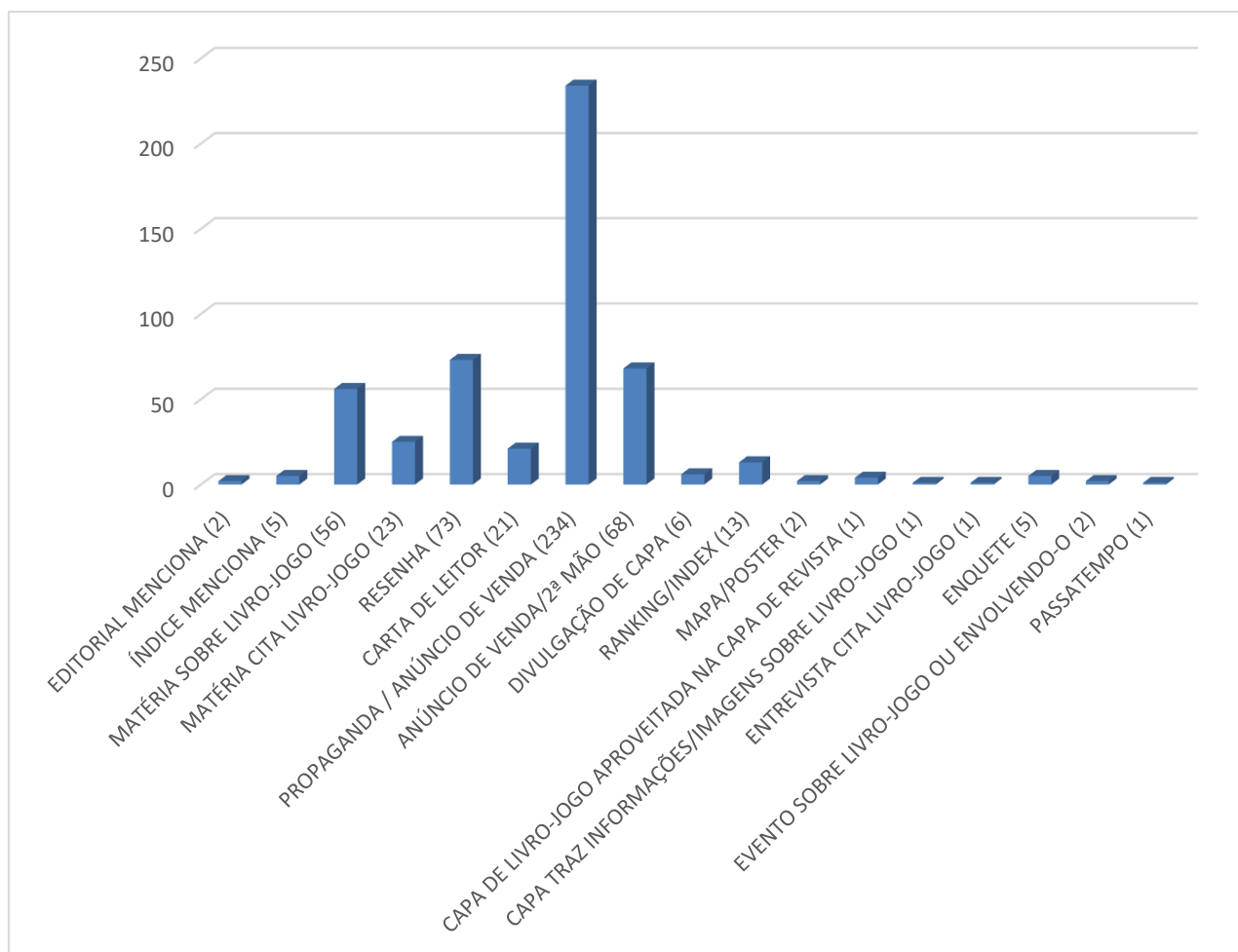


Gráfico 4: Gêneros textuais que trazem palavras-chave vinculadas a “livro-jogo” (e variantes). Entre parênteses, sua quantidade total de textos
Fonte: criação de minha autoria

O boletim de notícias *Lone Wolf Club Newsletter*, o *fanzine Fighting Fantazine* e a revista *Warlock*, todos periódicos totalmente voltados para os livros-jogo, não compuseram o corpus acima por tratarem exclusivamente do assunto, sendo mídias específicas para tal.

necessitando de acesso e análise profunda. O que é sabido delas é o que alguns endereços eletrônicos e bancos de dados sobre RPG puderam constatar, apesar da dificuldade de acesso aos textos-fonte. São elas: *Arcane Encounters*, *Comic Heroes*, *Computer and Video Games*, *Doctor Who Magazine*, *Edge Magazine*, *Fantasy Gamer*, *Forever Folio*, *Games Review Volume II*, *Games Workshop Catalogue*, *Imagine*, *Imagine FX Interactive Fantasy*, *Kaos* (dinamarquesa), *Role Player Independent*, *Salamonis Gazzette*, *SFX*, *SFX Fantasy Special Edition*, *SFX Fantasy Special March 2012*, *Space Gamer*, *Space Gamer / Fantasy Gamer*, *Star Wars Gamer*, *The Beholder*, *The Dungeoneer*, *The Gamer*, *Tortured Souls*, *Zauber-Zeit*, entre outras.

Quanto aos jornais de grande circulação, as principais coberturas foram, logicamente, encontradas em periódicos britânicos, combinadas ao pioneirismo do Reino Unido no desenvolvimento do livro-jogo.

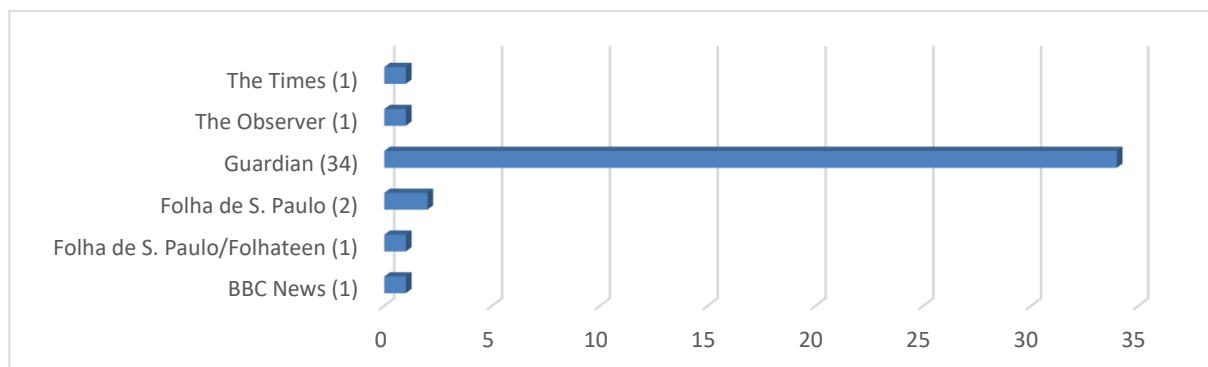


Gráfico 5: Número de matérias abordadas pelos jornais envolvendo livros-jogo (e suas variantes) até abril de 2018. Entre parênteses, sua quantidade total de textos
Fonte: criação de minha autoria

Na mídia televisiva, os livros-jogo conheceram três propagandas - duas transmitidas no Reino Unido³¹ e uma na Hungria³² - e 13 matérias televisivas na Bulgária³³.

Quanto às escolhas das obras motivadoras à formação do livro-jogo e da primeira obra tida como um livro-jogo formado e completo se deu através do confronto de pontos de vistas entre Demian Katz e Lawrence Schick sobre o que de fato seja um livro-jogo, e foram tomadas como parâmetros para tal. Katz, detentor do maior banco de dados sobre livros-jogo

³¹ Uma propaganda refere-se não a livros-jogo, mas ao jogo de tabuleiro *Legend of Zagor* (1993), fruto do livro-jogo homônimo, enquanto a outra refere-se à volta que a série *Fighting Fantasy* conheceu graças à Wizard Books em 2002, a qual será abordada posteriormente. Tais vídeos podem ser conhecidos em <https://www.youtube.com/watch?v=eJj5Bqk2mrM> e <https://www.youtube.com/watch?v=NZgDNuYgVcU>, respectivamente.

³² Existe a possibilidade de o vídeo não ser uma propaganda e sim parte de uma matéria, já que aparecem dois livros-jogo da série *Kaland, játék, kockázat* (tradução húngara da *Fighting Fantasy*) - *A Tűzhegy varázslója* (1989) e *Halállabirintus* (1989), ambas traduções de *The Warlock of Firetop Mountain* e *Deathtrap Dungeon* (1984), respectivamente - e um da série *Swordquest – Quest for the Dragon's Eye* (1985) -, séries de editoras, épocas e autores diferentes. O vídeo pode ser acessado em <https://www.youtube.com/watch?v=QLGNLT0ET3Q>.

³³ Nikola Raykov (1981 -), importante escritor de livros-jogo búlgaro - com quatro obras desse tipo publicadas até então -, afirma ter sido entrevistado na mídia de seu país mais de 15 vezes, porém só foram encontradas 13 matérias em links do canal de vídeos Youtube, encontrados pelo próprio autor. São elas (da mais antiga à mais recente data de publicação no canal): <https://www.youtube.com/watch?v=hZh-aGQm0tk>, https://www.youtube.com/watch?v=GNRz_T34IzQ, <https://www.youtube.com/watch?v=Clvnxkh4NFs>, <https://www.youtube.com/watch?v=KZtp90blw10>, https://www.youtube.com/watch?v=HSYNgwM_Xtg, <https://www.youtube.com/watch?v=x6qIvyTLsE0>, <https://www.youtube.com/watch?v=5vndvrD2p3E>, <https://www.youtube.com/watch?v=VeX8sGApA3o>, <https://www.youtube.com/watch?v=LympHvU55yw> e <https://www.youtube.com/watch?v=Pe1o7ozWFzQ>. Segundo o próprio autor, normalmente, tais matérias giram em torno de livros-jogo, sua vida particular, escrita, como foi viver quatro anos e depois deixar os Estados Unidos, seus livros, por que (agora) vive numa pequena cidade búlgara, entre outros. Informações obtidas por mensagens privadas do autor através da rede social Facebook.

e material relacionado a eles, argumenta que o livro-jogo seria qualquer livro no qual o leitor participe ativamente da estória, ou seja, influencie na escolha de como sua narrativa seguirá. Isso faz Katz incluir, de forma simplista, como livros-jogo a série *Lost Worlds*³⁴, livros desprovidos de enredo usados apenas como representações de personagens num combate guiado por um sistema de regras (como dois lutadores que se digladiam num combate), ficções interativas como séries no estilo *Escolha sua aventura* (ausentes de elementos de RPG como fichas de personagem e rolamento de dados), as aventuras-solo no estilo *Tunnels and Trolls* (curtas ficções interativas dependentes de manuais auxiliares para se conhecer as regras de jogo da narrativa) e os livros no estilo *Fighting Fantasy*, estes com elementos narrativos interativos e sistema de regras próprio. Katz é tão permissivo que acrescenta em seu banco de dados até mesmo livros lineares como romances comuns baseados em livros-jogo. (1998-2019)

Maria Angélica Alves, cuja tese de doutorado enfoca os livros-jogo e outras “brincadeiras infantis”, parece concordar com o posicionamento de Katz ao selecionar como corpus de sua pesquisa ficções interativas detentoras e ausentes de regras de RPG³⁵, de forma indistinta, a partir da década de 70 – quando nem aventuras-solo existiam formalmente. Segundo a autora

Nos livros-jogos solo [é assim que a autora nomeia as ficções interativas], criados a partir da década de 70, o leitor mantém uma relação interativa, assumindo diferentes papéis, desde leitor a co-autor e personagem das aventuras narradas. Nestes livros, a noção de abertura à participação do leitor, prevista no universo ficcional, é flagrante. O leitor deve optar, continuamente, por uma das soluções apresentadas pelo narrador, a fim de dar continuidade à história. Sua intervenção é, portanto, direta e essencial para o desenvolvimento da sequência narrativa. A todo momento, o leitor é levado a fazer previsões, o que, para ele, resulta num processo lúdico, bastante prazeroso. (1997, p.7, comentários nossos)

Simone Silva Campos (1983 -), jovem escritora vencedora por duas vezes da *Bolsa Petrobras de Criação Literária* – a segunda graças a um romance de ficção interativa

³⁴ Mais informações em <http://www.flyingbuffalo.com/lostw.shtml>.

³⁵ A relação do corpus dos livros interativos de sua tese encontram-se na seção “Siglas”, na página anterior ao índice. São eles: *A Cidades do Caos* (1991), *Planeta Rebelde* (1992), *As Cavernas da Feiticeira da Neve* (1993), *As Montanhas Shamutanti* (1993), *A Espada do Templário* (1993), *O Tesouro da Amazônia* (1990), *A Captura de Kirillian* (1992), *A Floresta da Destruição* (1991), *O Ônibus das Estrelas* (1993), *A Incrível Expedição aos Dinossauros* (1987). Schick classificaria as obras *A Cidades do Caos*, *Planeta Rebelde*, *As Cavernas da Feiticeira da Neve*, *As Montanhas Shamutanti*, *A Espada do Templário* e *A Floresta da Destruição* como livros-jogo, enquanto *O Tesouro da Amazônia* e *A Captura de Kirillian* se enquadrariam como ficções interativas. *O Ônibus das Estrelas* e *A Incrível Expedição aos Dinossauros* se enquadram como livros “padrão”, pois possuem leitura linear.

chamado *Owned – um novo jogador* (2011)³⁶ – também parece concordar com Katz e Alves ao afirmar que

Se sua infância aconteceu nos anos 1980-90, provavelmente você se lembra dos livros-jogo. Livros que, em vez de seguirem uma história linear, param e pedem ao leitor que tome decisões pelo personagem – digamos, “O que você faz: atravessa a ponte ou entra na caverna?” Assim, o leitor tem o poder de afetar o rumo da trama e chegar a um dos vários finais disponíveis. As principais coleções do gênero no país foram a *Enrola e desenrola/Escolha a sua aventura*³⁷ (de Edward Packard, adaptada por Orígenes Lessa) e a *Aventuras fantásticas* (de Steve Jackson e Ian Livingstone). (2013, p.3, grifos nossos, comentários do autor)

Campos mescla duas séries de ficções interativas (*Enrola e desenrola* e *Escolha sua aventura*) com uma de livros-jogo (*Aventuras Fantásticas*). Tal padrão de indistinção entre ambas é seguido ao classificar o próprio romance interativo *Owned – um novo jogador* tanto como gênero “romance interativo” como “livro-jogo”, mesmo desprovido de regras de RPG³⁸. Porém, no parágrafo seguinte, a própria autora reconhece a inspiração dos livros-jogo em jogos de RPG e um elemento crucial para ser caracterizado como livro-jogo: a utilização do rolamento de dados.

Esse traço interativo e lúdico dos livros-jogo foi diretamente inspirado pelos RPGs (*Role-Playing Games*), jogos de interpretação de personagens que usam dados e, geralmente, um livro com uma história-base. Eles fizeram fama na mesma época e até hoje têm seus adeptos. (2013, p.3, grifos nossos, comentários do autor)

Tal contradição, por sua vez, não é o escopo de Campos, que se mostra em seu texto mais preocupada em analisar os livros-jogo (ou ficções interativas) sob a ótica de Gregory Bateson (1904 – 1980) e Wolfgang Iser (1926 – 2007), seu potencial e benefícios proporcionados ao leitor, do que justificar a opção por uma ou outra classificação.

Já Lawrence Schick, escritor e designer de *games* de RPG, baseia-se em sua teoria da “narrativa interativa quantificada” (1991, p.10), e por isso só considera como RPGs os do estilo de *Tunnels & Trolls/The Fantasy Trip* e a série *Fighting Fantasy*. Pela linha de

³⁶ Mais informações em https://pt.wikipedia.org/wiki/Simone_Campos.

³⁷ Na verdade, o nome da série é *Escolha sua Aventura*.

³⁸ *Owned – um novo jogador* é classificado como romance na seção “Obras” e como livro-jogo na seção “gênero literário”, pois é sabido que foi a única narrativa de leitura não sequencial produzido pela autora até então. Portanto, a seção “gênero literário” só pode se referir à obra em questão, mesmo que não mencionada explicitamente. *Owned – um novo jogador* também é classificado como livro-jogo na própria página da escritora (<http://simonecampos.net/owned>) e num artigo de sua autoria para o blog do Instituto Moreira Sales (<https://blogdoims.com.br/o-jogo-da-leitura-e-os-livros-jogo-por-simone-campos/>). Outras informações em https://pt.wikipedia.org/wiki/Simone_Campos.

pensamento do autor, o livro-jogo deve obrigatoriamente ser um RPG, e não apenas uma ficção cuja leitura não é sequenciada.

De qualquer forma, o livro-jogo é um híbrido de livro (possui páginas, encadernação, título, capa, contracapa, lombada, prefixo técnico, entre outras) e também um jogo, pois “[...] assenta indubitavelmente no prazer de vencer o obstáculo, mas um obstáculo arbitrário, quase fictício, feito à medida do jogador e por ele aceite” (CAILLOIS, 1990, p.18) através do uso de rolamento de dados e anotações em fichas. Hoje é sabido que ele possui variantes e que alguns aspectos de sua composição podem variar, como a ausência de encadernação e lombada para um livro-jogo digital ou a substituição de recursos externos - como os dados e fichas de personagem - por recursos internos (desenhos de combinações de resultados numéricos de dados nas próprias páginas do livro a serem “sorteadas”³⁹ e espaços para se fazer anotações no próprio livro-jogo, eliminando a dependência desses acessórios). Sua narrativa pode apresentar 1ª e 3ª pessoas (fala em discurso direto de alguma personagem ou descrição de cenário/situação, respectivamente), mas normalmente prevalece o uso da 2ª pessoa para que as escolhas do livro sejam dadas de forma apelativa ao seu leitor, que é quem decide como a narrativa prosseguirá. O livro-jogo não deve ser confundido com “livro brinquedo”⁴⁰, livro voltado a público infantil (ao invés do público infanto-juvenil do livro-jogo) alfabetizado ou não (para se desfrutar um livro-jogo, o leitor-jogador – como o próprio nome diz - precisa ser leitor). Mesmo sendo um livro voltado para o público infanto-juvenil, ele pouco se assemelha a coleções famosas como por exemplo a *Série Vaga-Lume*⁴¹. Assim como essa série, “há uma divisão entre o pólo do bem e o do mal [...]” (CRUVINEL, 2009, p.155-156), mas o sucesso do herói não é garantido, assim como o final feliz.

Janet H. Murray (1946 -), professora da School of Literature, Media and Communication do Georgia Institute of Technology, mesmo não se referindo a livros-jogo, problematiza como as noções de “história” (oferecida pelo livro) e “jogo” podem estabelecer uma relação dialética entre si:

À primeira vista, os jogos parecem ser bem diferentes das histórias, oferecendo satisfações opostas. Histórias não exigem que façamos nada além de prestar atenção enquanto elas são contadas. Jogos sempre envolvem algum tipo de atividade e são frequentemente centrados no domínio de habilidades, sejam elas estratégias de xadrez ou manuseio do *joystick*. Os jogos costumam fazer um uso apenas instrumental da linguagem (“xeque-mate”, “bola quatro”), mais do que empregá-la

³⁹ Dois exemplos poderão ser conferidos posteriormente nas séries *Sorcery!* e *Fighting Fantasy* (Jambô editora).

⁴⁰ Também pode ser encontrado sob o nome de “livro-brinquedo”. Mais informações em <http://www.ceale.fae.ufmg.br/pages/view/o-que-e-um-livro-brinquedo.html>.

⁴¹ Uma das mais bem-sucedidas séries de livros infanto-juvenis desde a década de 70. Oferecia a seus leitores narrativas de aventuras, amplamente aplicadas em salas de aula e facilmente encontradas em bibliotecas.

para transmitir sutilezas descritivas ou comunicar emoções complexas. Eles oferecem uma visão de mundo esquemática e propositalmente reduzida. Acima de tudo, jogos são orientados por metas e estruturados em torno de reviravoltas e marcação de pontos. Nada disso parece ter a ver com histórias. (2003, p.138-139, grifo nosso)

Tamlyn (1986) afirma que livros-jogo não podem ser considerados RPGs por não oferecerem ao leitor a *suspensão da descrença*⁴², elemento básico em qualquer RPG. Segundo o autor, universos criados e ricos em detalhes oferecidos pelos jogos de RPG conseguem oferecê-la ao jogador (1986, p.47), mas somente a pré-introdução (quando há), a introdução e a primeira referência⁴³ dos livros-jogo não seriam insuficientes para tal. Tal informação também pode valer para as aventuras-solo:

Há quem diga que uma aventura-solo, assim como os adventures de computador, não são RPGs de verdade. RPG significa *Role Playing Game* – Jogo de Interpretação de Papéis, e, em uma aventura-solo, você não precisa interpretar coisa alguma. Embora essa definição dê margem a muitas discussões, uma coisa não se pode negar: a aventura-solo é uma história interativa. Há um objetivo a ser alcançado pelo herói, e as decisões do leitor influem no resultado da trama, decidindo o sucesso ou fracasso. (DI'FOLLKYER, 1994, p.6, grifo do autor)

Na continuação dessa introdução a uma aventura-solo, deve-se levar em conta que no Brasil era comum classificar aventuras-solo e livros-jogo na mesma categoria, o que mostra que o RPGista brasileiro tende a concordar mais com Katz do que com Schick sobre o que é RPG. Aventuras-solo seriam narrativas muito semelhantes às dos livros-jogo, geralmente necessitadas de um sistema de regras externo (ou curta ficção interativa – ausente de sistema de regras) e de tamanho reduzido. Enquanto um livro-jogo possui o padrão de 400 referências⁴⁴ uma aventura-solo apresenta apenas 40⁴⁵.

⁴² Do original *suspension of disbelief* (tradução nossa). Esse termo consiste na ideia (para o RPG) de que um RPG deve fazer o jogador se ambientar no mundo fantástico onde ocorre a aventura por ele vivida e ter ciência do seu papel nela. (TAMLYN, 1986, p.47)

⁴³ Optou-se por traduzir “*paragraph*” por “referência”, visto que é o vocábulo equivalente ao utilizado pelos principais livros-jogo do mercado editorial brasileiro. Alguns textos traduzem-no por “parágrafo”, porém acredita-se que esse termo provocaria incoerência já que uma referência (*paragraph*) muitas vezes pode apresentar mais de um parágrafo (*paragraph*). Outros termos como “seção”, “quadro”, “caixa”, “caixa de texto” também podem ser encontrados em livros-jogo no mercado editorial, mas com menor frequência.

⁴⁴ As 400 referências eram apenas um referencial criado por Ian Livingstone e Steve Jackson (UK) para a série *Fighting Fantasy*, mas acabou virando um padrão exato que os autores buscavam cumprir à risca e até hoje é um número norteador para autores de livros-jogo. Sabe-se que há livros-jogo com apenas 150 referências, e outros que alcançam 800. O recordista até então é *The Sword of the Bastard Elf* (2018), de Herman S. Skull, o qual possui 1805 referências em 828 páginas.

⁴⁵ Padrão baseado nas aventuras-solo publicadas pela revista *Dragão Brasil*, porém pode variar completamente.

Portanto, se as aventuras-solo são dotadas de narração (mesmo que reduzida), interação (linguagem apelativa ao leitor-jogador⁴⁶ para que tome a decisão de como a narrativa vai seguir), mas não de quantificação (não há sistemas de regras, apenas a escolha do leitor-jogador), seriam ficções interativas curtas, consequentemente “não-RPGs”. Já para os livros-jogo do estilo *Fighting Fantasy* isso parece não se aplicar devido à sua extensão e detalhamento em não deixar o leitor confuso. Se houvesse a ausência da *suspensão da descrença* nos livros-jogo, possivelmente seu sucesso de público não seria tão grandioso, pois adoradores de *games* e leitores de fantasia prezam por enredos coerentes para que seus jogos e leituras funcionem com lógica. A série *Lone Wolf*, por exemplo, foi gerada de uma extensa campanha de *Dungeons & Dragons*⁴⁷, o RPG mais referencial de todos os tempos.

Tamlyn também parece confundir os termos “*role-playing*” e “*suspensão da descrença*”: permitir-se imergir – identificar-se fantasiosamente ou emocionalmente com uma ficção, seja por escapismo ou desejo de estar naquela situação (JENKINS, 2009, p.381) - em uma ficção seja qual for seu tipo é “suspender sua descrença” até certo ponto. Quando o leitor-jogador se sente imerso em um livro-jogo ele está “suspendendo sua descrença”, pois é a única maneira de sentir que realmente participa da narrativa, embora nunca a confunda com a realidade. O leitor-jogador desempenha, no livro-jogo, um papel muito diferente de si mesmo. Segundo Murray,

Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência (2003, p.111)

Com isso, os livros-jogo poderiam fazer um melhor trabalho de elaborar o papel do leitor-jogador em sua narrativa interativa, mas nem por isso deixa de ser um RPG com limitações lógicas.

Outro fator que pode ser questionado seria um “nível de suspensão de descrença”, e de fato o RPG possui nível “maior” do que o livro-jogo, mas não há como medi-lo a ponto de julgar determinado livro como detentor ou não dessa suspensão, ou mesmo em que aspectos

⁴⁶ Foi escolhido o termo “leitor-jogador” para designar o leitor não só o leitor de livros-jogo, mas também de aventuras-solo e ficções interativas, já que os três gêneros textuais são considerados cibertextos. Isso porque “o leitor de cibertexto é um jogador, um apostador; o cibertexto é um mundo de jogo ou jogo de mundo; é possível explorar, perder-se e descobrir caminhos secretos nesses textos, não metaforicamente, mas através das estruturas topológicas da maquinaria textual”. (AARSETH, 1997, p.4, grifo do autor)

⁴⁷ Retirado de http://lonewolf.wikia.com/wiki/Lone_Wolf.

um livro pode suspender o seu leitor em sua descrença. Durante um combate num jogo de RPG, por exemplo, os jogadores pensam e verbalizam suas ações, e elas podem ser ilimitadas, depois rolam-se os dados para determinar seu (in)sucesso. Um combate de livro-jogo não é tão dinâmico e seu leitor-jogador fica mais preocupado nos resultados do rolamento de dados do que na ação executada em combate (por exemplo, se ataca o inimigo com sua espada mirando sua barriga, cabeça, perna, entre outras opções) pelo fato de o sistema de combate ser baseado apenas em ataque-defesa/acerto-erro, mas nem por isso é possível determinar níveis de imersão ficcional. Porém, segundo Murray,

Mesmo nos jogos em que estamos à mercê dos dados, ainda estamos encenando um drama significativo. Experimentar jogos que se baseiam puramente na sorte é cativante, pois estamos modelando nossa impotência básica no universo, nossa dependência de fatores imprevisíveis, e também nosso senso de esperança. [...] De fato, mesmo quando perdemos, ainda somos parte do drama simbólico do jogo (2003, p.141)

A autora, ainda, parece não considerar essa medição em níveis tarefa relevante e considera a imersão - mesmo em seus diferentes “graus” - como elemento fundamental para o prazer da fantasia:

Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. Gostamos de sair do nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo, e do deleite que é aprendermos a nos movimentar dentro dele. A imersão pode requerer um simples inundar da mente com sensações, a superabundância de estímulos sensoriais experimentada na sala de televisão em *Fahrenheit 451*, de Bradbury (MURRAY, 2003, p.102, grifos do autor)

Tamlyn também considera que pelo fato de o livro-jogo constituir de dois grandes componentes – fazer as escolhas certas para se chegar ao final e ser envolvido pelo enredo – o segundo geralmente falha pelo fato de os livros-jogo não serem produzidos por romancistas, e sim por designers de *games*, que tendem a deixar o jogo se sobrepor ao livro, ou por programadores de *games*, que ficam muito presos à criação e resolução de *puzzles*⁴⁸. O mesmo ainda afirma que o livro-jogo não se parece com o RPG, e sim com os primeiros jogos de computador (de aventura), pois as escolhas do protagonista eram limitadas e ao invés de

⁴⁸ Em RPG não são traduzidos como “quebra-cabeças”, tendendo mais para “enigmas”. Mesmo em português o termo é comumente encontrado no original em inglês.

escolher referências o jogador escolheria palavras-chave⁴⁹ (TAMLYN, 1986, p.46). Além disso, o leitor-jogador estaria tão concentrado em sua missão e nos *puzzles* a serem resolvidos que não teria tempo para pensar numa identidade de seu personagem, ou seja, não haveria o *role* (interpretação) do *role-playing game*. O fator “morte” também faz o livro-jogo ser mais próximo do *game* de computador, pois no momento que o protagonista fracassa pode começar a aventura novamente já sabendo o que (não) fazer, algo corriqueiro e esperado pelo *gamer* ou pelo leitor-jogador (TAMLYN, 1986, p.47). Já no RPG dificilmente isso acontece, pois a campanha acabaria para aquele jogador. Nesse momento, um bom Mestre de Jogo⁵⁰ contornaria o enredo para que o jogador fosse apenas punido, mas não morto, a fim de continuar a jogatina com todo o grupo.

Apesar de alguns pontos serem válidos, os argumentos de Tamlyn podem ser refutados pelos conhecedores do assunto, pois a série *Fighting Fantasy* sempre prezou por sua independência de manuais auxiliares e, mesmo que suas aventuras não sejam sequenciais, são autossuficientes para ambientar o leitor-jogador fornecendo-lhe detalhes precisos sem delongas, o que confirma a proposta da série novamente. Percebe-se uma riqueza narrativa muito maior do que apenas inserir o leitor-jogador num determinado ambiente. Aqui, ele não *finge* que está em um lugar, mas *sente* fazer parte dele. O importante é que, segundo Murray, “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia” (2003, p.102). Já segundo Aarseth, a suspensão da descrença é algo mais profundo. Segundo ele, “o contrato entre usuário e texto em “ficção interativa” não é meramente uma “suspensão voluntária da descrença”, mas uma suspensão voluntária da capacidade normal de linguagem, aptidão física e interação social também”⁵¹ (1997, p.116-117), ou seja, uma interação muito mais profunda que um mero faz-de-conta.

Morin não discorre sobre a “suspensão da descrença”, mas acrescenta um apontamento relacionado à temática em questão:

⁴⁹ Tamlyn se refere aos jogos de “Aventura em modo texto” (optou-se por usar esse nome, pois seu mais conhecido – *Interactive Fiction* – poderia ser confundido com os livros da série *Choose Your Own Adventure* e similares), muito famosos na época. Seu melhor exemplo é a trilogia *Zork* (1980-1982), responsável por um milhão de cópias vendidas de seus jogos (AARSETH, 1997, p.101). Um *gameplay* de *Zork* pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=64-VQjygTGc>.

⁵⁰ Num RPG, o Mestre de Jogo (tradução de *Game Master*) é o narrador da trama responsável por situar os jogadores em determinado tempo e espaço, oferecer-lhes opções para agir conforme a narrativa avança, representar aliados e inimigos dos jogadores.

⁵¹ Do original *The contract between user and text in "interactive fiction" is not merely a "willing suspension of disbelief" but a willing suspension of one's normal capacity for language, physical aptness, and social interaction as well.* (tradução nossa)

Existe, na relação estética, uma participação ao mesmo tempo intensa e desligada, uma dupla consciência. O leitor de romance ou o espectador de filme entra num universo imaginário que, de fato, passa a ter vida para ele, mas ao mesmo tempo, por maior que seja a participação, ele sabe que lê um romance, que vê um filme. (1977, p.77)

Portanto, independente do nível ser máximo ou mínimo, o que importa é que essa imersão é sempre consciente.

Essa questão polêmica, longe de ser concluída – e que nem é o tema central do escopo do presente trabalho –, poderia ser pensada a partir das letras da sigla do *Role-Playing Game*: enquanto o RPG se concentra mais no “RP” (*Role-Playing*), ou seja, utiliza mais o conceito de *Mimicry* (simulacro⁵²), o foco do livro-jogo é o “G” (*Game*) - *Agon* (competição⁵³) e *Alea*. (azar⁵⁴)

Optou-se, concordando com o ponto de vista de Schick, por considerar o livro-jogo em formação as aventuras-solo publicadas desde *Buffalo Castle* – primeira aventura-solo (e livreto de aventura-solo) do mundo – até *Orb Quest* (1982) – última aventura-solo lançada (em formato de livreto). O período de formação compreende, portanto, de 1976 a 26 de Agosto de 1982, enquanto o de consolidação do livro-jogo a partir de 27 de Agosto de 1982, data da publicação de *The Warlock of Firetop Mountain*. A “era de ouro” dos livros-jogo corresponde às produções de melhor qualidade e relevância, e foram determinadas como as que tiveram seu primeiro livro-jogo publicadas entre 1982-1987 com suas ressonâncias até os dias mais atuais. Outras podem ter sido publicadas nesse período, mas não puderam ou mereceram ser reconhecidas como as principais.

⁵² Alguns sistemas de RPG prezam muito mais pela representação cênica das personagens do que sistema/regras de jogo, beirando a encenação teatral de uma trama construída em tempo real. Conhecidos como *LARPs* (*live action role-playings* ou, em português, jogos de interpretação ao vivo), são formas de se jogar RPG em total imersão à aventura. Normalmente os personagens se vestem com fantasias e réplicas de armas para realmente atuarem no jogo, sendo uma variação do RPG mais ligada na representação teatral do que na imaginação coletiva de um jogo de mesa. Informações mais completas em https://en.wikipedia.org/wiki/Live_action_role-playing_game.

⁵³ “Competição” aqui não significa um jogo em que haverá vencedores e perdedores. Tal termo está mais voltado para a busca de um objetivo em comum, que resultará em triunfo ou fracasso coletivo.

⁵⁴ “Azar” aqui possui como sinônimo “aleatoriedade”, portanto pode também significar “sorte” dependendo do resultado obtido, normalmente, através do rolar dos dados.

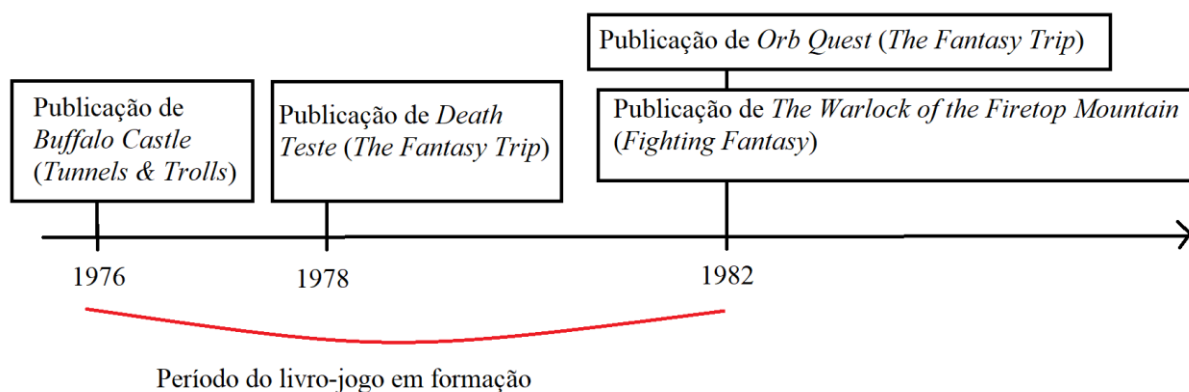


Figura 1: linha do tempo dos livros-jogo (período de formação)

Fonte: criação de minha autoria

Devido ao posicionamento de Schick ser o mais adequado para o presente estudo, faz-se necessário uma rápida introdução ao RPG para depois se conhecer detalhadamente o embasamento do que seria um livro-jogo e, então, começar a análise das principais séries, autores, premiações de obras e repercussões passadas e presentes.

2.1 – (AINDA) UM POUCO SOBRE RPG

Criado a partir da união dos jogos de tabuleiro de guerra com a Literatura Fantástica de aventura, “RPG é a sigla para role-playing game⁵⁵, que em inglês significa “jogo de interpretação”. Ele surgiu na década de 1970, nos Estados Unidos, mas desde então se espalhou pelo mundo” (SVALDI, 2009). Segundo Greg Stafford, importante designer de jogos e atual presidente/CEO da Chaosium Inc.⁵⁶, o RPG pode ser considerado como uma nova manifestação de arte. Schick compara sua relevância com o estilo de música Jazz:

No jazz, o compositor escreve a melodia e as progressões de acordes, mas os artistas fazem a música acontecer, expandindo a estrutura básica criada pelo compositor. No RPG, o designer do jogo ou autor da aventura é o compositor, mas os jogadores fazem o verdadeiro trabalho de criar a história e atuar em suas partes e, como no jazz, a performance nunca é a mesma duas vezes⁵⁷. (1991, p.15)

⁵⁵ Pode-se encontrar variantes como *roleplaying game* ou *role playing game*, mas o vocábulo escolhido para o texto principal é o mais usado.

⁵⁶ Uma das mais antigas editoras de RPG do mundo, responsável pela publicação de famosos jogos de RPG como *RuneQuest*, *Hero Wars*, *HeroQuest*, *Call of Cthulhu*, entre outros. Mais informações em <http://www.chaosium.com/>.

⁵⁷ Do original *In jazz, a composer writes the tune and the chord progressions, but the performers make the music happen by expanding on the composer's basic structure. In role-playing, the game designer or scenario author*

O RPG é uma junção de estratégia e competitividade. No início, usavam-se tabuleiros (resquícios dos jogos de guerra como *Risk*⁵⁸ e *Afrika Korps*⁵⁹), mas depois o tabuleiro passou a ser a própria imaginação coletiva dos jogadores, complementados por livros e fichas de anotações. Hoje, sabe-se que os consoles virtuais como os videogames e jogos de computadores dominam a preferência na modalidade RPG. Sua data comemorativa – o Dia Mundial do RPG – é celebrada todo dia 04 de Março, dia do falecimento de Gary Gygax⁶⁰ (1938 – 2008), criador do primeiro RPG, o *Dungeons & Dragons*⁶¹, em 1974, jogo no qual “[...] meia dúzia de personagens entrava numa caverna subterrânea, encontrava tesouros, monstros e, no final da caverna, geralmente havia um dragão”. (RICON, 2002, p.14)

Como se pode diferenciar o RPG de uma mera brincadeira infantil? Trata-se de um jogo, uma brincadeira, um faz-de-conta, porém com regras mais avançadas para se resolver conflitos de pontos-de-vista de forma mais complexa. Tome-se, por exemplo, a seguinte situação encontrada no livro *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* (1991)⁶²: “os esqueletos avançam e o forçam a recuar para a porta. O líder se aproxima, com mais dois atrás dele, e os dois últimos ainda mais atrás.” (JACKSON; LIVINGSTONE, 1991, p.82). Pressupõe-se, agora, num grupo de jogadores que leram a obra e resolveram interpretá-la numa brincadeira infantil, na qual alguns representariam os esqueletos e um, o herói. Haveria a possibilidade de um embate na problemática principal desse exemplo. Poder-se-ia haver uma discussão cujos argumentos fossem “Eu ataco o líder primeiro!”, “Eu ataco o segundo esqueleto primeiro!”, “Eu ataco o terceiro esqueleto primeiro!”, “Te acertei!”, “Não acertou!”, “Te matei!”, “Não matou!”, e nenhum dos participantes dessa brincadeira teria a razão absoluta, pois cada um apenas deseja o melhor a seu personagem nesse momento do jogo. Ao se jogar um RPG, dificilmente essa situação ocorre, já que o sistema de regras pré-estabelecidos existe para, em situações nas quais mais de uma ação busca ser executada com sucesso, a aleatoriedade é o que acaba definindo de forma “justa” o futuro do jogo. Por isso, no livro usado como exemplo

is the composer, but the players do the real work of creating the story and acting out the parts – and, as with jazz, it's never the same twice. (tradução nossa)

⁵⁸ Jogo de 1959 “traduzido” e comercializado no Brasil como *War*.

⁵⁹ Sem tradução para o idioma português.

⁶⁰ Retirado de <http://falandoderpg.blogspot.com.br/2010/03/o-dia-mundial-de-rpg.html>.

⁶¹ Popularmente conhecido como *D&D*, esse jogo é muitas vezes conhecido na sua adaptação em desenho animado de mesmo nome (1983-1985), mas que no Brasil foi lançado como *Caverna do Dragão* (1986), o qual continua, por vezes, a ser transmitido na TV aberta. Mais informações em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons_\(s%C3%A9rie_animada\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons_(s%C3%A9rie_animada)).

⁶² Tradução de *The Warlock of Firetop Mountain*, lançado no Brasil em 1991.

acima, o combate entre os esqueletos e o herói deve ocorrer através das regras proporcionadas aos leitores aliadas ao rolamento de dados:

Os esqueletos avançam e o forçam a recuar para a porta. O líder se aproxima, com mais dois atrás dele, e os dois últimos ainda mais atrás. Resolva o combate lutando primeiro contra o líder.

ESQUELETO HABILIDADE 7 ENERGIA 5

(JACKSON; LIVINGSTONE, 1991, p.82)

Numa partida de RPG, assim como numa narrativa épica, precisa-se de alguém para guiar a narrativa. Se nos livros tem-se a figura do narrador, aqui é o Mestre do Jogo⁶³ que introduz os jogadores na aventura que criou, podendo improvisar e recriar sua narrativa como bem entender, inserindo os jogadores em buscas paralelas ou missões principais. Retomando o exemplo acima, ele é quem narraria o combate do herói com o esqueleto líder e daria brechas para o herói escolher qual dos dois esqueletos restantes ele enfrentaria ou se permitiria sua fuga, um acordo com os esqueletos ou alguma trapaça. Percebe-se, portanto, que o RPG é diferente de assistir um filme ou ler de forma linear um texto, pois aqui os personagens não são acompanhados, e sim vividos pelas pessoas. Combinam-se, portanto, os conceitos huizinguanos de *Agon*, *Alea* e *Mimicry* para uma campanha de RPG, variando a intensidade dos três conforme a necessidade do momento ou do sistema de jogo escolhido para a campanha.

Devido ao sucesso desse jogo, outros jogos resolveram usar a mesma fórmula de sucesso, como *En Garde!*⁶⁴ e *Tunnels & Trolls*⁶⁵. O primeiro será abordado mais adiante por ter inventado os inovadores modos *play-by-mail*⁶⁶ e *solitaire*⁶⁷. Já o segundo, em especial, dá origem ao livro-jogo.

⁶³ Conhecido pela sua abreviação (MJ), é a tradução do original *Game Master* (popularmente conhecido como *GM*).

⁶⁴ Jogo de RPG ambientado na Paris do século XVII, no qual os jogadores assumem os papéis de duelistas. O jogo foi publicado pela Game Designers 'Workshop (GDW) em 1975. Outras informações em <http://www.engarde.co.uk/useful.html>.

⁶⁵ Popularmente conhecido por sua sigla *T&T*, trata-se de um jogo de RPG desenvolvido por Ken St. Andre e publicado pela primeira vez em 1975 pela Flying Buffalo. Pode ser considerado o segundo RPG da História. Foi criado para ser uma alternativa mais acessível do que *Dungeons & Dragons*. Mais informações em <https://www.tunnelsandtrolls.com/>.

⁶⁶ Também conhecido pela sigla *PBM*, é uma campanha cujo tempo de jogo demora muito mais do que um jogo presencial e em grupo, pois as cenas só se desenvolvem quando todos mandam para o mestre as informações necessárias para que o jogo prossiga, tendo que analisá-las e interpretá-las. Justamente por esse intervalo de tempo mais longo que existe entre o envio de informações e o desfecho do que acontece na narrativa, o *PBM* só é indicado para jogadores que não podem jogar o RPG tradicional “de mesa”. Hoje, com o avanço tecnológico, surgiu o modo *Play-by-e-Mail* (*PBeM*), trocando as cartas e o correio físico pelo envio de e-mails, postagens em

2.2 – RPG, LIVRO-JOGO E FICÇÃO INTERATIVA

O livro-jogo, por ser algo “chocante”, “diferente”, “inovador”, “ousado”, dentre outros adjetivos que lhe concedem uma aura de “transgressão saudável”, é comumente usado para atrair seu público a consumir produtos “mais ambiciosos”, como por exemplo, livros e suplementos de um RPG novo no mercado. Introduzir novos consumidores nesse mercado foi técnica usada pelas editoras GSA, Akritó e Jambô (para apresentar e ambientar seu público nas suas linhas de RPG *Tagmar*, *Era do Caos* e *Tormenta!*, respectivamente) para depois migrarem ao RPG, e, ao mesmo tempo, abrir uma linha de livros-jogo para quem se contentasse (ou até preferisse) esses RPGs autossuficientes (visando captar um público mais próximo a seu RPG *Tormenta!*). Já a Penguin/Puffin, com sua série *Advanced Fighting Fantasy*, foi uma das poucas que traçou o caminho inverso ao criar uma versão de RPG para seu público consumidor de livros-jogo que quisesse se aventurar no RPG coletivo inspirado na série. Porém, o livro-jogo não pode ser tratado como apenas uma “isca que fiska consumidores” a algo maior. Isso seria reduzir o livro-jogo a um nível de inferioridade perante sua ideia original, seja ela as vendas de uma linha de RPG, HQ ou *games*. Ele teve sua particularidade e relevância perante o mercado editorial infanto-juvenil nas décadas de 80 e 90, e a marca positiva que deixou em seu público e o fenômeno de vendas que algumas de suas séries proporcionaram é que o fazem ser tão especial e digno de ser estudado e analisado.

Para ser classificado como livro-jogo, a narrativa interativa deve ser também um RPG por si só⁶⁸. Para tal, Schick afirma que o RPG “deve consistir em narrativa interativa quantificada”⁶⁹ (1991, p.10). “Narrativa” porque o objetivo do jogo é uma contação de história na qual os jogadores são os heróis, porém, diferente de muitos jogos de tabuleiro/miniaturas, aqui não há vencedores e o desempenho individual não pode ser medido por pontuação. “Interativa” porque os jogadores decidem o que lhes parece ser melhor no

fóruns/redes sociais ou até por *softwares* que permitem comunicação via Internet através de conexões de voz e vídeo, como o *Skype*.

⁶⁷ Modo de jogo que virou opção tanto para quem não dispunha de um grupo de RPG próximo e nem recursos para *PBM*. O jogador aprende o sistema de regras sozinho através da leitura de um manual e joga “contra o livro” (que exerce o papel de Mestre do Jogo). Tal prática pode ser comparada hoje com os jogos de RPG de videogame, nos quais o jogador controla seu personagem e o videogame representa o Mestre do Jogo.

⁶⁸ Acrescentamos que, ao contrário dos demais RPGs, sua exclusividade é ser usufruído individualmente ao invés de coletivamente.

⁶⁹ Do original *quantified interactive storytelling*. (tradução nossa)

enredo ao qual pertencem, diferentemente da linearidade na qual estão fadados a cumprir um papel sem escolhas alternativas. “Quantificada” porque cada personagem do enredo precisa ser definido com números para que se sigam de forma mais coerente as regras do jogo. Portanto,

Romances não lineares (como as séries “Find Your Fate”⁷⁰, “Escolha sua aventura” ou “Aventura Sem Fim”) *não* são RPGs, porque eles não envolvem quantificação, enquanto livros-jogo são RPGs, pois envolvem regras e manipulação de números⁷¹. (SCHICK, 1991, p.10, grifo do autor)

O mesmo vale para autores citados por Katz como precursores do livro-jogo, como Doris Webster e Mary Alden Hopkins⁷² (1876 – 1960), Jorge Luis Borges⁷³ (1899 – 1986), Norman A. Crowder⁷⁴ (1921 – 1998), B.F. Skinner⁷⁵ (1904 – 1990), Julio Cortázar⁷⁶ (1914 – 1984), Marc Saporta⁷⁷ (1923 – 2009), alguns integrantes do grupo *Oulipo*⁷⁸, Paul Fournel⁷⁹ (1947 -), Jean-Pierre Énard⁸⁰ (1943 – 1987), E.W. Hildick⁸¹ (1925 – 2001), Dennis Guerrier⁸², Joan Richards⁸³, John Garforth⁸⁴, John Sladek⁸⁵ (1937 – 2000), Charles Platt⁸⁶

⁷⁰ Sem tradução para o idioma português.

⁷¹ Do original *Variable-plot novels (such as the “Find Your Fate”, “Choose Your Own Adventure”, or “Endless Quest” types) are not RPGs, because they involve no quantification, while solo gamebooks are RPGs, because they involve rules manipulation of numbers.* (tradução nossa)

⁷² Mesmo que o livro *Consider the Consequences!* (1930) dessas autoras tenha sido divulgado em redes sociais somente em 2017, Katz reconhece que ele também pode ser um dos precursores mais antigos do livro-jogo. Não se soube muito dele até o presente momento. Mais informações em <https://twitter.com/xfoml/status/904043273022349312>.

⁷³ Jorge Francisco Isidoro Luis Borges Acevedo foi escritor, poeta, tradutor, crítico literário e ensaísta argentino, famoso pela sua “literatura labiríntica”. Outras informações em <https://educacao.uol.com.br/biografias/jorge-luis-borges.htm>.

⁷⁴ Contemporâneo de Skinner, ganhou fama com seus *tutortexts* de programação. Mais informações em http://edutechwiki.unige.ch/en/Programmed_instruction.

⁷⁵ Burrhus Frederic Skinner foi um autor e psicólogo norte-americano adepto do behaviorismo. Outras informações em <https://novaescola.org.br/conteudo/1917/b-f-skinner-o-cientista-do-comportamento-e-do-aprendizado>.

⁷⁶ Julio Florencio Cortázar foi um escritor argentino considerado um dos mais inovadores de seu tempo. Mais informações em <https://www.portaldaliteratura.com/autores.php?autor=668>.

⁷⁷ Escritor, jornalista, americanologista, novelista experimental e crítico literário francês da segunda metade do século XX.

⁷⁸ Abreviação de *Ouvroir de Littérature Potentielle* (oficina de literatura potencial) foi uma corrente literária formada por escritores e matemáticos os quais propunham a libertação da literatura, aparentemente de maneira paradoxal, através de constrangimentos literários. Mais informações em <http://oulipo.net/>.

⁷⁹ Escritor, poeta, editor e embaixador cultural francês. Outras informações em <http://oulipo.net/fr/oulipiens/pf>.

⁸⁰ Escritor francês. Mais informações em <https://www.babelio.com/auteur/Jean-Pierre-Enard/23908>.

⁸¹ Edmund Wallace Hildick foi um prolífico autor de livros infantis. Outras informações em <https://www.fantasticfiction.com/h/e-w-hildick/>.

⁸² Escritor de livros de ficções interativas. Mais informações em <https://gamebooks.org/Series/1214>.

⁸³ Co-autor do livro *State of Emergency* (1969), escrito com Dennis Guerrier.

⁸⁴ Co-autor do livro *Sleep, and the City Trembles* (1969), escrito com Dennis Guerrier. Mais informações em <https://www.goodreads.com/book/show/13316019-sleep-and-the-city-trembles/>.

⁸⁵ John Thomas Sladek foi um autor estadunidense de ficção científica, famoso por seus romances satíricos e surrealistas. Outras informações em http://www.sf-encyclopedia.com/entry/sladek_john_t.

(1945 -), Gianni Rodari⁸⁷ (1920 – 1980), Betty Orr-Nilsson, e dos textos que Aarseth considera sendo ergódicos, como os “clássicos” *I Ching* e as inscrições nas paredes dos templos do Antigo Egito, bem como os do século passado como os “caligramas” de Guillaume Apollinaire, as obras *Night of January 16th* (1936) - de Ayn Rand -, *The Unfortunates* (1969), de B. S. Johnson -, *Landscape Painted With Tea* (1990) - de Milorad Pavic -, só para citar alguns (AARSETH, 1997, p.9-10), os quais utilizaram em uma ou mais de suas obras a narrativa e a leitura interativa, mas não a quantificação.

Embora Ken St. Andre (1947 -) considere Rick Loomis como o primeiro autor de livros-jogo do mundo, Jonathan Green considera a série *Fighting Fantasy*⁸⁸ como o início desse gênero textual⁸⁹:

Embora a ficção interativa⁹⁰ tenha surgido antes da publicação de *The Warlock of Firetop Mountain* [livro-jogo que dá início à série *Fighting Fantasy*], experimentada desde a década de 1940, nunca houve até então algo um livro-jogo de fato. Nos EUA, o sistema de RPG *Tunnels e Trolls*, desenvolvido por Ken St Andre, publicou aventuras-solo começadas com *Buffalo Castle*, escrito por Rick Loomis, em 1976, mas esses eram suplemento-solo de RPG em vez de livros reais. A série *Choose Your Own Adventure*, de Edward Packard [1931 -] e R A Montgomery [1936 - 2014] apareceu na mesma época e, embora fossem livros, eles não possuíam regras de jogo. Foi a *Fighting Fantasy* que criou o gênero do livro-jogo, passando a popularizá-lo no Reino Unido e arredores, e seu sucesso foi certamente responsável pelo excesso de imitações (muitos deles terrivelmente inferiores em qualidade), que outros editores se apressaram depois de perceberem o nível de sucesso que os livros da Puffin estavam desfrutando com o novo formato. (2014, p.16, grifos e comentários nossos)⁹¹

⁸⁶ Autor, jornalista e programador de computador. Na literatura interativa, publicou a (possível) primeira história em quadrinhos interativa, a *Norman vs America*, publicada no livro *Quark/4* (1971).

⁸⁷ Jornalista, escritor e poeta italiano, famoso por seus livros infantis. Outras informações em <http://www.editorabiruta.com.br/autor/gianni-rodari/>.

⁸⁸ Série composta por 59 livros, a qual durou de 1979 a 1995. A lista completa da série original pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/1152>.

⁸⁹ Por consequência, os primeiros autores seriam Ian Livingstone e Steve Jackson (UK).

⁹⁰ Aqui considera-se ficção interativa “a ficção da interatividade” (AARSETH, 1997, p.51), ou seja, um texto ergódico de aventura no qual acontecem escolhas de determinados caminhos em dados momentos diante de uma quantidade de opções disponíveis. Ficção interativa, ainda, “[...] implica uma igualdade entre leitor e autor para além da encontrada em outros textos literários” (AARSETH, 1997, p.89) cuja grande diferença para o livro-jogo é a ausência de sistema de regras de RPG.

⁹¹ Do original *Although interactive fiction had existed before the publication of The Warlock of Firetop Mountain, having been toyed with as far back as the 1940s, there had never been such a thing as a gamebook before. In the USA, Tunnels and Trolls role-playing system, designed by Ken St Andre, published solitaire adventures beginning with Buffalo Castle, written by Rick Loomis, in 1976, but these were solo RPG supplements rather than actual books. Edward Packard and R A Montgomery's Choose Your Own Adventure titles appeared around the same time, and although they were books, they did not feature any game rules. It was Fighting Fantasy that created the gamebook genre, going on to popularize the genre in the UK and Commonwealth, and its success was certainly responsible for the glut of imitations (many of them horribly inferior in quality), that other publishers rushed out after seeing the level of success Puffin Books were enjoying with the format.* (tradução nossa)

O livro-jogo seria, então, um RPG a ser usufruído individualmente, oferecendo escolhas para prosseguimento narrativo a quem o lê. Uma variação dele é a *aventura-solo*, também com o leitor-protagonista, detentor de algumas habilidades e competências, seguindo uma história com poucas variações e rotas alternativas (SCHICK, 1991, p.13). Essa confusão e dificuldade em se classificar onde começa e termina o livro-jogo também acontece na delimitação de cânones literários, já que

Em fases iniciais, é frequente não encontrarmos esta organização, dada a imaturidade do meio, que dificulta a formação de grupos, a elaboração de uma linguagem própria e o interesse pelas obras. Isto não impede que surjam obras de valor, - seja por força da inspiração individual, seja pela influência de outras literaturas. Mas elas não são representativas de um sistema, significando quanto muito o seu esboço. (CANDIDO, 2006, p.26)

Ao mesmo tempo, pode lhe proporcionar restrições, por limitar algumas opções em cada conjuntura e impossibilitar o leitor-jogador de fazer uma escolha imprevisível. (SCHICK, 1991, p.13)

Percebe-se que Schick apenas diferencia “aventura-solo” de “livro-jogo” pelo fato de a publicação ser oficializada em formato de livro. Nessa lógica, uma narrativa-jogo lançada numa revista ou num livreto seria uma “aventura-solo”, mas lançada em formato de livro passaria a ser um “livro-jogo”. Por isso o posicionamento de Green quanto ao que é um livro-jogo é complemento fundamental para o embasamento em Schick.

Assim, o livro-jogo poderia funcionar como uma iniciação ao RPG (MAROJA; MULATINHO, 1995, p.14), que, por sua vez, poderia direcionar o leitor a uma gama muito maior de leituras, intertextos e possibilidades literárias. Mas nem por isso, também, pode ser considerado algo menor. O livro-jogo também pode funcionar como passatempo, desafio, fonte de ideias para a criação de novos enredos, personagens e cenários de RPG⁹² (FREITAS, 1994, p.48). Joe Dever, um dos mais respeitados e importantes autores de livros-jogo de todos os tempos – o qual será estudado posteriormente – afirma que ambos exigem grande habilidade criativa (tanto do autor de livro-jogo como do Mestre de Jogo de um RPG) e “adivinhativa” para saber se o consumidor gostará daquele produto, embora reconheça que o RPG proporcione mais interação entre os participantes do que o contato livro-leitor⁹³.

⁹² Deve ser ressaltado que esses são apenas dois usos dos muitos que o livro-jogo pode ter, mas ele jamais poderá ser reduzido a apenas uma ou outra função como normalmente a mídia costuma fazer. Optou-se por esses dois exemplos pelo fato de serem os que a mídia geralmente relaciona a ele.

⁹³ Retirado de <https://web.archive.org/web/20060501183643/http://www.btinternet.com/~julie20/dicing.htm>.

2.2.1 – Sobre influenciados, influenciadores e fórmulas secretas

Algumas personalidades importantes ilustram, através de seus depoimentos, de que forma o contato com o livro-jogo influenciou suas vidas e/ou carreiras: Jonathan Green, ex-professor e agora autor de livros-jogo, conta que por ter sido filho único precisava sempre se ocupar, e os livros-jogo foram muito importantes nisso. Quando passou a publicar diversos dele, optou por ser escritor deixando sua carreira de professor de lado (GREEN, 2010, p.7). David Mitchell⁹⁴ (1969 -) afirmou que quando criança lia livros-jogo (MASON, 2012, p.17). Charlie Higson⁹⁵ (1958 -), ator e escritor, e Tom Watson⁹⁶, dois grandes fãs da série, fizeram pedidos ao próprio Ian Livingstone para que seus nomes constassem em seu livro-jogo *Blood of the Zombies* (2012) (WALTERS, 2012a, p.68). Derek Landy (1974 -), autor irlandês famoso pela série *best-seller Skulduggery Pleasant*⁹⁷, releva que das cinco maiores influências que teve, uma delas é a série de livros-jogo *Fighting Fantasy*⁹⁸. Graham McNeill⁹⁹ (1971 -), romancista britânico, garante que se tornou o que é graças à *Fighting Fantasy*. David Waldron, professor de História e Antropologia da Universidade Federal da Austrália, confirma que era leitor-jogador e colecionador dos títulos da *Fighting Fantasy*¹⁰⁰. Chris Power, colaborador do *The Guardian*¹⁰¹, também afirma ter gastado várias horas de sua infância dedicadas aos livros-jogo de *Fighting Fantasy*¹⁰². Chris Bradford¹⁰³ (1974 -), autor premiado e praticante de artes marciais, tornou-se escritor graças a tanto ler-jogar *Fighting Fantasy* quando criança¹⁰⁴. J. M. Trevisan, um dos autores brasileiros de RPG mais respeitados, afirmou que seu primeiro contato com o RPG foi através do livro-jogo *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* (TREVISAN, 2001, p.29). Martin Holec, primeiro

⁹⁴ O escritor, não o comediante.

⁹⁵ Mais informações em <http://www.charliehigson.co.uk/>.

⁹⁶ Membro do Parlamento.

⁹⁷ Traduzido no Brasil como *Sr. Ardiloso Cortês*, é o livro de estréia de Landy. Mais informações em <http://www.skulduggerypleasant.com/>.

⁹⁸ Retirado de <http://www.telegraph.co.uk/culture/books/10074476/Derek-Landy-reveals-his-childhood-inspirations.html>.

⁹⁹ Ele é mais conhecido por suas novelas de *Warhammer Fantasy* e *Warhammer 40,000* e como designer de *games* da Games Workshop. Mais informações em <http://graham-mcneill.com/>.

¹⁰⁰ Retirado de <http://www.bbc.com/news/magazine-28865399>.

¹⁰¹ Jornal diário nacional britânico, conhecido como *Manchester Guardian* até 1959. Faz parte do Guardian Media Group, propriedade do The Scott Trust Limited juntamente com *The Guardian Weekly* e *The Observer*. Outras informações em <https://www.theguardian.com/international>.

¹⁰² Retirado de <https://www.theguardian.com/books/2016/oct/05/multiple-choice-by-alejandro-zambra-review>.

¹⁰³ Famoso pela série de livros *Young Samurai*. Mais informações em <http://www.chrisbradford.co.uk/>.

¹⁰⁴ Retirado de <https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2013/sep/18/quickfire-interview-chris-bradford>.

acadêmico a escrever sobre livros-jogo na República Tcheca para um Trabalho de Conclusão de Curso, declara que teve contato com o livro-jogo com 08 anos e se encantou. (HOLEC, 2008, p.1)

Para a sua produção, como na criação de qualquer enredo para qualquer gênero literário, não se tem uma fórmula fixa¹⁰⁵, mas Ian Livingstone afirma que escrevia primeiro a narrativa completa, depois traçaria a melhor rota que o leitor-jogador pudesse percorrer para chegar no final e, por fim, a rota ideal. Afirma ainda que talvez seja a mesma dificuldade de se escrever um romance, mas que os encontros com monstros e as regras simples de jogo podem “apimentar” a narrativa (WALTERS, 2012a, p.69). Já Paul Mason¹⁰⁶ afirma que um bom livro-jogo precisa apresentar tensão e “pegadinhas” durante a narrativa (2013, p.25), embora não tenha uma metodologia própria a ser seguida. Sua fórmula, talvez, seja justamente seguir uma “antifórmula”, mas técnicas de *Routing Optimization*¹⁰⁷ ajudariam bastante no processo de escrita¹⁰⁸.

Peter Darvill-Evans (1954 -) afirma que seus livros-jogo da série *Fighting Fantasy* são como novelas a serem lidas em partes cortadas (2014, p.22), e também nos revela sua técnica, comparada com a de outros autores por ele conhecidos:

Para cada livro, criei algo parecido com um fluxograma - era muito grande, ocupando metade da parede - porque eu precisava de uma representação visual dos percursos que saem e vão de uma referência para outra. A outra ferramenta essencial era uma grade numérica de 1 a 400, na qual eu gostaria de anotar cada número utilizado para cada referência - uma maneira rápida de verificar quantas referências faltariam e a garantia de que não usar números que já foram empregados. Conheço alguns escritores - de livros-jogo e também de outros gêneros, eu imagino - que começam a escrever, obtêm um primeiro rascunho completo e depois já o modificam; meu modo é sempre planejar com alguns detalhes primeiro, então eu sei antes de começar o esboço geral do enredo e, aproximadamente, quanto espaço vou

¹⁰⁵ Talvez o mais completo *how to do* possa ser conhecido num artigo dividido em três partes, encontrado em WRIGHT, Andrew. The adventure game. *Fighting Fantazine*, out, n. 4, p. 56-59, 2010. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 27 Set 2017; _____. The adventure game. *Fighting Fantazine*, fev, n. 5, p. 96-99, 2011. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 27 Set 2017 e _____. The adventure game. *Fighting Fantazine*, fev, n. 9, p. 84-89, 2012. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 02 Out 2017.

¹⁰⁶ Autor e fã de *Fighting Fantasy*. Atualmente trabalha como professor universitário e editor / tradutor *freelancer* no Japão, onde vive desde 1991, além de ser envolvido com outros projetos como um romance histórico, um *fanzine* e vários projetos relacionados ao RPG. Mais informações em <https://web.archive.org/web/20051127132716/http://www.fightingfantasy.com/fffaq.htm#format>.

¹⁰⁷ Técnica do ramo dos negócios que avalia como encontrar os caminhos mais eficientes para o transporte de itens através de uma rede complexa. Outras informações em <https://www.verizonconnect.com/glossary/what-is-route-optimization/>.

¹⁰⁸ Além de alguns de seus livros-jogo não terem a 400ª referência como o final triunfante, às vezes correções se mostraram necessárias em ser feitas. No enredo original de seu livro-jogo *Slaves of the Abyss* (1988), por exemplo, na referência final o protagonista se exila, sacrificando sua vida para salvar uma cidade inteira. Isso não agradou Steve Jackson (UK), e o martírio final precisou ser mudado para um exílio que renderia ao protagonista futuras aventuras no multiverso. Tomou-se conhecimento dessas informações em MASON, Paul. Gamebooks. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <ppanhoca@yahoo.com.br> em 19 agosto 2018.

dedicar a cada parte. O meu primeiro rascunho não é muito diferente do produto final¹⁰⁹. (2014, p.26)

Jonathan Green relata que escreveu *Spellbreaker* (1993) - seu primeiro livro-jogo – na ordem em que é jogado, produzindo cenas paralelas simultaneamente, diferente de quando escreveu *Stormslayer* (2009) – época em que se considerava um escritor mais experiente -, tendo elaborado o final do enredo no momento em que se produzira apenas 50% do manuscrito. (2010, p.12)

Joe Dever mostra como é a fórmula que criou para sua principal série, *Lone Wolf*:

Delinear, Fluxograma e Primeiro Rascunho. Em média, eu demoro cerca de oito semanas para completar uma aventura. Uma semana é gasta para delineá-la, tempo em que eu determino basicamente o que vai ser, quais modificações eu devo precisar para criar as regras, preparar um mapa consistente e separar todos os elementos que eu preciso aproveitar dos livros anteriores. Eu faço muitas anotações consistentes durante esse período e na segunda fase, chamada ... fluxograma.

Na fase de fluxograma (normalmente cerca de três semanas), escrevo o “grosso” da aventura, geralmente em grandes folhas de papel que são muitas vezes dobradas ou grampeadas juntas. Os números de página são alocados para cada uma das referências e eu testo cada um dos encontros para garantir que a parte jogável da história funcione. Esta é provavelmente a fase mais criativa, já que tenho que determinar o que acontece em cada seção. Quando termino o fluxograma, volto ao início e começo a escrever tudo novamente. Essa é a primeira fase do rascunho.

Começo com "A história até agora...", então as regras mudam e, assim também, a aventura propriamente dita. O fluxograma me sugere o que devo estabelecer tecnicamente em cada uma das seções, e durante a fase de primeiro rascunho trabalho nisso e na prosa descritiva. A primeira elaboração me leva cerca de quatro semanas. Quando estiver completo, eu testo [no sentido de ler-jogar] o manuscrito usando perfis de personagens fortes, medianos e fracos e faço as revisões necessárias. Quando finalmente está pronto, envio-o à editora. Após a submissão, preparo um detalhado roteiro artístico para Brian Williams [1956 - 2010] [ilustrador interno dos livros-jogo de *Lone Wolf*] para que ele possa começar a trabalhar nas ilustrações de capa, internas e vinhetas¹¹⁰ (1998, comentários nossos)¹¹¹.

¹⁰⁹ Do original *For each book I created what was in effect a flow chart - it was very large, taking up half a wall - because I needed a visual representation of the routes that led from and to each reference. The other essential tool was a grid of the number from 1 to 400, on which I'd like strike through each number as I used it for a reference - a quick way to check how many references you have left, and of ensuring that you use numbers that are well apart. I know some writers - of gamebooks as much as of other fiction, I imagine - just set off writing, get down a complete first draft, and then modify; my way is always to plan in some detail first, so I know before I start the general outline of the plot and roughly how much space I'll devote to each location. My first draft isn't very different from the end product.* (tradução nossa)

¹¹⁰ São basicamente as pequenas ilustrações que aparecem entre algumas das referências do texto, em vez das ilustrações de página inteira. Às vezes podem se repetir. Uma compilação de vinhetas de uma série inteira de livros-jogo pode ser conhecida em <https://www.projectaon.org/en/pdf/misc/Legends-of-Lone-Wolf-Vignettes.pdf>.

¹¹¹ Do original *Outlining, Flowcharting, and First Draft. On average it takes me about eight weeks to complete an adventure. One week is spent on outlining the adventure during which time I determine basically what it's going to be about, what modifications I shall need to make to the rules, I prepare a rough map and I sort out any of the elements that I need to carry over from the previous books. I make a lot of rough notes during this period which I then refer to during the second phase, namely... flowcharting.*

In the flowcharting phase (normally about three weeks) I write the adventure out in rough, usually on large sheets of paper that are often taped or stapled together. The page numbers are allocated to each of the entries and I playtest each of the encounters to make sure that the game part of the story works. This is probably the

Dever acrescenta, também, que o bom autor de livros-jogo é medido pela sua capacidade de manter a emoção na narrativa e manter seu leitor-jogador excitado a ponto de não querer abandonar a narrativa. Isso, porém, não deve ser confundido com o excesso de combates (o que ele chama de “síndrome de abrir porta-matar monstro-fechar porta”), que antigamente até poderia funcionar¹¹², mas que já em sua época já não era o suficiente para prender a atenção do leitor. O autor, ainda, palpita sobre o sistema de regras o qual considera ideal para um livro-jogo: algo que equilibre realismo com jogabilidade¹¹³.

Outra sagaz consideração desse “guru do livro-jogo” é feita quanto à criação de monstros, antagonistas essenciais para qualquer partida de RPG ou leitura-jogo:

Um método que eu uso para criar novas criaturas é começar com a premissa de que elas são moldadas por seus ambientes, que sua aparência física evoluiu e mudou para permitir-lhes que sobrevivessem em seu habitat natural. Assim como os ursos polares ficariam fora do lugar no deserto do Saara, um verme gigante de sangue quente e pele grossa não viveria em uma fantástica região gélida. Então, considero as cadeias alimentares – qual é a sua presa, e quem ou o que é a presa desta? Em seguida vêm as habilidades e fraquezas especiais. Ao se fazer perguntas desse tipo, você descobrirá que pode começar a construir uma composição de criatura que, com sorte, não é apenas uma criação original, mas que também é crível (DEVER, 1986)¹¹⁴.

Dever conseguiu prever duas consequências que sairiam do sucesso do livro-jogo: a luta das editoras por autores de livros-jogo de qualidade e editoras/autores criando novos formatos de livros-jogo e outros jogos neles baseados. Isso beneficiaria o público consumidor também de dois modos: aumento de oferta gerando livros-jogo de melhor qualidade/preço e novos produtos (evoluções ou híbridos) que poderiam agradá-los mais e conquistar novos

most creative phase as I have to determine what happens in every section. When the flowcharting is finished I then go back to the beginning and start writing everything up. This is the first draft stage.

I begin with the "Story So Far...", then the rules changes, and then the adventure proper. The flowcharting prompts me as to what I must establish technically in each of the sections, and during the first draft phase I elaborate on this and work on the descriptive prose. First drafting takes me about four weeks. When it's complete I then play through the manuscript using strong, median, and weak character profiles and make any necessary revisions. When that's done I submit it to the publisher. After submission, I prepare a detailed art brief for Brian Williams so that he can begin work on the cover, page illustrations, and vignettes. (tradução nossa)

¹¹² Pelo fato de Joe Dever ter sido um dos autores pioneiros a produzir séries fundamentais de livros-jogo, acredita-se que ele esteja se referindo às precursoras aventuras-solo, as quais valorizavam mais o sistema de combate do que o enredo.

¹¹³ Retirado de <https://web.archive.org/web/20060501183643/http://www.btinternet.com/~julie20/dicing.htm>.

¹¹⁴ Do original *One method I use to create new creatures is to start with the premise that they are shaped by their environment, that their physical appearance has evolved and changed to enable them to survive in their natural habitat. As much as polar bears would be out of place in the Sahara Desert, so to would a warm-blooded, thick skinned, giant worm in a fantasy ice-land. Then I consider food chains - what does it prey on, and who or what preys upon it? Then comes special abilities and special weaknesses. By asking yourself question of this sort you'll find that you can start to build up a composite picture of a creature that hopefully is not only an original creation, but one that is also believable.* (tradução nossa)

consumidores¹¹⁵. O preço barato, por exemplo, democratiza a cultura dita “cultivada”. (MORIN, 1977, p.53)

Michael J. Ward (1972 -), autor da série *DestinyQuest*¹¹⁶, afirma que um livro-jogo de sucesso deve ser pensado como um filme: precisa ser bem escrito, possuir uma boa história, evitar “referências sem saída”¹¹⁷/ “mortes instantâneas”¹¹⁸ (recursos utilizados no livro-jogo que consistem em encerrar abruptamente a narrativa por causa de más escolhas que o personagem fez inconscientemente, forçando-o a reiniciar a leitura-jogo imediatamente) e excessividade de itens obrigatórios (recurso utilizado no livro-jogo que consiste em obrigar o herói a ter determinados objetos coletados durante a narrativa. A ausência de um ou mais deles resultam em seu fracasso, forçando-o a reiniciar a leitura-jogo). O autor ainda afirma que o maior desafio para um livro-jogo (e que também encontrou para sua série) é balancear combate e a quantidade/necessidade de itens para se triunfar na narrativa e, claro, conhecer seu público para lhe dar o que gostaria de ter num livro como esse. (WARD, 2016, p.22)

Janet H. Murray nunca publicou um livro-jogo, mas ensina em sua obra *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (2003) a chave para a criação do que chama de “labirinto ficcional”, um método muito próximo ao das construções de narrativas policiais:

[...] despertar e controlar a ansiedade intrínseca a essa forma, atrelando-a ao ato da navegação. Suspense, medo de ser abandonado, medo de que haja inimigos à espreita e medo de perder a identidade na massa indiferenciada compõem parte da paisagem emocional da rede que se vislumbra. Mover-se pelo espaço pode, portanto, dar a sensação de uma representação de bravura e perseverança, como Gary Cooper atravessando a cidade a passos largos em *Matar ou Morrer* (*High Noon*, 1952). Os usuários de jogos de computador frequentemente experimentam calafrios de medo físico ao se aproximarem de uma porta fechada num labirinto baseado em texto ou em gráficos. O drama da aproximação repleta de suspense não precisa estar vinculado a combates ou a efeitos de uma caixinha de surpresas. Ele também pode ser sentido como uma determinação de enfrentar a verdade, de olhar diretamente nos olhos da besta ameaçadora. Tais sensações podem ser vivenciadas pelo leitor/espectador navegante da mesma forma que pelo jogador/protagonista.

Um dos usos do labirinto como meio de evocar e controlar o terror é um formato de história amplamente utilizado por meus estudantes de ficção, uma história que convencionei chamar de “núcleo da violência”. Os escritores posicionarão o relato de um incidente violento, frequentemente um artigo de jornal real ou fictício, no centro de uma rede de narrativas que explorarão o evento a partir de múltiplos pontos de vista. Um acidente de helicóptero próximo ao MIT, um assalto a uma loja de conveniência, uma fatalidade durante a prática de canoagem – são todos exemplos de um ato de repentina violência que serviu como núcleo de uma teia de histórias. Normalmente, o relato do incidente em si é simples mas evocativo. Diz que pessoas morreram em circunstâncias violentas e inesperadas. O fato ocorreu em determinado lugar e tal hora, envolvendo um grupo particular de pessoas. Os nomes

¹¹⁵ Retirado de <https://web.archive.org/web/20060501183643/http://www.btinترنت.com/~julie20/dicing.htm>.

¹¹⁶ Série de livros-jogo mais parecidos com RPGs de computador, com volumosas narrativas que podem ser complementadas através de mini-aventuras. Mais informações em <http://www.destiny-quest.com/>.

¹¹⁷ Do original *dead ends*. (tradução nossa)

¹¹⁸ Do original *instant deaths*. (tradução nossa)

no relato ou num diagrama do site do acidente expandem o assunto, com links para arquivos satélites que nos contam como foi o incidente para as várias pessoas envolvidas – o perpetrador, as testemunhas, os responsáveis pelo resgate, as vítimas, os sobreviventes. (2003, p.134-135, grifos do autor)

Depois dessas importantes estratégias criativas de escritores renomados, o capítulo seguinte abordará o lugar o Brasil na produção e consumo de livros-jogo, bem como um curto panorama nacional e o que se esperar dele.

3 AVENTURAS NA *TERRA BRASILIS*

[...] nada é, jamais, *apenas* um jogo.

Peter Ludlow

Na produção de livros-jogo, o Brasil conheceu uma situação de transferência cultural, sendo a França a ponte para ligar os leitores-jogadores brasileiros aos pioneiros britânicos por meio de Osmar Saraiva. Nessa ótica, diferente da literatura nacional canônica, nossa “literatura-jogo” não é “[...] galho secundária da portuguesa” (CANDIDO, 2006, p.11), e sim da inglesa.

O que o mercado editorial brasileiro começava a perceber é que “não dá para copiarmos modelos do que foi feito em certas áreas-chave como [...] educação e entretenimento. Dá, sim, para aprender sobre caminhos traçados e adaptá-los aos nossos, sem simplesmente copiar e colar” (MOTA, 2009, p.19). Algumas manifestações que serão abordadas no presente capítulo possuem sua relevância para o futuro de seu gênero para os leitores-jogadores brasileiros, embora ainda hoje o Brasil conta com uma produção livros-jogo “engatinhando” se comparada ao Reino Unido e Estados Unidos.

Com as crescentes vendas, livros-jogo conseguiram ser exportados para dezenas de países do mundo. E, como visto localmente, o fenômeno da mimetização também foi presenciado quando as vendas das principais séries foram tão bem-sucedidas que autores dos países que traduziram e comercializaram-nas desenvolveram títulos avulsos ou séries próprias, tornando-se um reflexo local de tentativa de sucesso com a fórmula estrangeira. Porém, esses livros-jogo locais raramente eram traduzidos para o inglês, satisfazendo apenas o reduzido público-alvo local. (KATZ, 2012, p.82)

Para melhor organização, foi decidido separar a reduzida História do livro-jogo brasileiro em “eras”, conforme o período de duração de suas editoras:

3.1 – ERA GSA

O primeiro protótipo de livro-jogo brasileiro foi *O Herói da Copa* (1994), de autoria de Alex Vides¹¹⁹ (1973 -). Esse livreto apresentava ao leitor a estrutura de um livro-jogo com a ausência de um sistema de regras de RPG. Devido à grande fama que os livros-jogo de *Fighting Fantasy* tinham para os jovens leitores e jogadores de RPG, a Marques Saraiva – editora responsável por traduzir os livros-jogo de *Fighting Fantasy* para o português - decidiu lançar esse livreto interativo “quebrando” a série de traduções britânicas para o português. Por ter sido ano de Copa do Mundo (1994), a editora decidiu comercializar esse livreto em bancas de jornais, locais onde os jovens compravam seus gibis, quadrinhos e figurinhas de álbum da Copa. Nele, o leitor-protagonista é um ambicioso jovem atleta de futebol o qual deve decidir qual o melhor rumo da sua carreira para se conquistar o que deseja. Diferente de *Fighting Fantasy*, série que oferece geralmente apenas um *Gran Finale* ao leitor-jogador, há n’*O Herói da Copa* conquistas alternativas (além das já conhecidas várias formas de fracasso): jogar pelo time do coração, conseguir um contrato milionário em algum time europeu, ser campeão, vice-campeão ou terceiro lugar na Copa do Mundo dos Estados Unidos (sede da Copa de 1994), jogar num time pequeno do Brasil, entre outros. É a ambição do leitor de querer sempre algo a mais ou diferente que move a narrativa, e só as escolhas dele mostram se extrapolou os limites para seus sonhos.

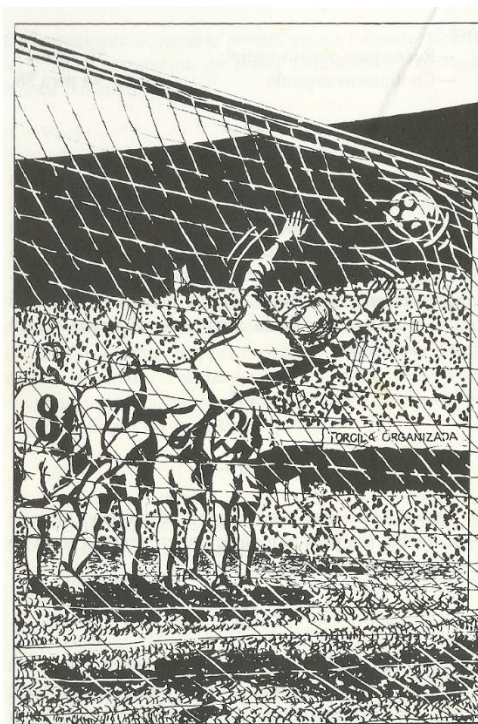
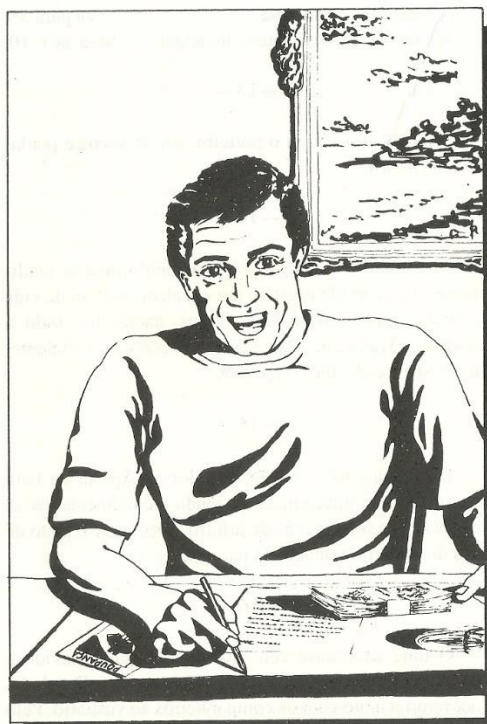
Falta nesse livreto mais opções ao leitor como escolher em que parte do gol chutará a bola, que drible executará, etc., o que já se espera por seu tamanho reduzido. O texto é composto apenas por 108 referências, bem abaixo do padrão das 400 dos livros-jogo da *Fighting Fantasy*.

Pelo fato de o livreto não dispor de sistema de regras, não se tem a ficha de personagem, que acrescentaria à narrativa elementos que pudessem oferecer mais facilidade/dificuldade dependendo de características como temperamento, objetividade, malandragem, carisma, todas quantificadas por números e testadas pelo rolamento de dados.

O livro faz recortes sincrônicos de um extenso tempo narrativo que cobre desde o protagonista fazendo sua primeira decisão como profissional até a sua (possível) ascensão astronômica a jogador da Seleção Brasileira, e é neles que se deve fazer as escolhas corretas para prosseguir em busca do sucesso. Mesmo com tantas lacunas, foi importante por ter sido uma manifestação de produção nacional a ser otimizada por futuros autores e editoras.

Suas ilustrações internas mesclam as imagens que “interagem” com o leitor-jogador com as imagens que retratam apenas a cena em questão:

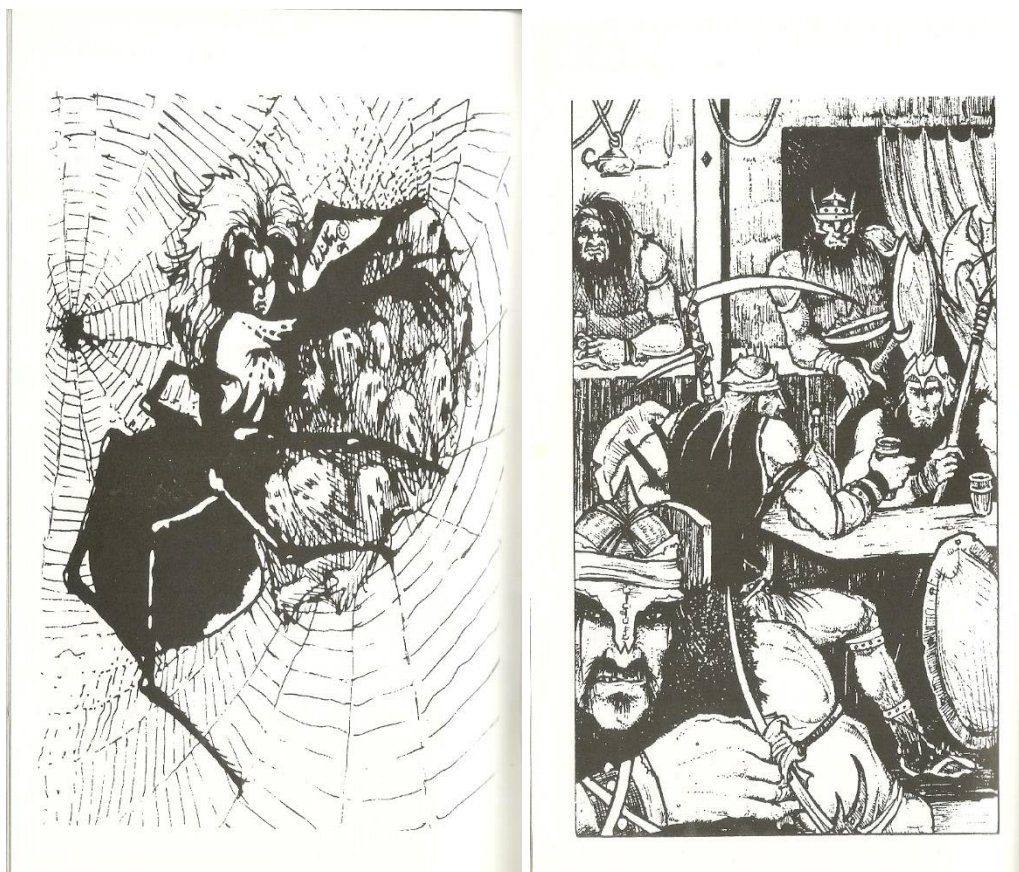
¹¹⁹ Pseudônimo de Alexandre Vides Cabral



Figuras 2 e 3: algumas imagens internas de *O Herói da Copa*, “cena interativa” e “cena descritiva”, respectivamente
 Fonte: VIDES, Alex. *O Herói da Copa*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1994. 52p. (p.10 e 28, respectivamente)

Se *O Herói da Copa* foi importante por ter sido uma obra que transitou entre a ficção interativa e o livro-jogo, já no ano seguinte o Brasil conheceria seu livro-jogo consolidado. Tal façanha foi alcançada com a publicação de *Era uma vez... A Vingança de Mag Mor*. De autoria de Luiz Eduardo Ricon (1968 -), Ygor Moraes Esteves da Silva (1968 -) e Carlos Klimick (1968 -) e publicado pela extinta editora GSA Entretenimento Editorial, além de ser o pioneiro livro-jogo brasileiro foi também o primeiro inspirado numa produção de cinema nacional, o filme *Era Uma Vez* (1994, Arturo Uranga [1936 -]). O enredo desse livro-jogo é ambientado na continuação do filme de fantasia, combinando o tom humorístico aliado a uma aventura fantástica por reinos mágicos e perigosas missões paralelas. Outra novidade que o pioneiro tupiniquim trouxe aos leitores-jogadores foi o fato de haver um protagonista coletivo (três personagens que andam em grupo – os heróis Grilo, Grude e Gralha) e não apenas um.

As ilustrações internas seguiam o padrão de *Fighting Fantasy/Lone Wolf*, com seus personagens (secundários ou antagonistas) a “encarar” o leitor-jogador:



Figuras 4 e 5: algumas ilustrações internas da obra
 Fonte: KLIMIK, Carlos; MORAES, Ygor; RICON, Luiz Eduardo. *Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor*. Rio de Janeiro: GSA, 1995. 218p. (p.54 e 64, respectivamente)

Ao lado de Jean Pierre Hashimoto Barros¹²⁰ e Mario Proença destaca-se a ilustradora Eliane Bettocchi (1968 -), também responsável pela ilustração de capa dessa obra. A artista é importante para a linguagem visual dos livros-jogo brasileiros por ter seus trabalhos publicados em três das quatro primeiras publicações desse gênero, ou em conjunto com outros ilustradores ou executando tal serviço sozinha. Hoje possui fama reconhecida por ter trabalhos publicados nos mais variados RPGs nacionais e até uma revista acadêmica voltada ao RPG/Educação - o periódico *Mais Dados*¹²¹.

Era uma vez... A Vingança de Mag Mor introduziu uma prática de avaliação do *feedback* de seus leitores-jogadores: um questionário no final a ser respondido e enviado por correio para a GSA. Isso ao mesmo tempo aproximaria o consumidor da editora por “oferecer-lhe” a chance de sugerir novos livros-jogo, apontar o que (não) gostou do presente livro-jogo e saber se o leitor-jogador também assistiu ao filme-inspiração de Artugo Uranga,

¹²⁰ Nos créditos do livro seu nome foi grafado como Jean Pierre Ashimoto Barros, de forma errônea. O mesmo aconteceu com o sobrenome de Carlos Klimick, grafado como Klimik.

¹²¹ Publicação virtual e gratuita vinculada à ONG Narrativa da Imaginação, com edição anual. Mais informações em <http://narrativadaimaginacao.org/index.php/arquivos/pesquisa/maisdados/>.

dentre outros benefícios que ambos os lados teriam: 1 – Você assistiu ao filme “Era Uma Vez...” ? No cinema ou em vídeo?; 2 – Porque [sic] você escolheu este livro-jogo?; 3 – O que você mais gostou nele?; 4 – Do que você não gostou?; 5 – Você gostaria de outros livros-jogos na linha “Era Uma Vez...” ?; 6 – Qual o seu livro-jogo preferido? por [sic] quê?; 7 – Você conhece ou joga algum RPG? Qual?; 8 – Você (ou algum amigo) conhece algum dos RPGs da GSA? Qual?; 9 – O que você (ou seu amigo) acha dele?; 10 – Que estilo de livro-jogo você gostaria que a GSA lançasse a seguir?¹²²

Um ano depois, a GSA lançou *Estandarte Sangrento*, de Ricardo Andreiolo (1971 -). Nele, o padrão do protagonista coletivo é mantido até certo ponto da narrativa, com um personagem (que o leitor-jogador passa a saber que era secundário) abandonando a missão e designando-a ao (real) protagonista.

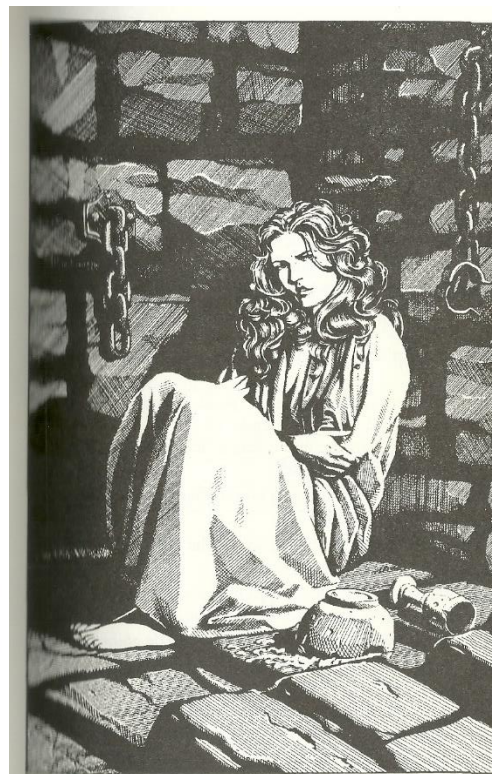
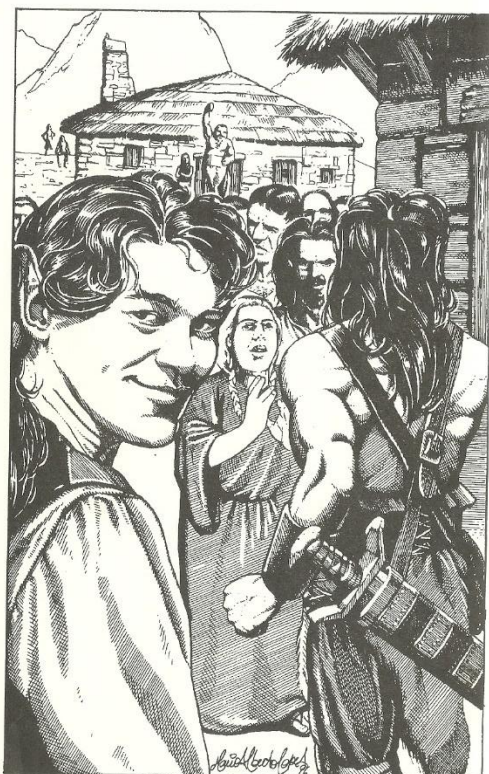
Uma “estratégia de marketing” foi introduzida com esse livro-jogo, que é ambientar a aventura num cenário de um RPG existente, a fim de introduzir os consumidores do livro-jogo em um outro produto da editora, no caso, o *Tagmar* – primeiro RPG nacional. Dessa forma, o leitor-jogador se familiarizaria com o universo de *Tagmar* e, caso interessasse, partiria para o consumo desse RPG e seus suplementos. *Estandarte Sangrento* também foi importante por dar continuidade (e fim) a essa curta série de dois livros-jogo. Esse livro-jogo foi o primeiro a usar uma epígrafe¹²³ antes da narrativa, algo raro de acontecer nesse gênero.

Estandarte Sangrento seguiu o padrão de seu livro-jogo antecessor no que diz respeito às ilustrações internas:

¹²² Essas dez questões foram retiradas da última página (destacável) do livro-jogo em questão.

¹²³ Nesse caso, o autor optou pelo texto de Carlos Heitor Cony publicado na *Folha de S. Paulo* em 31/03/1995: “Certo que algumas experiências, e muitos dos métodos adotados, naufragaram na demagogia e na violência. Mas a quimera que produziu os códigos morais da humanidade, nela se incluindo o cristianismo, a Reforma e o socialismo, o sonho impossível de todos os homens da Mancha que lutaram contra moinhos de vento, a utopia pela qual todos morreram em todas as partes do mundo e em todos os tempos da história, essa quimera, esse sonho, essa utopia não acabarão. (...)”

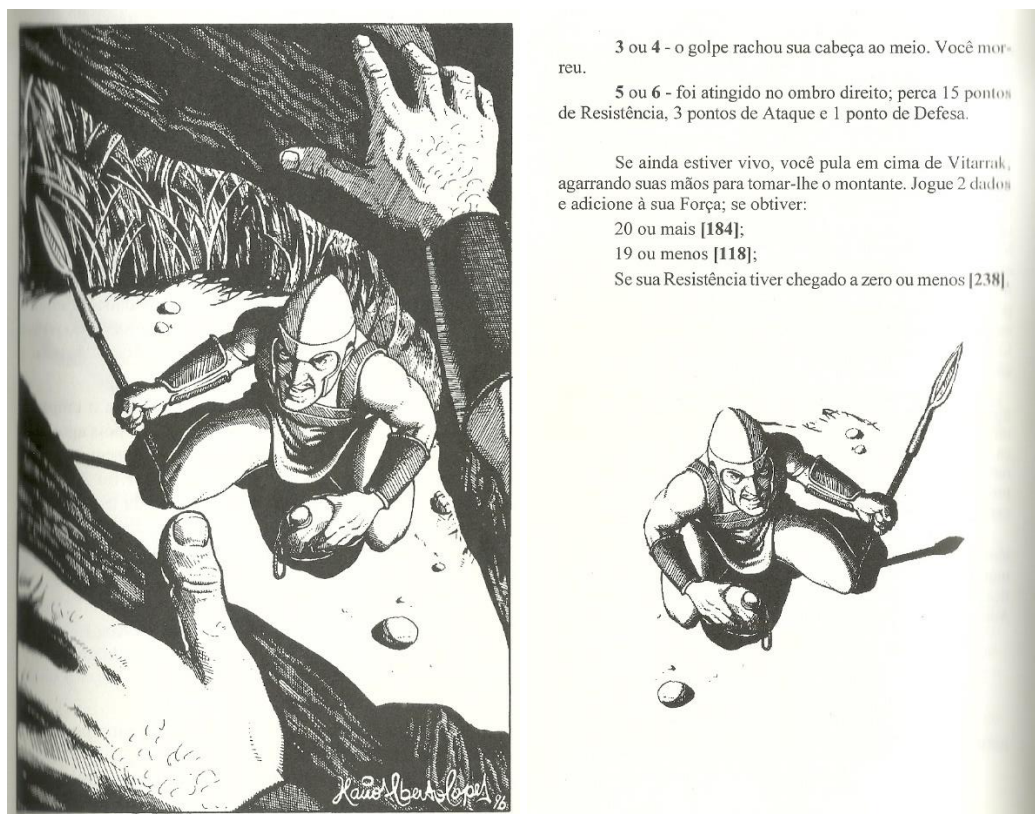
A arena aguarda novos gladiadores. Mais cedo ou mais tarde eles brotarão da terra ou do sonho: o duelo não terminou”.



Figuras 6 e 7: algumas das ilustrações internas de *Estandarte Sangrento*

Fonte: ANDREIOLO, Ricardo. *Estandarte Sangrento*. Rio de Janeiro: GSA, [1996]. 170p. (p.16 e 33, respectivamente)

Esse livro-jogo inovou nas imagens internas por converter determinadas ilustrações para vinhetas, normalmente criações visuais independentes entre si.



Figuras 8 e 9: ilustração de página inteira e sua “versão” em vinheta, respectivamente
Fonte: ANDREIOLO, Ricardo. *Estandarte Sangrento*. Rio de Janeiro: GSA, [1996]. 170p. (p.23 e 114, respectivamente)

Mario Alberto Lopes¹²⁴ (1970 -), que contribuiu com ilustrações de capa e internas para essa obra, depois seria cartunista do jornal esportivo *Lance!* graças a seu grande talento artístico.

3.2 – ERA AKRITÓ

Os livros-jogo da GSA, mesmo que pioneiros e com seus méritos, ainda seguiam o padrão da aventura ambientada no cenário do maravilhoso medieval. Foi com o livro-jogo *Renascido*, de Carlos Klimick (co-autor de *Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor*), que o livro-jogo brasileiro se desprende do consagrado modelo europeu.

Lançado pela editora Akritó (e livro de estreia dessa extinta editora), apresentou como inovações fundamentais a preferência do ambiente citadino-contemporâneo ao maravilhoso-

¹²⁴ Mais informações sobre o artista e seus trabalhos mais recentes em <http://www.marioalberto.com.br/>.

tolkeniano e a substituição do bestiário RPGístico por uma releitura do folclore brasileiro. Nessa “*fugere agrum*” o leitor-jogador é Marcos, um jovem assassinado por seus sequestradores que volta do Reino dos Mortos ao Mundo dos Vivos (a Terra) para impedir que sua irmã Rosane – já sequestrada – tenha seu mesmo fim.

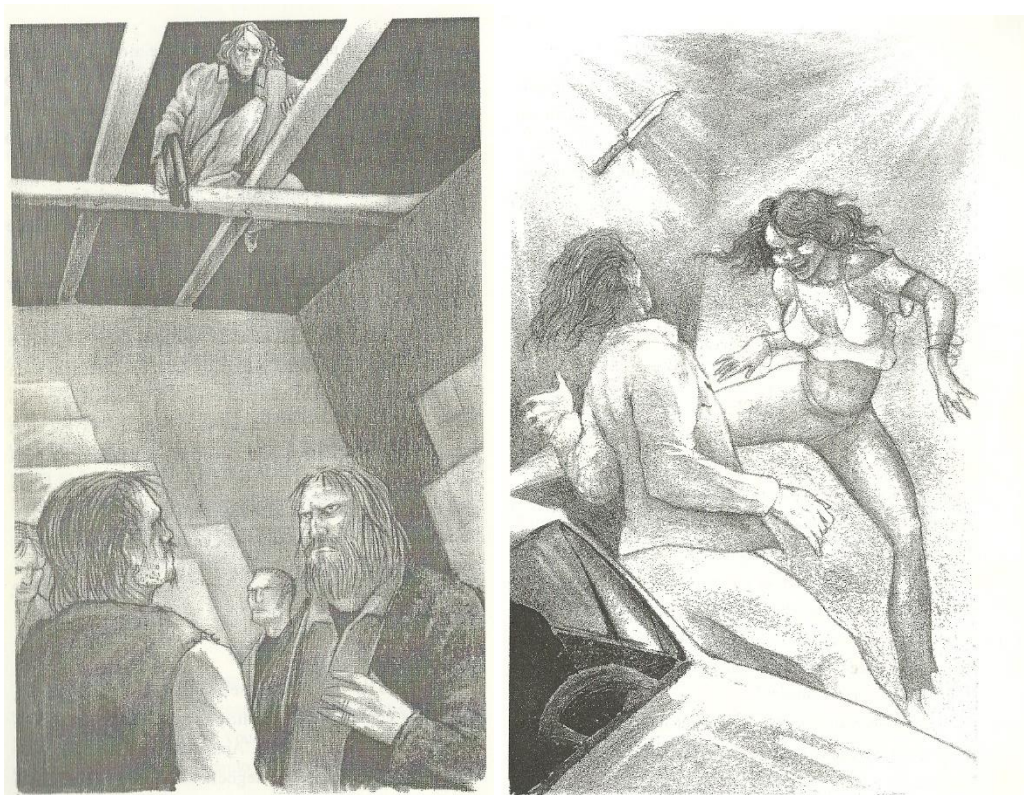
O “leitor-Marcos” foge do estereótipo do guerreiro em busca de recompensas, sendo apenas um renascido¹²⁵ (um ser humano morto que retorna ao mundo por algum motivo, dotado de habilidades sobrenaturais) cuja missão é ter sucesso na sua vingança. O personagem ainda possui um aliado, diferente dos personagens coletivos dos livros-jogo da GSA: um gato sobrenatural. A construção da personagem Marcos foi importante também para não “[...] se reduzir os mitos a estruturas matemáticas” (MORIN, 1977, p.26), inovação também seguida por seu espaço, enredo e tempo.

Klimick, em *Renascido*, utilizou a técnica de Andreiolo a fim de direcionar os consumidores de seu segundo (e último) livro-jogo publicado para seu RPG *Era do Caos* (1997), jogo de temática *cyberpunk* sob uma visão *dark/noir* do mundo. Nele, dentre muitos acontecimentos clássicos do gênero¹²⁶, há em especial uma releitura da mitologia nacional adaptada à urbe, repleta de sociedades secretas e conspirações.

Renascido foi o primeiro livro-jogo brasileiro a optar somente pelas ilustrações internas “não interativas”:

¹²⁵ De acordo com o suplemento *Noturnos* (1997), o protagonista do livro-jogo em questão é um ser sobrenatural do tipo justiceiro, um dos três tipos de renascidos (juntamente com zumbi/rebelde e curinga). Um totem oferece ao justiceiro numa negociação a oportunidade da vingança. Aceito o acordo, o renascido justiceiro retorna forçadamente do Plano das Névoas (uma espécie de plano passageiro entre o Mundo dos Vivos e o Reino dos Mortos) ao Mundo dos Vivos para tentar completar o que deseja. Portanto, o renascido-justiceiro tem total consciência de qual a sua missão a ser cumprida na Terra. (KLIMICK; BETTOCCHI; ANDRADE, 1997, p.13)

¹²⁶ Cenário pós-apocalíptico no qual a violência perdeu o controle, a polícia tem ordem de atirar primeiro e perguntar depois (se quiser perguntar), as cidades estão superlotadas, o meio rural mais parece um conjunto de mini-feudos, a diferença social vê-se cada vez maior, a economia está desenfreada, as corporações possuem poder maior do que as próprias nações, pequenas e médias empresas são engolidas pelas grandes (monopolizadoras), seres humanos (geralmente membros de gangues) possuem membros cibernéticos, conexão neurológica com a internet e/ou inteligências artificiais. O melhor exemplo desse universo distópico é o RPG *Shadowrun* (1989).



Figuras 10 e 11: algumas das ilustrações internas de *Renascido*

Fonte: KLIMICK, Carlos. *Renascido*. Rio de Janeiro: Akritó, 1996. 107p. (p.20 e 33, respectivamente)

Mario Proença (*Era uma vez... A Vingança de Mag Mor*) retorna às ilustrações internas enquanto surge seu companheiro e vinhetista Daniel Garcia. A arte interna passa a ser mais simplória, sem a riqueza de detalhes encontradas nas construções, armas e vestimentas das personagens. Isso porque a narrativa se ambienta em tempo contemporâneo desprovido de ornamentos, dando a impressão ao leitor-jogador de um cenário desolador e homogêneo que representa a angústia de se viver numa cidade violenta. Eliane Bettocchi foi responsável por seguir esse padrão para a ilustração de capa.

No mesmo ano, Flávio Andrade (1969 -), jornalista que sempre atuou em parceria com Carlos Klimick nos RPGs, publica *Espectro*. Com ele, a Akritó cessou as publicações de livros desse tipo para focar em *Era do Caos* e seus suplementos¹²⁷, o carro-forte da editora.

Espectro segue a linha de seu livro-jogo predecessor e enriquece o enredo de cultura brasileira, como a inserção (de uma releitura) do Curupira, o estádio do Maracanã, o clássico Fla-Flu¹²⁸, a Casa de Assistência ao Menor, o programa Sessão da Tarde¹²⁹ e nomes/apelidos dos criminosos (os antagonistas Nezinho, Eurico Lobo, Samambaia, entre outros).

¹²⁷ São eles: *Noturnos*, *Caídos* (1997), *Lendas* (1998), *Feiticeiros* (2000). Hoje, todos podem ser obtidos em formato pdf no link <http://www.bibliotecaelfica.com/p/biblioteca-elfica.html>.

¹²⁸ Simplificação do clássico confronto dos times cariocas Flamengo e Fluminense.

Agora ambientado claramente no espaço do subúrbio carioca, o leitor-jogador é Gabriel, um jovem assassinado no caminho de casa o qual não sabe por que nem por quem. Essas passam a ser suas duas missões a partir do seu regresso ao mundo em forma de espectro¹³⁰, o qual possui habilidades como atravessar paredes, flutuar, mudar de forma e bancar o *poltergeist* movendo e atirando objetos. O leitor-protagonista deve executar sua vingança antes que seu ectoplasma (o fator “vida” de um fantasma desse tipo) se esgote e force seu regresso ao Mundo dos Mortos.

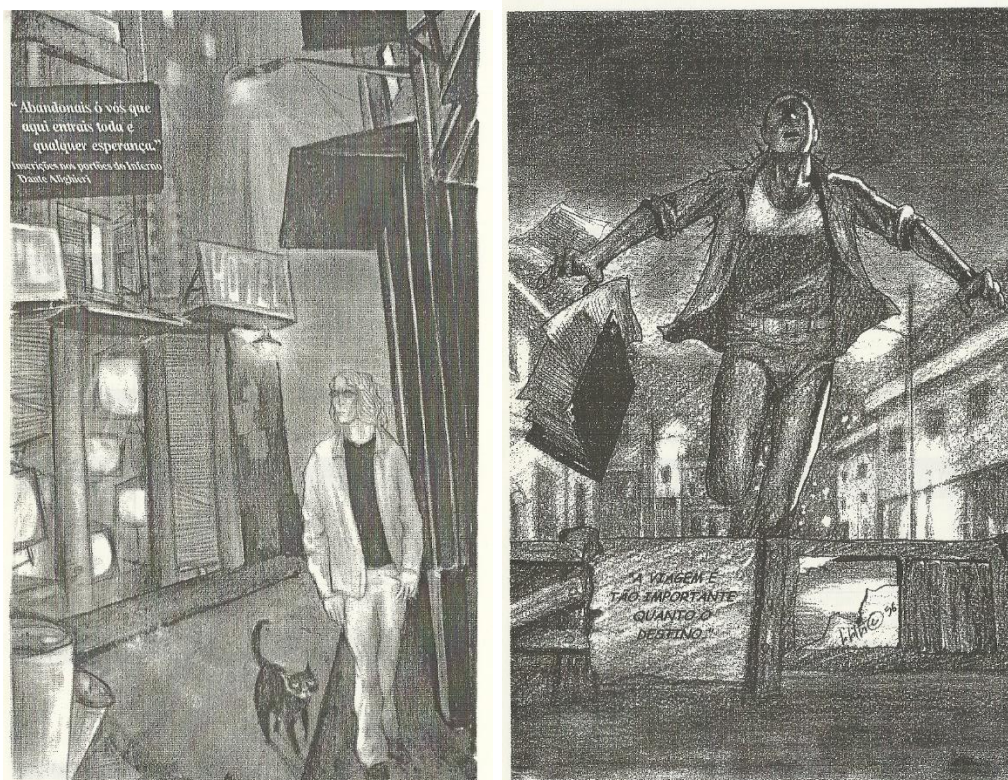
Eliane Bettocchi foi novamente responsável pela arte de capa para essa publicação da Akritó. E pela primeira vez uma grande equipe de ilustradores contribuíram para a arte interna de *Espectro*: Charles Bertho Pessanha (1970 -), Pedro Pontes, Sílvia Vieira, a própria Eliane Bettocchi e, novamente, Daniel O. Garcia (que aparece em *Renascido* apenas como Daniel Garcia) e Mario Alberto Lopes (de *Estandarte Sangrento*), elevando e variando sua qualidade.

Os livros-jogo da Akritó, claramente inspirados numa miscelânea literária-pop¹³¹, traziam mais seriedade ao leitor-jogador ao incluir na primeira ilustração interna uma epígrafe literária, prática semelhante ao que foi encontrado em *Estandarte Sangrento*:

¹²⁹ Programa de televisão brasileiro criado no dia 11 de março de 1974 e exibido até hoje pela Rede Globo nos dias úteis. Nele são exibidos filmes dos mais variados gêneros ao telespectador. Sua programação pode ser conhecida em <http://redeglobo.globo.com/filmes/>.

¹³⁰ No suplemento *Noturnos* “os espectros são espíritos que não fizeram a transição do Mundo dos Vivos para o Reino dos Mortos. Alguma coisa os reteve aqui: medo, dúvidas, tarefas inacabadas, ódio... Os motivos podem ser diversos, mas sempre os impedem de descansar”. (KLIMICK; BETTOCCHI; ANDRADE, 1997, p.18)

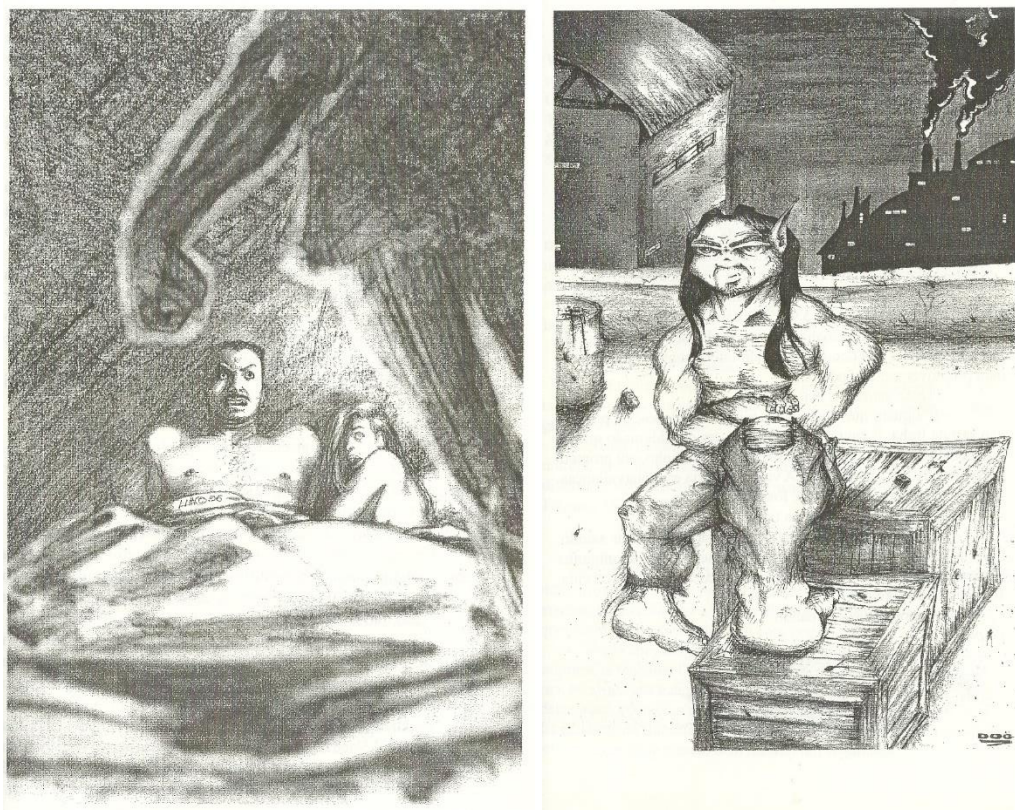
¹³¹ Ao final dos quatro suplementos já mencionados de *Era do Caos* seus autores disponibilizam uma série de influências utilizadas para sua criação.



Figuras 12 e 13: ilustrações internas iniciais com epígrafes

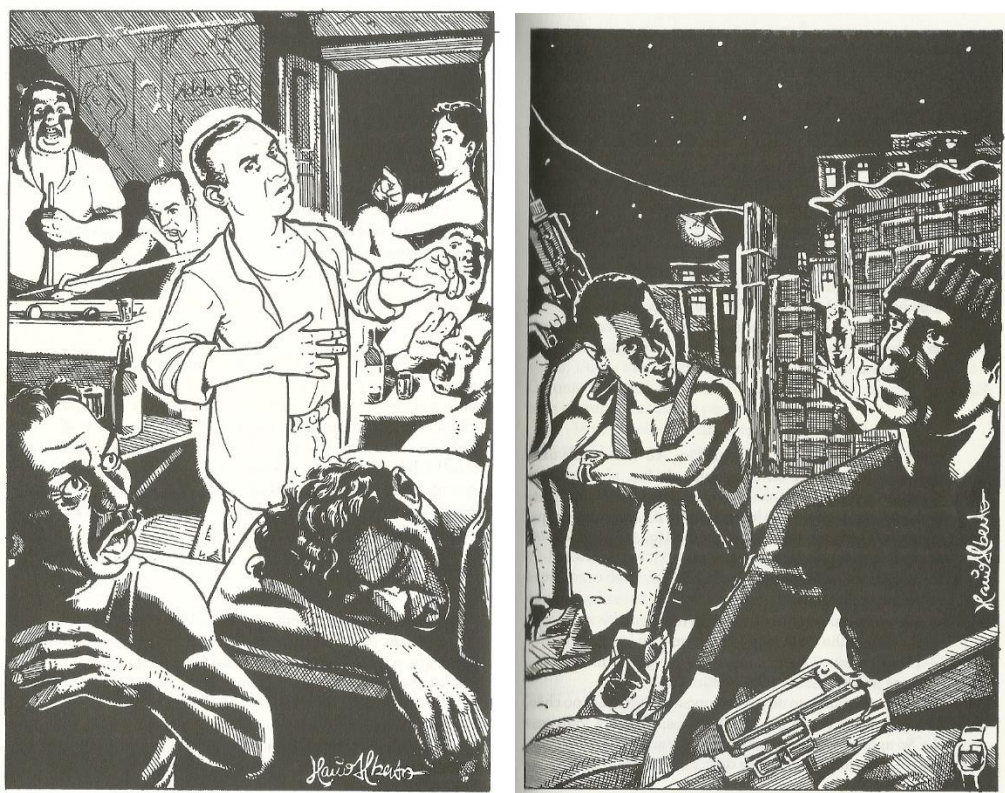
Fonte: KLIMICK, Carlos. *Renascido*. Rio de Janeiro: Akritó, 1996. 107p.; ANDRADE, Flávio. *Espectro*. Rio de Janeiro: Akritó, 1996. 168p. (p.12 de ambos)

Devido à grande qualidade visual, algumas das ilustrações internas tanto de *Renascido* e *Espectro* foram aproveitadas para o *Era do Caos* e seus suplementos:



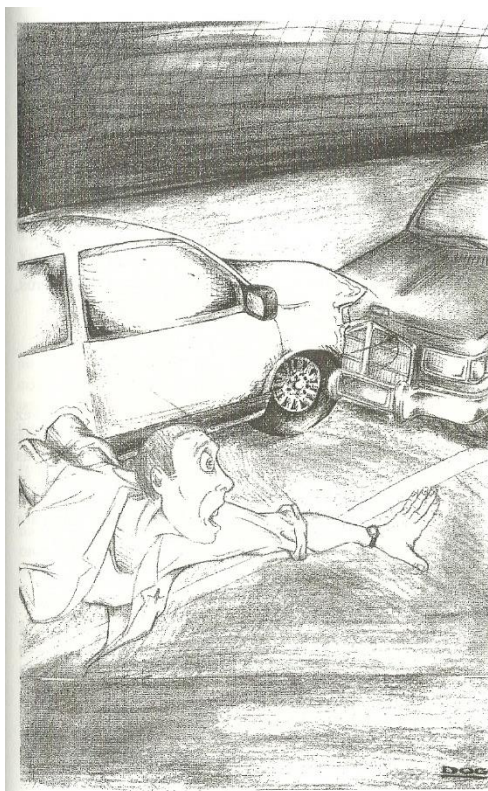
Figuras 14 e 15: ilustrações aproveitadas do livro-jogo *Espectro* para os suplementos *Noturnos* (p.39) e *Lendas* (p.43) do RPG *Era do Caos*, respectivamente
 Fonte: ANDRADE, Flávio. *Espectro*. Rio de Janeiro: Akritó, 1996. 168p. (p.133 e 145, respectivamente)

Espectro trazia ilustrações, mesmo que estereotipadas, as quais retratam ambientes do Rio de Janeiro:



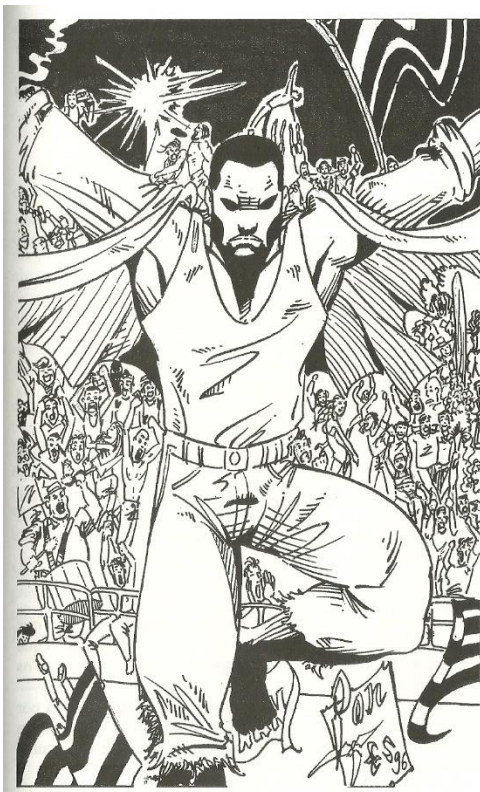
Figuras 16 e 17: homens num boteco e capangas de organização criminosa numa favela
 Fonte: ANDRADE, Flávio. *Espectro*. Rio de Janeiro: Akritó, 1996. 168p. (p.36 e 41, respectivamente)

Ao contrário de *Renascido*, que prezou unicamente por imagens internas que ilustravam determinada cena, por vezes *Espectro* mescla a essas “ilustrações apelativas” como se a imagem dialogasse com o leitor, fazendo-o realmente sentir parte do livro-jogo também pelo contato não-textual



Figuras 18 e 19: ilustrações internas descritivas das cenas

Fonte: ANDRADE, Flávio. *Espectro*. Rio de Janeiro: Akritó, 1996. 168p. (p.105 e 118, respectivamente)



Figuras 20 e 21: ilustrações internas que “desafiam” o leitor-jogador

Fonte: ANDRADE, Flávio. *Espectro*. Rio de Janeiro: Akritó, 1996. 168p. (p.77 e 113, respectivamente)

Já a seguinte imagem é um caso isolado que mistura uma cena retratada com uma “imagem vista em primeira pessoa”, algo muito raro de ser presenciado em livros-jogo:

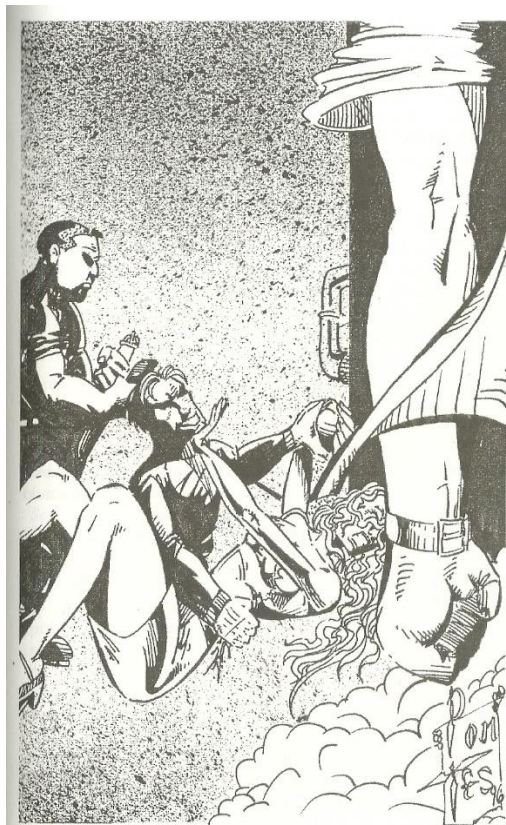


Figura 22: imagem “enigmática”

Fonte: ANDRADE, Flávio. *Espectro*. Rio de Janeiro: Akritó, 1996. 168p. (p.85)

Isso porque o espectador se posiciona ao lado da mão esquerda do observador da tentativa de estupro, mais parecendo um aliado que não existe na trama do que a visão coerente à posição do protagonista.

Os livros-jogo produzidos pela Akritó demonstraram que “[...] a indústria cultural não produz apenas clichês ou monstros” (MORIN, 1977, p.49). Com isso, o Brasil, bem como outros países sul-americanos e europeus marginais, começou a idealizar não só uma fase “nacionalista”, mas também de criação autêntica.

3.3 – ERA MERCADO ABERTO

No ano seguinte, 1997, surge quem seria o principal autor de livros-jogo brasileiro: Athos Beuren (1986 -). O então jovem escritor, com 11 anos na época, lançou o livro *Viver ou Morrer: esta é a jogada!* pela editora Mercado Aberto, que não é exatamente um livro-jogo, e sim uma coletânea de oito aventuras-solo.

Seu “precoces” contato com os livros-jogo que o inspiraram aconteceu quando tinha 8 anos, em uma livraria onde conheceu o livro-jogo *A Cripta do Feiticeiro* (1995) (do original *Crypt of the Sorcerer* [1987]), de Ian Livingstone. Sendo um grande fã de jogos de videogame também, percebeu que esse tipo de livro interativo poderia ser uma boa plataforma para criar seus próprios jogos (BEUREN, 2017). Segundo o autor, *Viver ou Morrer: esta é a jogada!* (e sua coleção posterior) não surgiu como uma compilação de textos, mas foi originada desta forma para que o novo leitor pudesse escolher a história mais apropriada para seu gosto e em um curto espaço de tempo (as aventuras-solo de *Viver ou Morrer: esta é a jogada!* possuem entre 30-55 referências cada uma) completar a narrativa sem precisar de pausas. (BEUREN, 2017)

Beuren acredita que seu interesse nos livros-jogo enriqueceu muito sua carreira e vida (BEUREN, 2017). Sempre teve o apoio de seus pais, um casal de médicos, que o incentivaram a buscar o que ele mais se identificava (BEUREN, 2017). Em sua escola teve colegas que compartilhavam dos mesmos interesses que ele e professores incentivadores de leitura, escrita e produção textual interativa, chegando a ponto de tentar, na própria aula de Redação, a produzir o que viria a ser seus esboços de *Viver ou Morrer: esta é a jogada!*. (BEUREN, 2017)

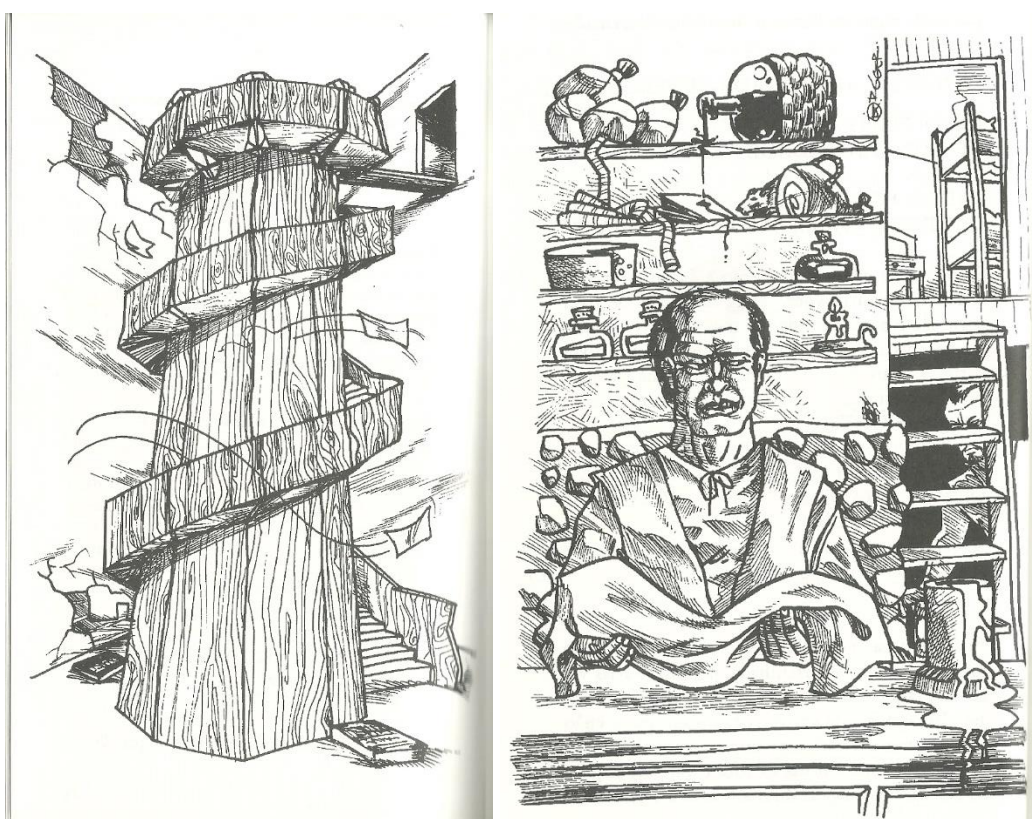
Viver ou Morrer: esta é a jogada! foi importante para os livros-jogo nacionais pelo fato de ter arrecadado um prêmio nunca antes pensado para um livro desse tipo, o prêmio Açorianos de Literatura, principal prêmio literário sul-rio-grandense, na categoria “Autor Revelação em Literatura Infanto-Juvenil”¹³². O autor também recebeu o Troféu Vasco Prado de Literatura, mas não foi possível saber por qual livro publicado¹³³. Outra inovação que *Viver ou Morrer: esta é a jogada!* apresentou foi ser prefaciado, tarefa incumbida à professora e escritora Maria Dinorah¹³⁴ (1925 -).

¹³² Retirado de https://an.novohamburgo.rs.gov.br/modules/noticias/i_article.php?storyid=69301&tit=34a-Feira-do-Livro-RPG-e-tema-de-bate-papo.

¹³³ Retirado de https://an.novohamburgo.rs.gov.br/modules/noticias/i_article.php?storyid=69301&tit=34a-Feira-do-Livro-RPG-e-tema-de-bate-papo.

¹³⁴ Mais informações em http://lproweb.proccempa.com.br/pmpa/prefpoa/smam/usu_doc/biografia_maria_dinorah_novo.pdf.

Viver ou Morrer: esta é a jogada! possuía ilustrações que dialogavam com o leitor e denotava a clara influência dos jogos de videogame da época, já que antes de todo o combate havia o comando que uma luta haveria de começar: “*FIGHT!!*”¹³⁵. O sistema de regras era uma cópia idêntica do *S-S-L*¹³⁶ da *Fighting Fantasy*. Roger Gasparotto foi o responsável pela arte interna, enquanto a Meta Publicidade se encarregou de criar a arte de capa. Beuren depois lançaria outras coletâneas como *Viver ou Morrer* (2012) – uma releitura de *Viver ou Morrer: esta é a Jogada!* –, *Viver ou Morrer Vol. 2* (2013) e *DezAventuras* (2017) – primeira obra desse tipo escrita por um brasileiro e lançada no exterior (Portugal)¹³⁷.



Figuras 23 e 24: imagens internas de *Viver ou Morrer: Esta é a Jogada!*

Fonte: BEUREN, Athos. *Viver ou Morrer: esta é a jogada!*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1997. 147p. (p.22 e 32, respectivamente)

¹³⁵ Esse aviso ficou muito conhecido na época pela popularidade de jogos como *Street Fighter II* e *Mortal Kombat*, só para citar alguns. Alguns exemplos da franquia *Mortal Kombat* podem ser conhecidos em <https://www.youtube.com/watch?v=coAOlduNsY>.

¹³⁶ Abreviação de *Skill*, *Stamina* e *Luck*, os três atributos que compõem o sistema de regras da maioria dos livros-jogo da série.

¹³⁷ Pelo fato de sua editora, a Chiado, possuir sede em Portugal, Demian Katz considera essa obra como parte da produção portuguesa, e não brasileira, mesmo seu autor tendo publicado todo o restante de sua bibliografia no Brasil. Até mesmo a linguagem escolhida para as aventuras-solo contidas em *DezAventuras* foi o português brasileiro.

Depois de lançados dois livros-jogo pela Mercado Aberto - *O Mistério da Gruta* (1998) e *A Missão de Krogh* (1999), ambos de autoria de Beuren - a editora passou a ser a maior publicadora desse tipo de livro em sua época¹³⁸, fechando também a série desses livros – a *Aventuras em RPG*. Com *O Mistério da Gruta* o autor obteve a marca de autor mais jovem a publicar um livro-jogo (12 anos de idade) e o prefácio de um autor de renome - Moacyr Scliar¹³⁹ (1937 – 2011) - sendo o primeiro livro-jogo nacional prefaciado por um escritor famoso.

Assim como a GSA e a Akritó, a Mercado Aberto fechou suas portas para sempre. Por causa disso, não surgiram novas oportunidades de publicação ao jovem escritor, que retornaria tardiamente a publicar novas obras graças à editora Jambô (BEUREN, 2017), fato que será abordado posteriormente.

3.4 – ERA DEVIR

Como já visto, autores de aventuras-solo consideravam-se os “criadores do livro-jogo”, elevando suas reduzidas narrativas a esse nível. Em 2000, o Brasil conhece um caso inverso do que ocorria desde a década de 70: um livro-jogo que se autointitulava “aventura-solo”: *No Coração dos Deuses*.

¹³⁸ Considerando *Viver ou Morrer: esta é a jogada!*, *O Mistério da Gruta* e *A Missão de Krogh* como “livros interativos com regras de RPG”, já que o primeiro livro, conforme dito, é mais uma coletânea de aventuras-solo do que um livro-jogo.

¹³⁹ Escritor e médico, sua prolífica obra abrangeu contos, romances, ensaios, literatura infanto-juvenil e, principalmente, crônicas. Outras informações em <http://www.moacyrscliar.com/>.



Figura 25: capa do livro-jogo *No Coração dos Deuses*

Fonte: RICON, Luiz Eduardo. *No Coração dos Deuses*. São Paulo: Devir, 2000. 128p. (capa)

Como no Brasil nunca houve grande distinção entre “aventura-solo” e “livro-jogo”, o autor decidiu por utilizar o primeiro termo para sua obra.

A editora Devir¹⁴⁰ estava acostumada a lançar, na época, suplementos “*made in Brazil*” para o sistema *Mini GURPS*¹⁴¹. Luiz Eduardo Ricon, co-autor do primeiro livro-jogo nacional, sabendo que a editora se empenhava na tradução da série de livros-jogo *Car Wars* (1986-1987)¹⁴² para o português e tendo conhecido o filme *No Coração dos Deuses*¹⁴³ (1999,

¹⁴⁰ Editora paulistana fundada em 1987 cujo foco está nos universos de ficção, fantasia, aventura, ficção científica, através da publicação de livros, jogos e quadrinhos. Mais informações em <http://devir.com.br/quem-somos/>.

¹⁴¹ Série de livretos baseados no *GURPS Lite*, uma versão simplificada do *GURPS*. Essa série apresentava versões brasileiras ambientadas em tempos históricos nacionais como o Quilombo dos Palmares e as Bandeiras. Outras informações em <http://www.projetogurps.com.br/livro3br.htm>.

¹⁴² Apesar de homônima a um outro jogo de Steve Jackson (US), esse é uma série de livros-jogo ambientada num cenário distópico. Sua relação de títulos pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/62>. No Brasil apenas o primeiro livro-jogo da série – *Battle Road* (1986) – foi traduzido, sob o nome de *Batalha nas Estradas* (2000), e outras informações sobre ele podem ser conhecidas em <https://gamebooks.org/Item/287>.

¹⁴³ Filme nacional baseado em vários livros do autor Paulo Setúbal (1893 – 1937). Como os filhos de Geraldo Moraes eram fãs de RPG na época, e o filme é uma dupla homenagem à obra de Setúbal e aos jogos de RPG. Seu enredo traz a história de um garoto (Pedro) e alguns aventureiros que seguem as pistas de um mapa e embrenham-se na mata em busca de tesouros dos bandeirantes. Misteriosamente, eles acabam voltando dois

Moraes) decidiu inovar e criar seu próprio livro-jogo. Ricon entrou em contato com Geraldo Moraes – o diretor do filme – e propôs sua ideia de adaptar o roteiro do filme para o formato de livro-jogo. Ricon ainda sugeriu à Devir utilizar em sua criação o sistema de *Mini GURPS*, aproveitando sua obra como uma continuidade ímpar aos livretos/suplementos do RPG. Com o aval da editora para tal projeto, Ricon repetiu a fórmula de adaptar um filme nacional para o formato de narrativa interativa, como já havia feito com seus co-autores de *Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor*¹⁴⁴, mas dessa vez sozinho.

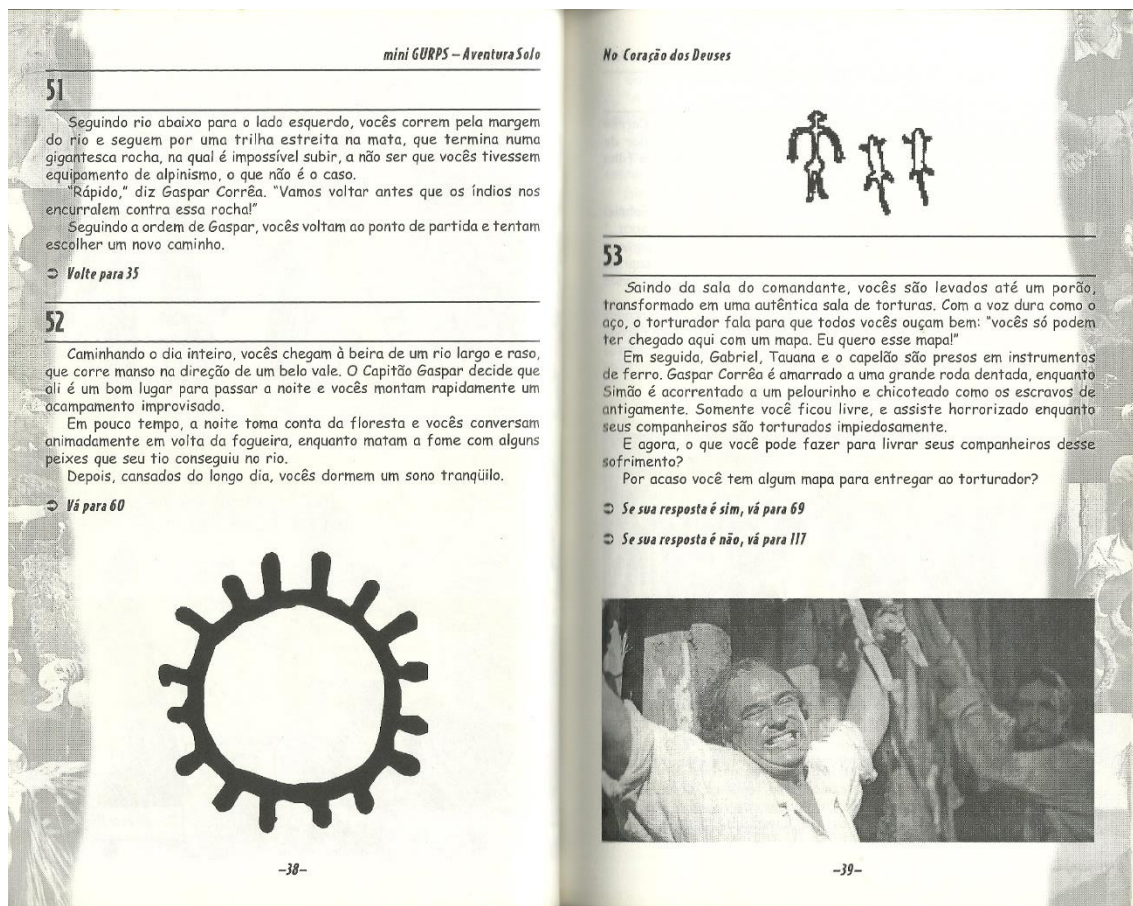
Ricon, porém, não pensava em produzir apenas “mais um” livro-jogo. Ao invés de repetir o que havia feito com *Era Uma Vez...A Vingança de Mag Mor*, livro-jogo que funcionava como uma continuação do filme original, Ricon propôs contar “a mesma história”, mas aproveitando o que a mídia podia oferecer de diferente do filme. Usufruindo de toda sua bagagem de cultura pop (que envolvia Quadrinhos, Literatura, Videogame e Cinema) transformou sua criação em uma “segunda tela”, a qual ofereceria possibilidades e situações ao leitor-jogador que não aconteceram no filme.

Esse livro-jogo mantém a paginação tradicional junto das referências – assim como o livro-jogo *A Missão de Krogh*, de Athos Beuren -, o que pode confundir um leitor iniciante. Porém, suas inovações são muitas.

O livro-jogo traz uma inédita arte interna mantendo as vinhetas ilustrativas (que aqui representam os desenhos dos Martírios que se acham gravados nas paredes de pedra)

séculos no tempo, em busca das lendárias Minas dos Martírios, lendário local em torno de uma serra, próximo a um sítio de inscrições rupestres que contém figuras em baixo relevo que lembram os martírios de cristo, como a coroa de espinho, cravos, pregos, martelos e a lança do martírio do Bom Jesus, feito de monstruosas peças de ouro, as quais só poderiam ser descobertas pelos corações puros. Esse boato aconteceu entre 1648 e 1706. Atualmente esse local situa-se no município de São Geraldo do Araguaia, no Estado do Pará, Brasil. Mais informações em https://pt.wikipedia.org/wiki/No_Cora%C3%A7%C3%A3o_dos_Deuses.

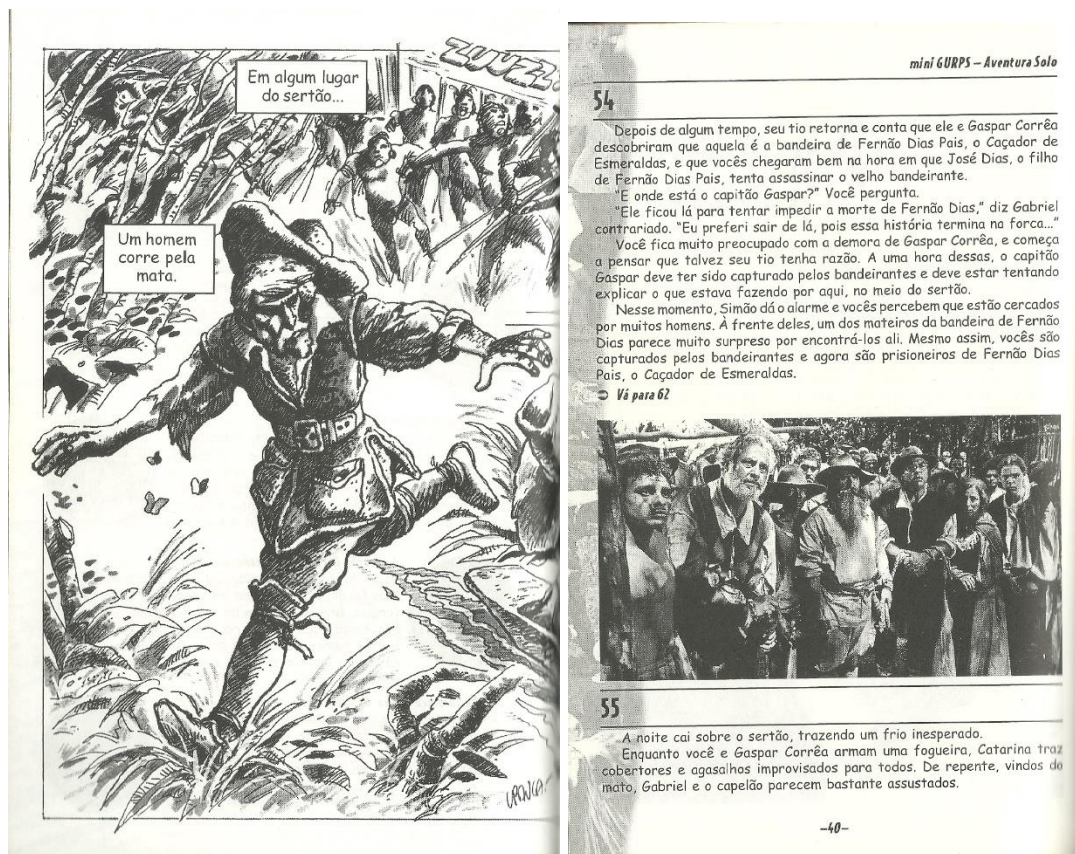
¹⁴⁴ Coincidentemente, Arturo Uranga – diretor do filme *Era Uma Vez* – foi diretor de arte em *No Coração dos Deuses*, e junto com Geraldo Moraes é um dos artistas mais admirados pelo próprio Ricon.



Figuras 26 e 27: vinhetas (desenhos dos Martírios)

Fonte: RICON, Luiz Eduardo. *No Coração dos Deuses*. São Paulo: Devir, 2000. 128p. (p.38 e 39, respectivamente)

Os desenhos de página inteira (poucos desenhos de meia página são encontrados nele) são substituídos por quadrinhos e imagens congeladas do filme. O próprio Uranga fez as ilustrações internas para esse livro-jogo a partir dos desenhos de produção que tinha feito para o filme, assim como foi o responsável pela produção das vinhetas em quadrinhos que fazem o papel das *cut scenes* - cenas que introduzem as fases de um jogo de videogame e fazem sua narrativa avançar.

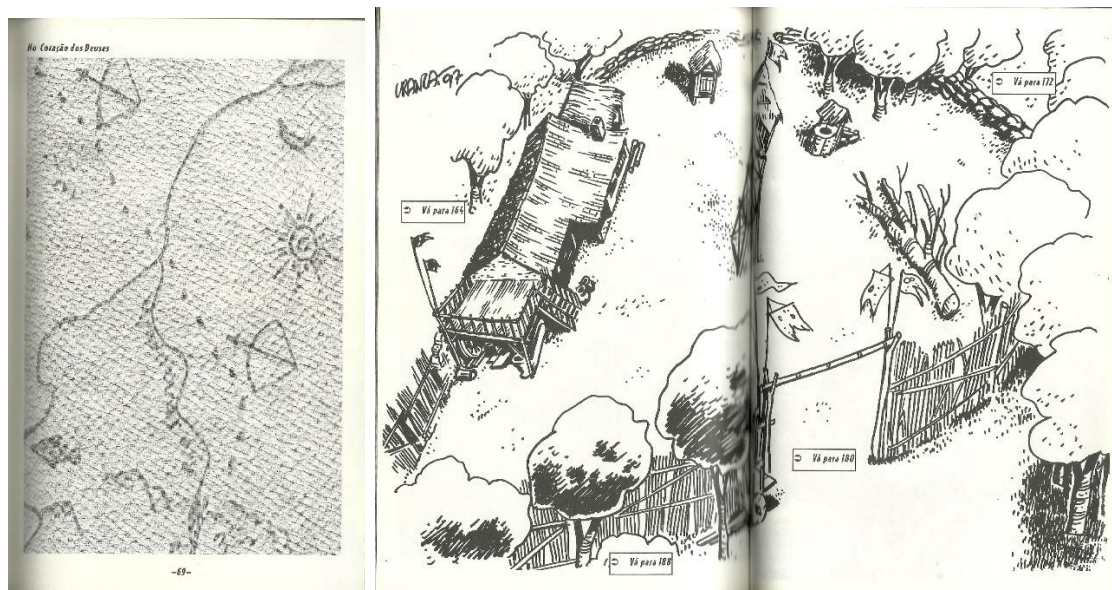


Figuras 28 e 29: um exemplo de vinheta em quadrinhos e um de imagem congelada do filme, respectivamente

Fonte: RICON, Luiz Eduardo. *No Coração dos Deuses*. São Paulo: Devir, 2000. 128p. (p.8 e 40, respectivamente)

Essa inédita introdução dos quadrinhos possui, também, uma importância maior do que simplesmente ilustrar determinadas cenas. Eles funcionam como “portos de passagem obrigatórios” da leitura ramificada do livro-jogo. Cada vez que a leitura, após certas escolhas feitas por seu leitor-jogador, “se fecha” (depois da “abertura” de tantas opções diferentes oferecidas), ela leva o leitor-jogador a uma referência crucial a ser lida. Logo após, há uma página de vinheta de quadrinhos funcionando como sua “passagem”.

Os mapas não ocupam só o verso da capa do livro-jogo como o padrão da *Fighting Fantasy*. Aqui, eles acompanham algumas referências, técnica que poupa o leitor-jogador de voltar sempre ao início do livro-jogo para consultar o (normalmente único) mapa geral



Figuras 30 e 31: mapas diversos em suas respectivas páginas

Fonte: RICON, Luiz Eduardo. *No Coração dos Deuses*. São Paulo: Devir, 2000. 128p. (p.69 e 90-91, respectivamente)

No Coração dos Deuses foi também o primeiro livro-jogo brasileiro ambientado num sistema de regras estrangeiro: o *GURPS*¹⁴⁵.

¹⁴⁵ Sigla como é conhecido o *Generic and Universal Role Playing System* (Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis), considerado tão complexo (e completo) que pode ser usado para jogar em qualquer cenário histórico ou ficcional. Outras informações em <http://rpgista.com.br/2015/06/16/gurps-nao-e-rpg/>.

mini GURPS

Nome: _____ Jogador: _____ Data de Criação: _____

Apelido: _____ História do personagem: _____

Plano de Personagem

ST	FADIGA		PERÍCIAS	Custo Pts: 180
DX	DANO BÁSICO			
IQ	CDP			
HT	PTOR VIDA			
Mvmt	Velocidade Básica			

CARGA

Neutro (0) = 0 ST
Leve (1) = 2 x ST
Med. (2) = 3 x ST
Pes. (3) = 4 x ST
Muito Pes. (4) = 5 x ST

DEFESA PASSIVA

Armadura: _____

RESISTÊNCIA A DANO

Armadura: _____

VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Arma: _____

ALCANCE DAS ARMAS

Arma: _____

RESUMO

Armas: _____

Desvantagens: _____

Peculiaridades: _____

TOTAL: _____

mini GURPS - Aventura Solo

Nome: Pedro Jogador: _____ Data de Criação: _____

Apelido: Suave e Ativo História do personagem: Pedro parte para o ardent em busca do tesouro das Mártires

Plano de Personagem

ST <u>10</u>	FADIGA		PERÍCIAS	Custo Pts: 180
DX <u>12</u>	DANO BÁSICO			
IQ <u>10</u>	CDP			
HT <u>10</u>	PTOR VIDA			
Mvmt	Velocidade Básica			

CARGA

Neutro (0) = 0 ST
Leve (1) = 2 x ST
Med. (2) = 3 x ST
Pes. (3) = 4 x ST
Muito Pes. (4) = 5 x ST

DEFESA PASSIVA

Armadura: _____

RESISTÊNCIA A DANO

Armadura: _____

VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Arma: _____

ALCANCE DAS ARMAS

Arma: _____

RESUMO

Armas: _____

Desvantagens: _____

Peculiaridades: _____

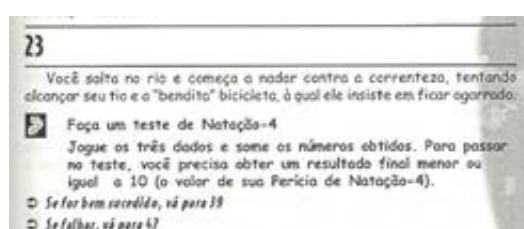
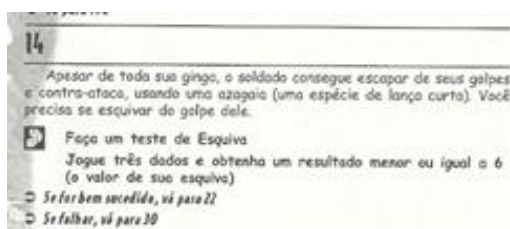
TOTAL: _____

Figuras 32 e 33: ficha de personagem em branco e pré-montada, ambas pertencentes ao GURPS, respectivamente

Fonte: RICON, Luiz Eduardo. *No Coração dos Deuses*. São Paulo: Devir, 2000. 128p. (p.128 e 4, respectivamente)

Diferente dos livros-jogo até então, esse traz inicialmente, conforme visualizado acima, duas fichas de personagem ao invés de uma única: uma já preenchida e coerente com os atributos do protagonista e outra, em branco, caso o leitor-jogador opte por criar o seu próprio personagem principal.

Através da introdução de ícones específicos, as referências ficam mais ilustrativas (apesar do interior ser todo em preto e branco), facilitam o entendimento do leitor-jogador sobre alguma regra adicional usada em determinada referência e indicam suas opções de escolha por setas ou reforçam a necessidade de testes envolvendo o rolamento de dados.



Figuras 34 e 35: ícones (setas e símbolos de dados) e regras adicionais conhecidas apenas no momento de determinada ação (testes de esquiva e de natação, respectivamente)

Fonte: RICON, Luiz Eduardo. *No Coração dos Deuses*. São Paulo: Devir, 2000. 128p. (p.18 e 23, respectivamente)

Quando comparadas a estrutura do livro à do filme, o leitor-jogador percebe como as duas narrativas progridem em paralelo. Mesmo com a liberdade de escolher outras opções, o enredo conduz o leitor-jogador pelo mesmo roteiro básico do filme, oferecendo escolhas alternativas típicas desse tipo de livro.

Outro grande artifício que faz esse livro ser quase um “filme-jogo” são seus cantos direito e esquerdo compostos por imagens sequenciais do filme que, quando folheados rapidamente, dão o efeito de sequência de uma página para a outra.

13

Por instante tentando
voz de agarrado.
que ago

➤ *Vá pa* a passar
ou

14

Apes
e contr
precisa



F
J ar alguém
(a besteira

➤ *Se for* ão dispara
➤ *Se fal* aria, e os

15

aldeia, vê
de poucos
Depo
travessi
caminho

cheiro de
adas. Mas

ão parece
onde é o
elhor seria
a coisa na
aconteceu

Figuras 36 e 37: algumas imagens do filme encontradas nos cantos de páginas (cantos esquerdo e direito, respectivamente)

Fonte: RICON, Luiz Eduardo. *No Coração dos Deuses*. São Paulo: Devir, 2000. 128p. (p.18 e 23, respectivamente)

Se os livros-jogo da editora Akritó foram importantes por criarem obras interativas que traziam a cultura e o folclore brasileiro ao leitor-jogador, *No Coração dos Deuses* trazia uma interativa aula de Cultura e História do Brasil a seu público, embora o caráter pedagógico não fosse seu escopo¹⁴⁶.

Ricon ainda tentou escrever uma obra inspirada no Quilombo dos Palmares, mas acabou transformando-a no suplemento de *Mini GURPS* homônimo. Depois disso, Ricon lançou vários livros na coleção *HQ na Escola*¹⁴⁷, da editora Moderna. Ele até começou a adaptar o clássico da Literatura Brasileira *O Guarani* (1857), de José de Alencar (1829 - 1877), para o formato de livro-jogo, mas infelizmente seu projeto não foi adiante. Fã de aventuras-solo e iniciado no RPG graças aos livros-jogo, Ricon precisou cessar seu contato com a produção de livros-jogo porque começaria a trabalhar em outra empresa, além do foco da Devir ser a linha de RPG de mesa. Para Ricon, já que o filme tinha inspirado o RPG, então era justo lançar um produto de RPG inspirado no filme, o que fecharia um ciclo de inspirações e adaptações.

3.5 – ERA LVDVS CULTURALIS

Em meio a tantos enredos, *A travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo grande sertão de João Guimarães Rosa*, de autoria de Maria do Carmo Zanini¹⁴⁸ e Carlos Eduardo “Caco” Lourenço (1975 -), demonstrou ao público que poderia haver uma “literatura canônica-jogo”.

Zanini é “[...] responsável pelo desenvolvimento e implementação de aventuras de RPG como ferramenta pedagógica na escola de idiomas UniverCity Studios, no Rio de Janeiro também foi palestrante no I Simpósio sobre RPG e Educação” (BOLZAN, 2003,

¹⁴⁶ Todas as informações sobre o livro-jogo *No Coração dos Deuses* foram obtidas em contato privado com seu autor através da rede social *Facebook*.

¹⁴⁷ Essa série pode ser conhecida em <https://www.moderna.com.br/main.jsp?lumPageId=4028818B2E3AAEB2012E49CCECE92E58&IdColecaoCatalogo=8A7A83CB306A45FD013093DF8C1718B4>.

¹⁴⁸ A autora preferiu não revelar dados pessoais, por isso sua data de nascimento e idade mantiveram-se em sigilo.

p.158). Com toda a sua experiência em produção e tradução de livros¹⁴⁹, sempre se mostrou envolvida com o RPG sendo responsável por traduções dos principais RPGs internacionais para o português. Partir para um livro-jogo era algo que estava para acontecer. Feito em parceria com seu colega Carlos Eduardo “Caco” Lourenço, esse de fato não é um livro-jogo, mas tem a sua relevância para o panorama brasileiro do mesmo.

A travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo grande sertão de João Guimarães Rosa foi publicado como encarte da *Revista do Ensino Médio*, publicada pelo MEC em janeiro de 2004, com tiragem de aproximadamente 400 mil exemplares e todas as escolas públicas do país que ofereciam o Ensino Médio a recebiam¹⁵⁰.

Esse “encarte-jogo” produzido pela Lvdvs Culturalis foi importante ao Brasil por trazer a seu público (estudantil) a primeira (e única) aventura-solo baseada num clássico da Literatura Brasileira – o *Grande Sertão: Veredas* (1956). O leitor-protagonista é o chefe Urutu-Branco, líder dos jagunços, que passa com seu grupo por situações-problemas as quais exigem do “aluno-protagonista” diferentes conhecimentos de matérias escolares que ele estaria aprendendo, como química e biologia.

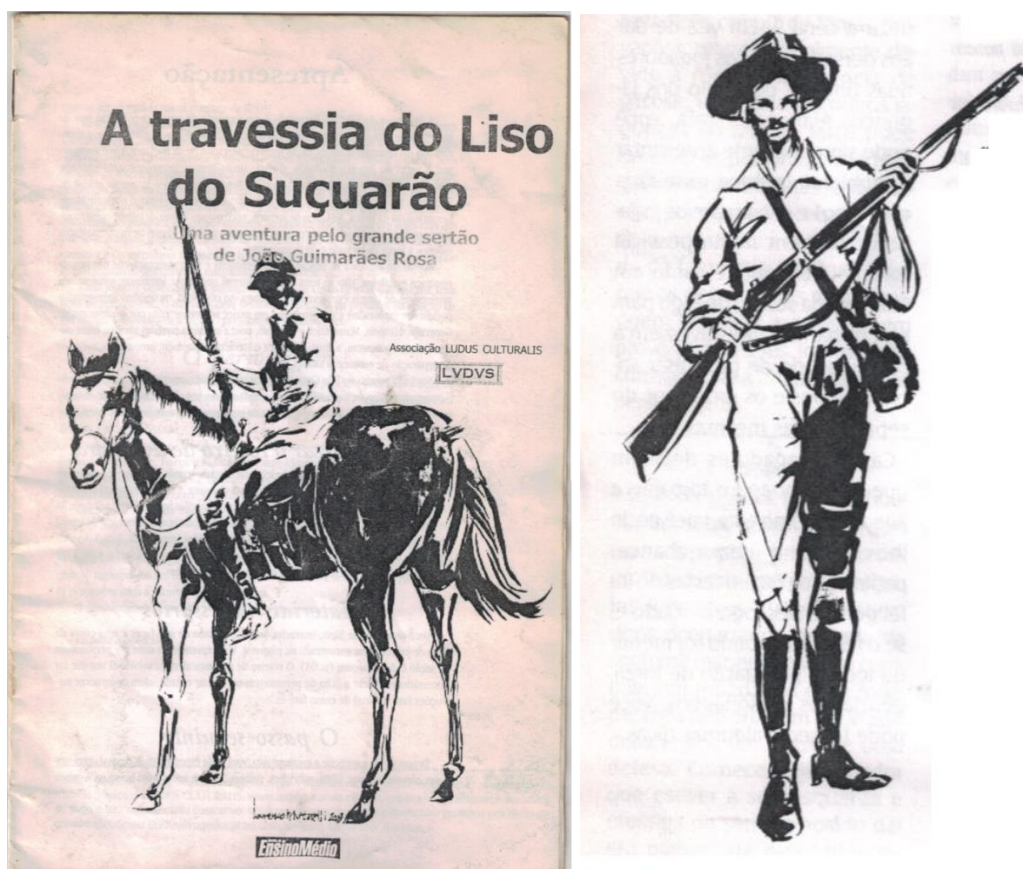
A leitura se assemelha bem à linguagem empregada por Guimarães Rosa, repleta de neologismos e regionalismos, porém adaptada e facilitada para que o aluno possa entender sem ser desestimulado pelo complexo léxico rosiano. O sistema de regras é bem autêntico e talvez pensado para uma narrativa maior e mais complexa, pois atributos como “descrição física” e “personalidade” nada influenciam na narrativa, diferente de “inteligência”, “agilidade”, “força”, “saúde” e “força de vontade”, que são (pouco) requeridos. O atributo mais importante (e único) é o “jagunçama”, medidor de jagunços que o “leitor-Riobaldo” controla durante a aventura, valor esse que não pode atingir zero, o que resultaria em fracasso da missão.

O “encarte-jogo” recebeu desenhos de capa e internos de um importante nome dos quadrinhos nacionais: Lourenço Mutarelli¹⁵¹ (1964 -). Por não dispor dos ótimos espaços de página inteira, o autor limitou-se a produzir algumas vinhetas simples, que dialogam bem com o imaginário jagunço do enredo.

¹⁴⁹ Sua produção pode ser conhecida em <https://mczanini.wordpress.com/curriculo/>.

¹⁵⁰ Essas informações foram transmitidas de modo privado pela própria autora através da rede social *Facebook*.

¹⁵¹ Escritor, artista gráfico, roteirista, ator e responsável por publicar diversas histórias em quadrinhos. Mais informações em https://pt.wikipedia.org/wiki/Louren%C3%A7o_Mutarelli.



Figuras 38 e 39: ilustração de capa e vinheta, respectivamente
 Fonte: LOURENÇO, Carlos Eduardo; ZANINI, Maria do Carmo. *A travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo grande sertão de João Guimarães Rosa*. São Paulo: Lvdvs Culturalis, 2004. 16p. (capa e p.12, respectivamente)

A travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo grande sertão de João Guimarães Rosa foi uma publicação importante para Zanini, que dois anos depois, em parceria de José Roberto Zanchetta (1971 -), publica a ficção interativa *Curumatara: De Volta à Floresta* (2006), seu último trabalho envolvendo a narrativa não linear.

3.6 – ERA JAMBÔ

A editora Jambô¹⁵², única editora em atividade a publicar livros-jogo nacionais anualmente¹⁵³, apostou em tiragens aproximadas às suas traduções para a série *Fighting*

¹⁵² Editora brasileira de literatura de fantasia, jogos de RPG e histórias em quadrinhos. Mais informações em <http://jamboeditora.com.br/>.

¹⁵³ Sua frequência de publicações por ano varia: 03 publicações em 2009, 03 publicações em 2010, 02 publicações em 2011, 04 publicações em 2012, 04 publicações em 2013, nenhuma publicação em 2014, 03

Fantasy para seus próprios livros-jogo¹⁵⁴. Até o momento, foram publicados três livros-jogo: *Ataque a Khalifor*, *O Senhor das Sombras* e *O Labirinto de Tapista*¹⁵⁵ (2018), o que faz essa editora ser a maior produtora de livros-jogo brasileira de todos os tempos, pois se os livros de aventuras-solo não forem considerados como livros-jogo, as editoras Devir e Avec possuem um livro-jogo cada em seu catálogo, as editoras GSA, Akritó e Mercado Aberto possuem duas publicações de livros-jogo cada uma. Considerando os livros de aventura-solo como livros-jogo, a Jambô amplia ainda mais a sua vantagem sobre as demais editoras, totalizando cinco títulos¹⁵⁶, contra três títulos da Mercado Aberto¹⁵⁷, os mesmos dois títulos das editoras GSA e Akritó, os mesmos títulos das editoras Devir e Avec e a inclusão de um título da editora luso-brasileira Chiado¹⁵⁸ com também um título do gênero¹⁵⁹.

Ataque a Khalifor, de autoria de Guilherme Dei Svaldi (1983 -) (o próprio editor-chefe da Jambô editora), conta a história dos planos invasores que a Aliança Negra, um exército de criaturas malignas e sua horda goblinoide lideradas pelo temível Thwor Ironfist, um colossal *bugbear*¹⁶⁰ responsável pela morte de incontáveis seres (incluindo até um deus!), que já conquistaram o continente sul de Arton – o mundo fantástico no qual humanos convivem com elfos, anões e vários outros povos em meio a reinos, vilas e castelos. Nesse mundo, também, há um Panteão inteiro contendo 20 deuses que adora se intrometer constantemente na vida dos terrenos (algo muito semelhante à mitologia grega). O leitor-protagonista é um típico caçador de recompensas que abandonou sua terra natal a fim de partir pelo mundo em busca de aventuras. Em uma hospedaria de beira de estrada é dada sua grande missão: invadir a cidade-fortaleza de Khalifor a fim de descobrir quais são os planos de invasão inimiga para que o Exército do Reinado consiga antecipá-los.

publicações em 2015, 08 publicações em 2016, 02 publicações em 2017 e 02 publicações em 2018. Em meio a essas publicações, foram englobados os lançamentos de 2ªs edições de livros-jogo esgotados. As obras de Vitor Pereira Jr, devido à divergência de datas de publicação (caso que será mencionado posteriormente), não foram computadas nessa contagem.

¹⁵⁴ Para os livros-jogo de *Tormenta!* as tiragens são iguais aos da *Fighting Fantasy* – em torno de 3000 a 4000 exemplares -, enquanto para a série de aventuras-solo de *Viver ou Morrer* a tiragem é menor – entre 2000 a 3000 exemplares. Essas informações foram transmitidas de modo privado pelo próprio editor-chefe da Jambô, Guilherme Dei Svaldi, através da rede social *Facebook*.

¹⁵⁵ A obra *O Labirinto de Tapista* não foi incluída e devidamente analisada na presente dissertação por ter sido lançada no momento em que a presente dissertação já se encontrava na etapa das últimas correções (entre a qualificação e a defesa).

¹⁵⁶ Incluir-se-iam, dessa forma, as obras *Viver ou Morrer* e *Viver ou Morrer – Volume II*.

¹⁵⁷ Incluir-se-ia, dessa forma, a obra *Viver ou Morrer: Esta é a Jogada!*.

¹⁵⁸ Editora especializada em autores portugueses e brasileiros contemporâneos. Mais informações em <https://www.chiadowbooks.com/>.

¹⁵⁹ Trata-se da obra *DezAventuras*.

¹⁶⁰ Os *bugbears* são sanguinários goblins gigantes e peludos que conseguem se mover em silêncio e atacar suas vítimas de surpresa. Mais informações em <http://pt.tormenta.wikia.com/wiki/Bugbear>.

Repleto de elementos de literatura maravilhosa, um diferencial introduzido por esse livro-jogo foi não apenas sugerir ao leitor-jogador para “inventar seu próprio personagem” – algo muito abstrato para quem está iniciando no RPG – e sim manter essa sugestão juntamente de vários personagens pré-definidos com variações entre si. Com isso o leitor-jogador poderia combinar as raças “humano”, “anão”, “elfo”, “goblin”, “halfling”¹⁶¹, “minotauro” ou “qareen”¹⁶² com as classes “guerreiro”, “ladino”, “mago” ou “clérigo”. Mesmo sendo figuras constantes em quase todos os jogos de RPG e livros-jogo, controlar um anão, um elfo ou um ladino é algo raro de se ver em livros-jogo, pois essas figuras normalmente são antagonistas ou personagens secundários.

Mais do que oferecer ao leitor-jogador o enredo de *Tormenta!* mencionando o continente, lugares, nomes dos povos e raças, há sempre “entretextos” explicativos que fazem referência aos RPGs e trama original de *Tormenta!*, como os deuses, seus adoradores e raças só encontradas aqui, como por exemplo no encontro do protagonista com uma lefou¹⁶³, raça exclusiva de *Tormenta!*, bem como um pequeno texto explicativo sobre sua maldição e peculiaridades.

Outra novidade é a opção de, caso o leitor-jogador conheça mais profundamente *Tormenta!*, utilizar *Ataque a Khalifor* como uma aventura a ser jogada por um grupo de RPGistas, e não apenas lida por uma única pessoa. A conversão para o RPG é tarefa fácil se há esse conhecimento prévio e muitas dicas e informações, se caso não forem encontradas no próprio site da editora Jambô, poderão ser melhor esclarecidas nas redes sociais nos grupos relacionados ao RPG e no compartilhamento de experiências de outros *players*.

O livro-jogo contou com as ilustrações de Estevan Silveira¹⁶⁴ (1985 -) e com o projeto gráfico, diagramação e ilustrações dos “itens das lojas”¹⁶⁵ (do enredo) de Daielyn Cris (1991 -), que recebeu elogios de Ian Livingstone sobre seu trabalho de altíssima qualidade na edição

¹⁶¹ Também pode ser conhecido como Metadílio. É um outro nome para *hobbit*, criada por J.R.R. Tolkien para a saga *O Senhor dos Anéis* e outros livros, uma raça humanoide resultada do cruzamento de humanos com outras raças. Outras informações em <http://pt.fantasia.wikia.com/wiki/Halfling>.

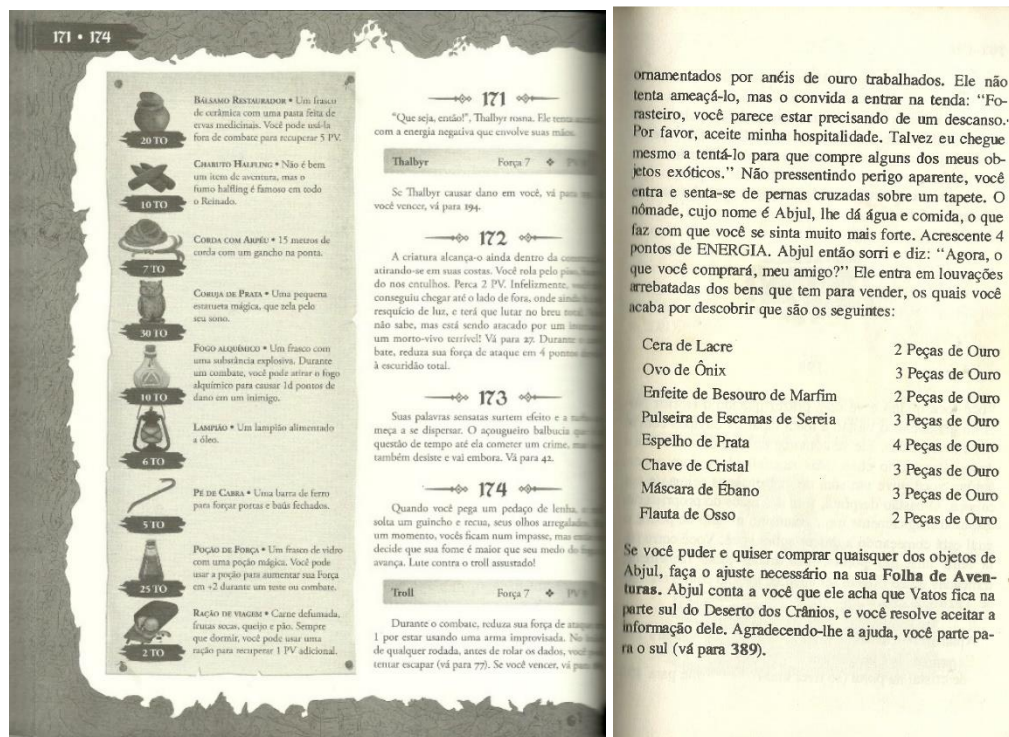
¹⁶² Diferente da lenda islâmica, o qareen de *Tormenta!* não é um espírito que acompanha um humano e o influencia a praticar o mal. Ele é, aqui, conhecido como *meio-gênio*, resultado de cruzamento de um humano com um ser mágico. Também pode ser fruto da relação entre humanos e fadas, ninfas e outros seres mitológicos. Mais informações em <http://grupotormenta.forumeiros.com/t44-qareen>.

¹⁶³ Humano, elfo ou meio-elfo que apresenta deformidades físicas causadas pela tormenta. São conhecidos como meio-demonios. Outras informações em <https://blogquarentadois.wordpress.com/2009/03/28/lefou-os-meio-demonios-da-tormenta-para-rpgquest/>.

¹⁶⁴ Artista e autorizado/responsável por registrar no cinema a obra de Dalton Trevisan. Mais informações em <https://www.behance.net/estevansilveira>.

¹⁶⁵ Uma prática muito comum nos jogos de RPG e em alguns livros-jogo é a presença da “loja de itens”. Nela o personagem compra armas melhores e itens úteis para a aventura que ainda vai vivenciar.

de luxo de *City of Thieves*, o qual será abordado posteriormente. Tal projeto de TCC lhe rendeu grande experiência que a mesma conseguiu aplicar nesse livro-jogo.



Figuras 40 e 41: imagens de “loja de itens” de *Ataque a Khalifor* (aliada a imagens) e *O Templo do Terror*¹⁶⁶ (1991 ou 1992)¹⁶⁷ (padrão), respectivamente

Fontes: SVALDI, Guilherme dei. *Ataque a Khalifor*. Porto Alegre: Jambô, 2015. 160p. e LIVINGSTONE, Ian. *O Templo do Terror*. Tradução de autor desconhecido. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, [1991 ou 1992]. 224p. (p.50 e 123, respectivamente)

Ataque a Khalifor recebeu também ilustrações de apêndice de Erica Awano¹⁶⁸ (renomada ilustradora de quadrinhos e mangás¹⁶⁹ brasileiros como *Mega Man*¹⁷⁰, *Street*

¹⁶⁶ Título traduzido de *The Temple of Terror*.

¹⁶⁷ Acredita-se que qualquer livro-jogo da série *Aventuras Fantásticas* lançado entre o 5º – *O Calabouço da Morte* (1991 ou 1992) – e o 10º – *Encontro Marcado com o M.E.D.O.* (1992) – tenha como datas de publicação os anos de 1991 ou 1992, já que o 4º título – *A Cidade dos Ladrões* (1991) – também apresenta sua data de publicação. O 13º volume – *A Cripta do Vampiro* (1992 ou 1993) – volta a não possuir data de publicação em seus dados, portanto acredita-se que esse livro-jogo tenha como datas de publicação os anos de 1992 ou 1993, pois seu livro-jogo predecessor – *Demônios das Profundezas* (1992) foi publicado em 1992 e seu posterior, o 14º título da coleção – *Robô Comando* (1993) –, também apresenta em sua ficha catalográfica a data de publicação como de praxe. Outros livros-jogo podem apresentar esse problema, e por algum motivo, todos esses traziam em suas fichas catalográficas somente as datas de lançamento das publicações originais britânicas. Alexandre Cabral trabalhou por cerca de um ano e meio na Marques Saraiva e tinha como funções analisar novos livros-jogo estrangeiros e aconselhar o editor/dono da editora sobre o que seria prioridade e o que poderia ser descartado, foi responsável pela tradução dos livros-jogo *Robô Comando* e *Ladrão da Meia-Noite* e respondia cartas de leitores. Cabral, mesmo sendo esse funcionário multitarefário da extinta editora, não soube responder essa questão e não mantém contato com nenhum outro ex-funcionário da Marques Saraiva para esclarecer esse fato ímpar. Essas informações foram transmitidas de modo privado pelo próprio através da rede social Facebook.

¹⁶⁸ Artista famosa por ter atuado em várias HQs, principalmente a *Holy Avenger*. Outras informações em <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/erica-awano/5009>.

*Fighter Zero 3*¹⁷¹, *Holy Avenger*¹⁷² e manuais de RPG como *3D&T*¹⁷³ e *Tormenta!*), ilustração de capa de Caio Monteiro (1990 -) e edição de Leonel Caldela¹⁷⁴ (escritor fixo da Jambô Editora, com vários livros já lançados no mercado do RPG).

Já *O Senhor das Sombras*, escrito por Athos Beuren (já conhecido pelos consumidores de títulos da Jambô pelos títulos *Viver ou Morrer* e *Viver ou Morrer – Volume II* e da extinta editora Mercado Aberto), o leitor, como jogador, situa-se num dos muitos reinos de Arton: o reino de Zakharov¹⁷⁵, famoso pela produção armamentista de alta qualidade. A aventura gira em torno do sequestro do filho do rei Walfengarr Roggandin, Eric, e o leitor-jogador deve resgatá-lo e impedir os planos maquiavélicos do Senhor das Sombras, um sujeito muito misterioso.

Beuren atinge, com ele, a marca de maior autor de livros-jogo (com três publicações, superando Carlos Klimick), no total com três livros-jogo publicados, sendo esse o seu ápice. Seu enredo passa a ser (um pouco) menor em extensão do que seu antecessor de *Tormenta!*, mas ainda assim muito envolvente.

O Senhor das Sombras contou com a arte de capa de Caio Monteiro e ilustrações internas de Adriano Batista (1976 -), com qualidade artística jamais vista até então.

Assim como o primeiro livro-jogo da série, pode-se vivenciar a aventura com o personagem padrão (o clássico humano-caçador de aventuras) ou escolher personagens (semi)prontos que constam no final do livro. E assim como outras séries de livros-jogo, o leitor-jogador não é obrigado ter lido *Ataque a Khalifor* para que *O Senhor das Sombras* lhe faça sentido.

¹⁶⁹ Do japonês 漫画, é a palavra usada para designar as histórias em quadrinhos feitas no estilo japonês. Porém, no Japão esse termo designa quaisquer histórias em quadrinhos. Mais informações em <https://mangasjbc.com.br/o-que-e-manga/>.

¹⁷⁰ Do japonês ロックマン ou *Rokkuman* (é conhecido como *Rockman* no Japão), é uma franquia criada pela Capcom, estrelado pelo personagem homônimo. No Brasil, foi produzida uma série de HQ sobre o personagem. Suas artes de capa podem ser conhecidas em <http://www.galaxiadosquadrinhos.com.br/2014/01/megaman.html>.

¹⁷¹ Conhecido como ストリートファイターZERO 3 (Sutorito Faida Zero 3) na Ásia, é o terceiro jogo na sub-série *Street Fighter Alpha* da franquia do famoso jogo eletrônico de luta. No Brasil, foi produzida uma série de HQ sobre ele. Suas artes de capa podem ser conhecidas em <http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/street-fighter-zero-3/st091100>.

¹⁷² HQ ambientada no cenário do RPG *Tormenta!*. Mais informações em https://pt.wikipedia.org/wiki/Holy_Avenger.

¹⁷³ Sigla de *Defensores de Tóquio 3ª Edição*. É um sistema simples de RPG brasileiro que satiriza os *animes*, *mangás*, jogos e *tokusatsu* (seriados japoneses). Outras informações em <https://pt.wikipedia.org/wiki/3D%26T>.

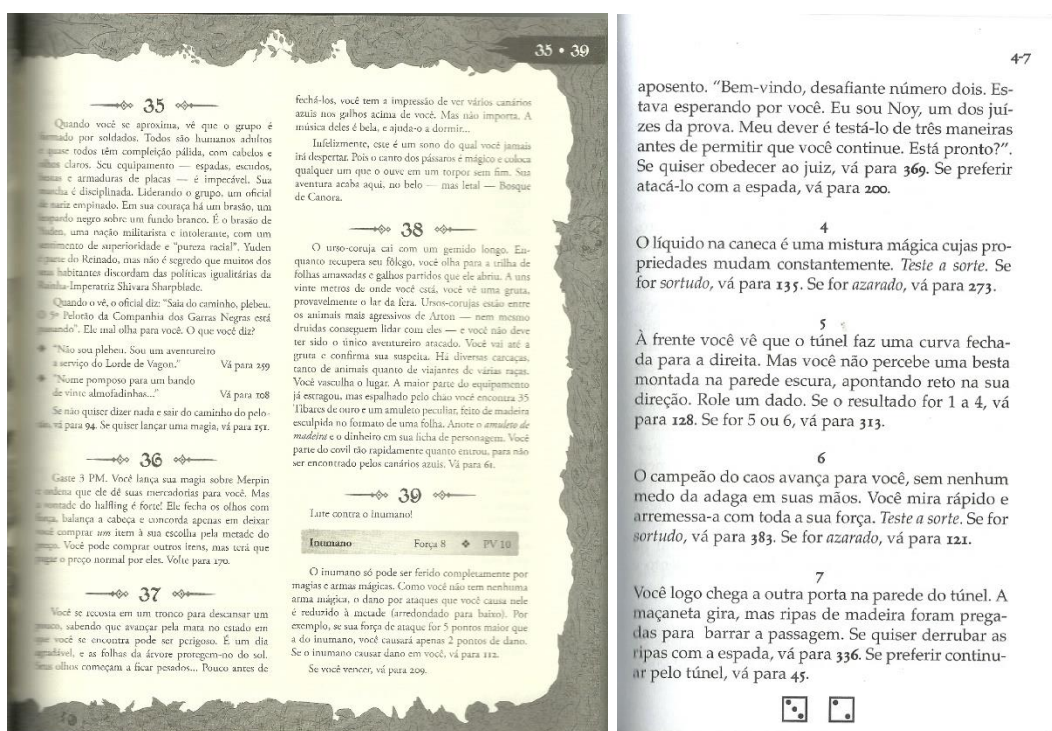
¹⁷⁴ Autor da *Trilogia da Tormenta*, série de romances no cenário de *Tormenta!*, assim como outros romances. Também edita e traduz livros de RPG para a editora Jambô. Alguns de seus livros podem ser conhecidos em <http://www.listasliterarias.com/2014/10/7-livros-de-leonel-caldela-para-ter-na.html>.

¹⁷⁵ O autor faz uma divertida referência às tradicionais facas artesanais mineiras da marca homônima. Elas podem ser conhecidas em <https://www.zakharov.com.br/>.

¹⁷⁷ Original do Japão, esse jogo foi comercializado no Brasil a partir de 1978 e é vendido em lojas de brinquedo até hoje. Seus jogadores devem colocar espadas nos orifícios do tonel onde se encontra um pirata e, quando o pirata pular, o jogador que introduziu a última espada é eliminado. Mais informações em https://pt.wikipedia.org/wiki/Pula_Pirata.

A Jambô usou do mesmo artifício que as extintas GSA e Akritó usaram: atrair consumidores de seus livros-jogo para seu produto principal de RPG, no caso, o sistema *Tormenta!*.

O grande diferencial desses livros-jogo não foi usar cenário brasileiro nem personagens coletivos. Pelo fato de *Tormenta!* ser um clássico RPG de fantasia, seus livros-jogo seguiram a linha de outras centenas de séries de livros-jogo que optaram por essa temática. Porém, a alta qualidade gráfica e extensão narrativa são os destaques nessas produções. *Ataque a Khalifor* oferece ao leitor-jogador 600 referências, sendo o mais longo livro-jogo nacional, enquanto *O Senhor das Sombras* fica em 2º lugar com 500. Tamanha extensão de enredo refletiu em seu tamanho físico: 25 cm (altura) x 21 cm (largura), muito maior do que um livro-jogo no formato padrão (*pocket*)¹⁷⁸. Ambos receberam um padrão inigualável de layout: todas as páginas com margens, número indicativo das referências e dados de confronto (encontro com inimigos) ornamentados.



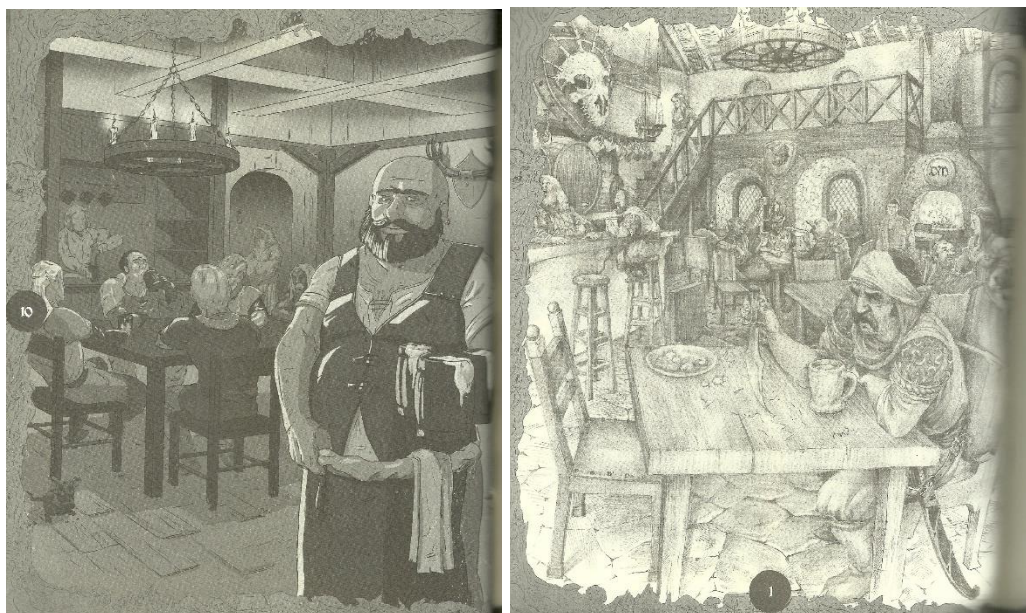
Figuras 44 e 45: imagens internas de *Ataque a Khalifor* e *As Cavernas da Bruxa da Neve* (2012), respectivamente, para comparar seu acabamento interno

Fontes: SVALDI, Guilherme dei. *Ataque a Khalifor*. Porto Alegre: Jambô, 2015. 160p. e LIVINGSTONE, Ian. *As Cavernas da Bruxa da Neve*. Tradução de Gustavo Brauner. 1ª ed. Porto Alegre: Jambô, 2012. 224p. (p.21 e 31, respectivamente)

¹⁷⁸ O tamanho físico de um livro-jogo pode variar, mas normalmente é encontrado em torno de 18 cm (altura) x 11 cm (largura).

Percebem-se certas imagens nos contornos de página de *Ataque a Khalifor* contendo figuras de monstros, baús, galhos de árvores e formas abstratas, miscelânea que ilustra bem a aventura caótica que o leitor-jogador enfrentará página por página.

As ilustrações internas, se não forem as melhores, também são novidades. *Ataque a Khalifor*, por exemplo, traz ao leitor-jogador imagens internas que mais se assemelham a um desenho animado. Já *O Senhor das Sombras* traz imagens de mais alta qualidade realista (em meio a vinhetas mais simplórias):



Figuras 46 e 47: imagens internas de *Ataque a Khalifor* e *O Senhor das Sombras*, respectivamente
Fontes: Livros-jogo SVALDI, Guilherme dei. *Ataque a Khalifor*. Porto Alegre: Jambô, 2015. 160p. e BEUREN, Athos. *O Senhor das Sombras*. Porto Alegre: Jambô, 2016. 256p. (p.10 e 12, respectivamente)

Conforme já dito, a “Era Jambô” é a fase mais “segura” e importante que o livro-jogo vive no país, tendo em vista que a editora alcançou a marca de três publicações de livros-jogo nacionais de própria autoria (algo inédito até então) e, aos poucos, tenta superar a marca de traduções até o presente momento pertencente à extinta Marques Saraiva.

3.7 – ERA AVEC

O último lançamento de livro-jogo nacional foi *O Inimigo Digital*¹⁷⁹ (2017), de autoria de Athos Beuren. Essa obra foi importante para confirmar que o autor gaúcho não somente era destaque na quantidade, mas também na versatilidade temática e proximidade com seu público. Isso porque Beuren promove seu projeto *Leitura & Aventura* realizando de forma gratuita palestras e atividades em escolas, eventos literários e culturais e feiras do livro, o qual consiste em apresentar aos alunos um trabalho que alia aprendizado e diversão utilizando livros-jogo (BEUREN, 2017). Em alguns desses contatos, Beuren tomou conhecimento de que jogos como *Pokémon GO!*¹⁸⁰ e *Minecraft*¹⁸¹ permitem a publicação de livros referente a eles pois possuem seus direitos relativamente abertos, os quais permitem a produção *fanmade*¹⁸², contanto que fique claro que são “não-oficiais” (normalmente tal informação já aparece na própria capa do livro). Isso deu-lhe a ideia de publicar um livro-jogo baseado em *Minecraft*, um jogo muito apreciado pelo público *gamer* mais jovem¹⁸³.

¹⁷⁹ Aqui vale ressaltar que “último lançamento” significa “último livro-jogo lançado oficialmente e utilizado para a dissertação em questão”, pois é sabido que outros livros-jogo foram lançados entre 2017 e 2018 (conforme já mencionados), mas que não puderam ser devidamente analisados a tempo.

¹⁸⁰ Jogo gratuito para Iphone, Ipad e Android da famosa franquia *Pokémon*. Seu jogador tem como objetivo capturar os animais desse mundo que aparecem na tela de seu *smartphone* conforme caminha no mundo real. Mais informações em <https://www.pokemongo.com/pt-pt/>.

¹⁸¹ Jogo eletrônico tipo *sandbox* (no qual pode se criar praticamente tudo) e “mundo aberto” (o qual tem como característica a vastidão de espaço virtual para se mover livremente nele) que permite a construção usando blocos (cubos) dos quais o mundo é feito. Outras informações em <https://minecraft.net/en-us/>.

¹⁸² Denominação a algo produzido por um ou mais fãs. Mesmo sendo produto não-oficial de determinada franquia, pode apresentar alta qualidade. Mais informações em <http://www.tudogeek.com.br/2015/01/02/fan-made-uma-obra-que-merece-respeito/>.

¹⁸³ Informações cedidas pelo próprio autor através de mensagens privadas pela rede social *Facebook*.



Figuras 48 e 49: capas de *O Inimigo Digital* e *Minecraft Diary of Skeleton Steve the Noob Years*, respectivamente, contendo seus avisos de “não oficialidade”.

Fontes: <http://aveceditora.com.br/produto/o-inimigo-digital/> e <https://www.kobo.com/ch/pt/ebook/minecraft-diary-of-skeleton-steve-the-noob-years-season-1-episode-1-book-1-unofficial-minecraft-books-for-kids-teens-nerds-adventure-fan-fiction-diary-series>, respectivamente

Se a GSA apostou numa adaptação de filme para livro-jogo com *Era uma vez... A Vingança de Mag Mor*, a Avec Editora¹⁸⁴ foi a interessada na publicação do primeiro livro-jogo brasileiro não-oficial baseado em um *game*. Consequentemente, foi também o primeiro livro-jogo baseado em *Minecraft* no Brasil.

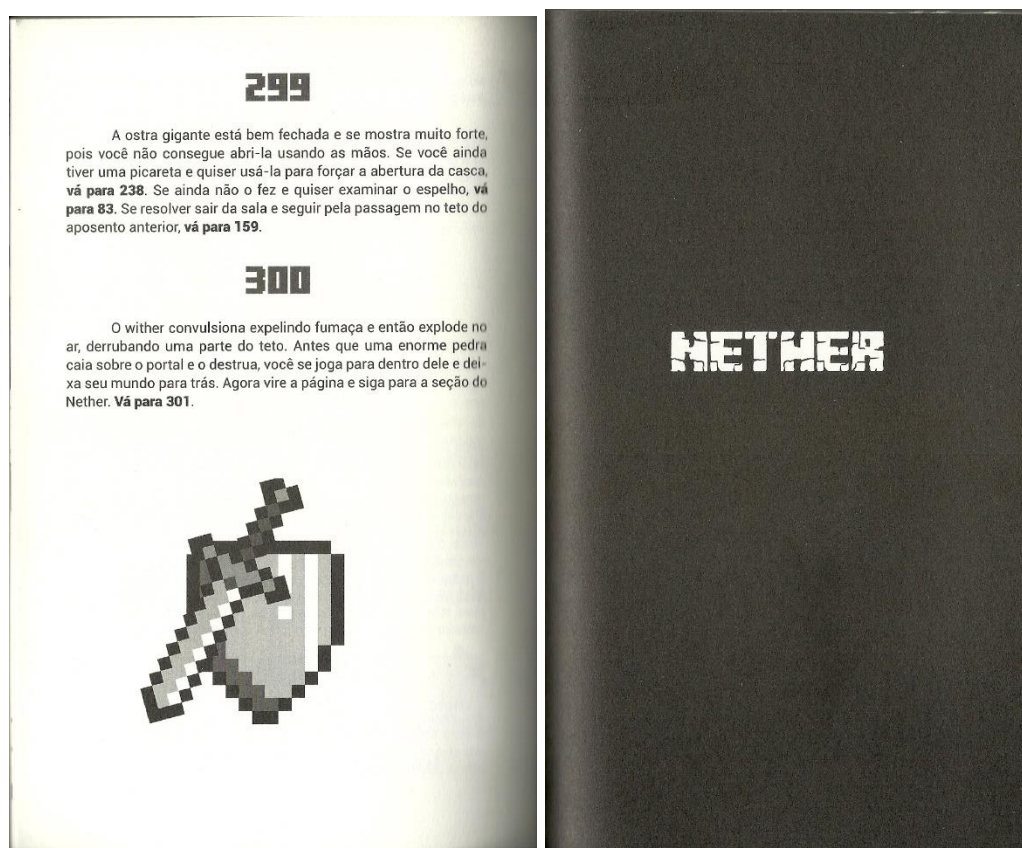
Esse caso é mais uma situação inversa do que acontecia no princípio da “História do livro-jogo”: ao invés do livro-jogo influenciar outras mídias e ser objeto a ser adaptado, ele é quem é fruto de uma adaptação. Com isso, seu projeto gráfico deve ser pensado para atender ao máximo o padrão que a mídia original apresentou ao consumidor. Pode-se afirmar que em *O Inimigo Digital*, comparado ao 1º livro-jogo brasileiro, apresenta ao leitor-jogador a máxima evolução do projeto gráfico até então conhecida no país.

O leitor-jogador é uma personagem da atualização do jogo, que sofre as ameaças de destruição por um avatar¹⁸⁵ - o vilão Devious_David -, abandonado por seu *player*. É missão

¹⁸⁴ Mais informações em <http://aveceditora.com.br/>.

¹⁸⁵ Termo técnico proveniente da informática, avatar é um ícone-desenho-foto que representa graficamente o jogador. Outras informações em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(inform%C3%A1tica\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_(inform%C3%A1tica)).

do leitor-jogador impedir tal destruição, tarefa muito semelhante ao padrão do aventureiro convocado a salvar a pátria contratante. A dinâmica de jogo lembra muito o jogo original, com seus itens (como os cristais de prisma¹⁸⁶, as esmeraldas¹⁸⁷, a picareta de blocos¹⁸⁸, entre outras) e inimigos (como *creepers*¹⁸⁹, *wither*¹⁹⁰, *endermen*¹⁹¹, só para citar alguns) exclusivos do jogo. É o primeiro livro-jogo a apresentar uma divisão no próprio livro entre o mundo de *Minecraft* e o *Nether*, uma espécie de inferno do *game*.



Figuras 50 e 51: última referência do mundo de *Minecraft* e página divisória entre o *Minecraft* e o *Nether*, respectivamente

¹⁸⁶ Itens usados para criar Lanternas do Mar, juntamente com Fragmentos de Prisma. Mais informações em http://pt-br.minecraft.wikia.com/wiki/Cristais_de_Prismarinho.

¹⁸⁷ São a “moeda” do jogo. Podem ser encontradas em cavernas subterrâneas. Outras informações em <https://minecraft-br.gamepedia.com/Esmeralda>.

¹⁸⁸ Ferramenta muito comum usada para remover blocos e minérios, que também pode ser utilizada como arma. Mais informações em <https://minecraft-br.gamepedia.com/Picareta>.

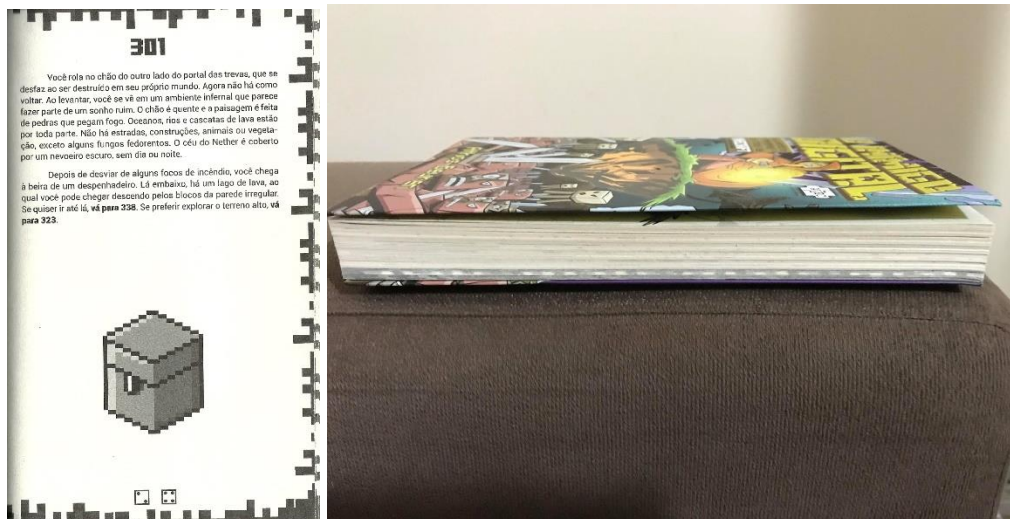
¹⁸⁹ Monstros hostis comuns no jogo que explodem quando se aproximarem do jogador. Outras informações em <https://minecraft-br.gamepedia.com/ Creeper>.

¹⁹⁰ “Chefão” que pode ser invocado no *Nether* e em outros mundos do jogo. Trata-se de um fantasma flutuante que possui três cabeças e se parece com um esqueleto. Mais informações em <http://www.accelerated-ideas.com/minecraftwiki/mobs/withers.aspx>.

¹⁹¹ Plural de *Enderman*. São criaturas do *Minecraft* de cor negra e podem se teleportar. Possuem corpo antropomórfico esbelto, com braços e pernas compridos e finos, olhos de cor púrpura e emitem partículas lilás idênticas às partículas de portais. Outras informações em <http://www.accelerated-ideas.com/minecraftwiki/mobs/endermen.aspx>.

Fontes: BEUREN, Athos. *O Inimigo Digital*. Porto Alegre: Avec, 2017. 192p. (p.154 e 155, respectivamente)

As páginas das 50 referências do *Nether* possuem quadrados cinzas em suas beiradas, fazendo com que a divisão *Minecraft-Nether* possa ser percebida mesmo com o livro fechado.



Figuras 52 e 53: primeira referência do *Nether* e parte do livro-jogo (fechado), respectivamente
Fontes: BEUREN, Athos. *O Inimigo Digital*. Porto Alegre: Avec, 2017. 192p. (p.157) e foto de minha própria autoria tirada do lado oposto ao tombo do livro-jogo em questão, respectivamente

Conforme mostrou a primeira referência do *Nether*, n’*O Inimigo Digital* optou-se por manter o padrão inventado por *Sorcery!* e seguido pela Jambô em seus livros-jogo em oferecer o “dado alternativo” a fim de facilitar mais ainda a leitura-jogo do consumidor.

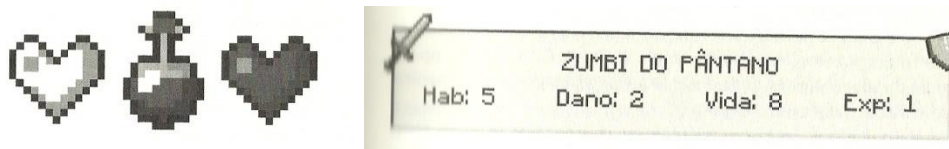
As ilustrações internas, bem como a de capa, procuravam seguir o mais fiel possível do *game* original:



Figuras 54 e 55: Imagem de um zumbi de *Minecraft* e sua versão em *O Inimigo Digital*, respectivamente

Fontes: <https://www.planetminecraft.com/blog/zombie-wallpaper/> e BEUREN, Athos. *O Inimigo Digital*. Porto Alegre: Avec, 2017. 192p. (p.66), respectivamente

Quase todos os elementos desse livro-jogo foram reproduzidos sob *pixel art*¹⁹², como as vinhetas e encontro com oponentes, assim como seu jogo original:



Figuras 56 e 57: vinheta e dados do inimigo zumbi do pantano, respectivamente

Fonte: BEUREN, Athos. *O Inimigo Digital*. Porto Alegre: Avec, 2017. 192p. (p.6 e 25, respectivamente)

Essa inovadora estética visual de *O Inimigo Digital* oferece a seu leitor-jogador prós e contras. Seu lado positivo é mostrar a seu público que hoje é possível uma mídia totalmente diferente da outra oferecer-lhe o mesmo padrão de qualidade visual (ou um padrão muito próximo ao original, considerando as limitações da adaptação de uma mídia para outra), o que ajuda a inseri-lo mais facilmente no específico universo minecraftiano, como no caso analisado. Outro benefício, segundo Hutcheon, para o público desconhecedor é o de que “[...] as adaptações possuem uma maneira de derrotar elementos sacrossantos como prioridade e originalidade” (2013, p.168). Porém, essa mesma facilitação restringe a capacidade imaginativa ao leitor-jogador, estimulando pouco sua criatividade. Os primeiros livros-jogo, por exemplo, permitiam que a pessoa complementasse a história com a imaginação do leitor-jogador, oferecendo-o poucos (e repetidas) vinhetas e imagens de página inteira. O que é certo é que pelo fato de ser um *game* de computador “canônico”¹⁹³ adaptado para uma outra mídia, o livro inevitavelmente vai “[...] experienciar a adaptação através das lentes da obra adaptada, como um tipo de palimpsesto” (HUTCHEON, 2013, p.168), sendo difícil romper totalmente com a obra original.

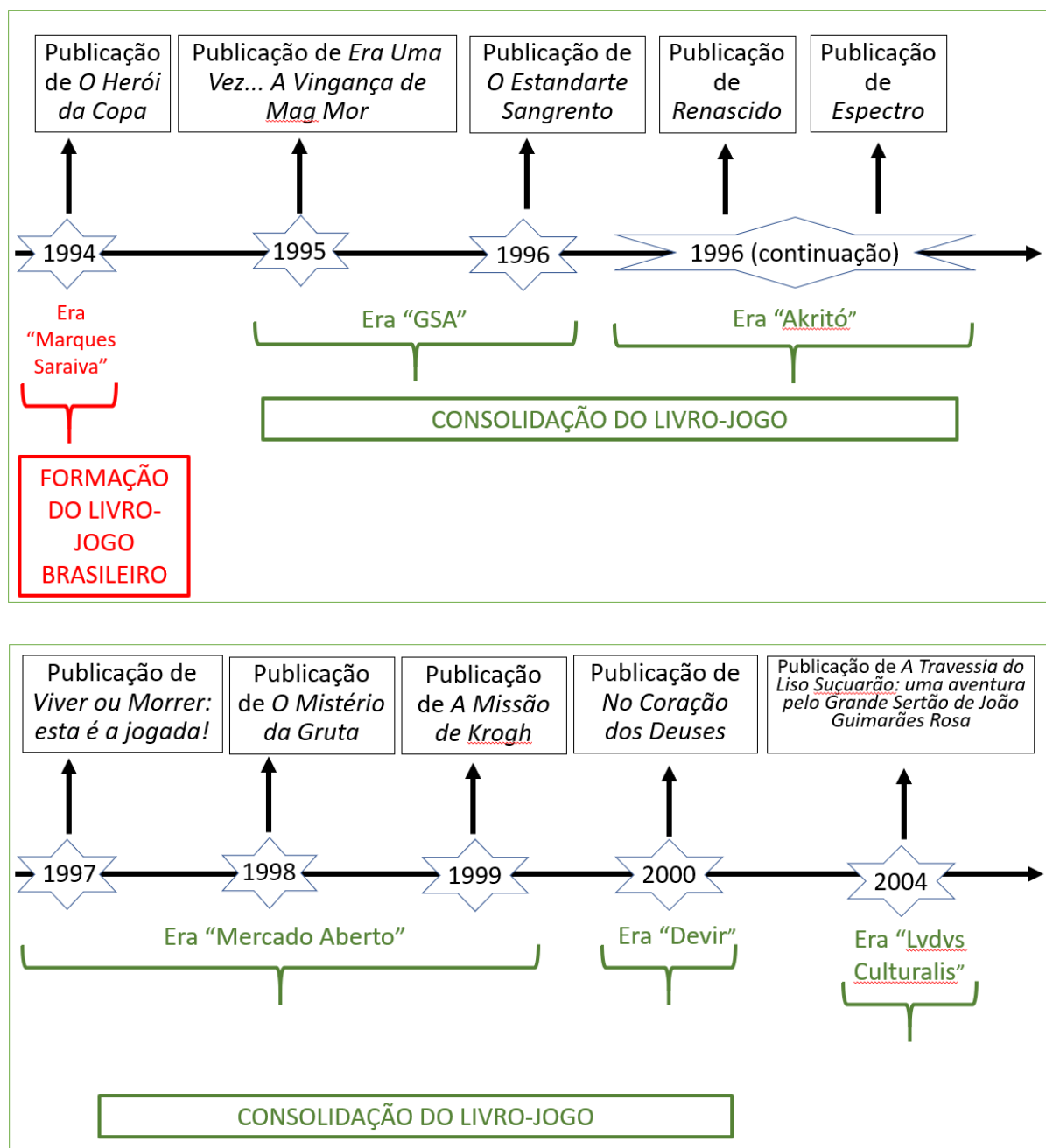
Beuren, graças a seus livros-jogo e sua difusão na comunidade, foi patrono de feiras do livro em cidades do interior sul-rio-grandense. Hoje ele comanda uma produtora de vídeo,

¹⁹² Forma de arte digital proveniente de sistemas de computadores antigos/limitados que usa pixels para criar ou editar imagens. Hoje, por exemplo, consoles de videogame e *smartphones* podem ser considerados “pixelados”. Mais informações em https://pt.wikipedia.org/wiki/Pixel_art.

¹⁹³ Esse status concedido ao *game* em questão não é exagero, pois *Minecraft* é o jogo de computador mais vendido de todos os tempos, totalizando 29 milhões de cópias. Uma lista dos principais jogos mais bem-sucedidos em número de vendas pode ser conhecida em https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_PC_games.

e, mesmo sendo o autor nacional que mais publicou livros-jogo, ainda acredita não ser possível viver exclusivamente disso. (BEUREN, 2017)

Conhecidas as obras da produção nacional, pode-se traçar uma linha do tempo dessa curta “História do livro-jogo brasileiro”¹⁹⁴:



¹⁹⁴ Continua...

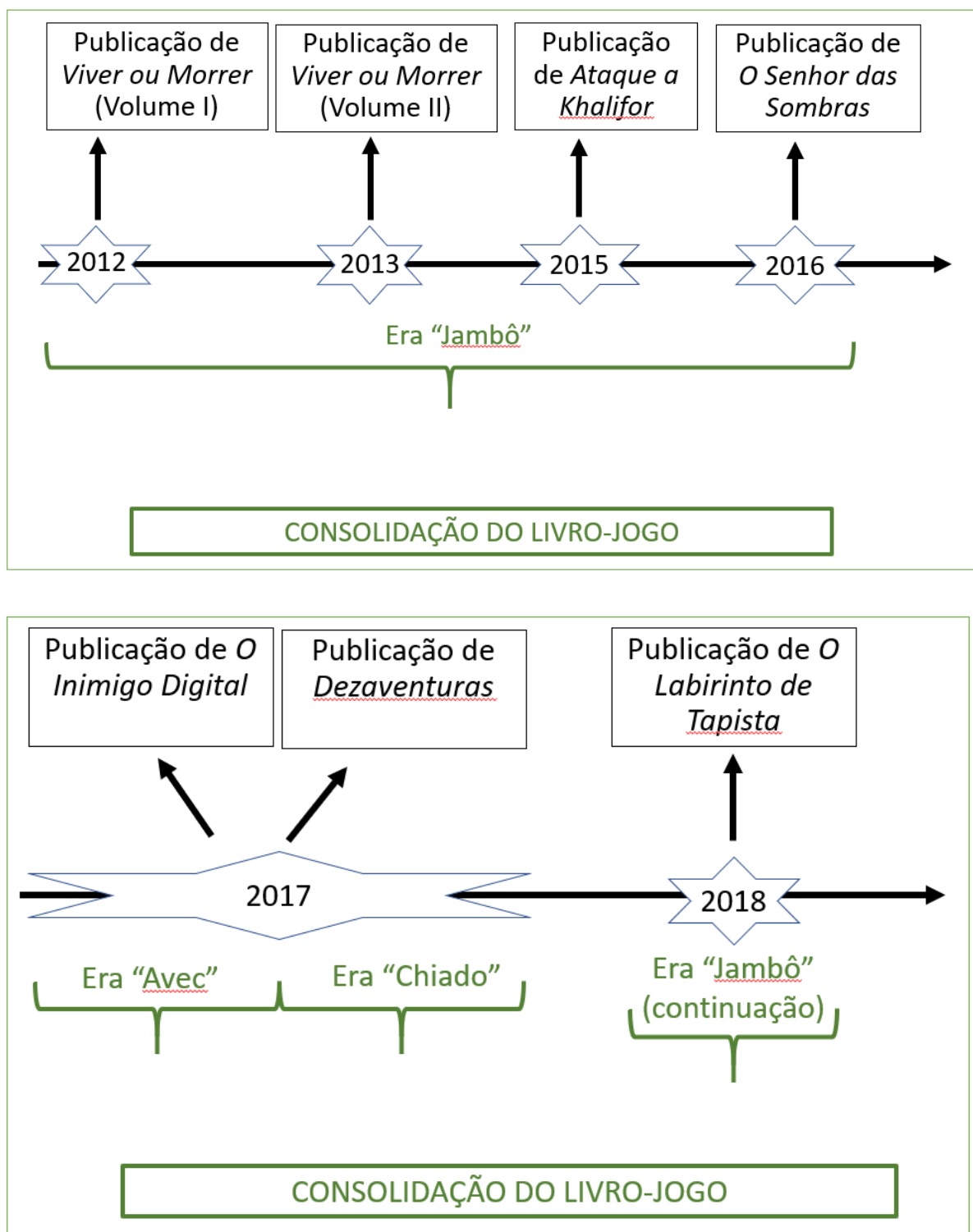


Figura 58: "Éras" e períodos do livro-jogo no Brasil
 Fontes: criação de minha autoria

As obras *A Maldição de Morrigan*, de autoria de Nathália Závoli (1995 -), e *Batalhas Mágicas na Floresta da Caveira*, de Sabrina Freitas (1994 -), não puderam ser incluídas a tempo, pois as próprias autoras afirmaram que a previsão de publicação de seus livros-jogo

ocorrerá nos próximos anos, caso semelhante ao livro-jogo *Manto de Coragem*, de Athos Beuren, que já se encontra pronto porém dependente de financiamento coletivo para ser oficialmente comercializado. Porém, tais obras merecem ser constatados como (talvez) os próximos – e mais recentes - livros-jogo brasileiros¹⁹⁵ depois da finalização da presente dissertação. Já os livros-jogo de Vitor Pereira Jr., lançados somente em formato digital, também não puderam ser conhecidos e analisados a tempo¹⁹⁶, e poderiam inaugurar a “Era Amazon” por serem considerados – possivelmente – como os primeiros livros-jogo brasileiros exclusivamente digitais¹⁹⁷, merecendo constar em estudos futuros sobre o gênero.

No presente momento pode-se concluir que, apesar de reduzida produção, o Brasil superou países de significativa produção livresca geral como Argentina, México, Portugal, República Tcheca, dentre outros. Porém, segundo Ricon, ainda hoje é uma mídia pouco explorada que merecia ser redescoberta, ainda mais com os atuais recursos de realidade aumentada, QR codes¹⁹⁸, e outros recursos¹⁹⁹.

Ainda ausente de uma cultura de livro-jogo, o Brasil se mostra um bom exemplo de país entusiasta do gênero, pois ao menos procura traduzir poucos títulos estrangeiros e lança outros poucos livros-jogo nacionais graças a editoras que apostam em baixas tiragens e valorizam seu (específico) público. Seu principal fórum de discussão se dá através do grupo *Aventuras Fantásticas BR*²⁰⁰, cujo nome soa uma clara preferência à série *Fighting Fantasy*, a favorita entre os fãs. Afinal, se os leitores-jogadores brasileiros não valorizarem o que é direcionado a eles, ninguém o irá fazer. Mesmo que Antonio Candido dificilmente tenha tido contato com livros-jogo, seu apelo para os leitores de Literatura Brasileira é aplicável à reduzida “Literatura-jogo” nacional também:

Se não lermos as obras que a compõem, ninguém as tomará do esquecimento, descaso ou incompreensão. Ninguém, além de nós, poderá dar vida a essas tentativas muitas vezes débeis, outras fortes, sempre tocantes, em que os homens do passado, no fundo de uma terra vezes inculta, em meio a uma aclimação penosa da cultura

¹⁹⁵ Vale ressaltar que, se publicadas, as obras de Nathália Závoli e Sabrina Freitas poderão ser os primeiros livros-jogo brasileiros de autoria feminina.

¹⁹⁶ Não se sabe com exatidão a data de publicação de seus livros-jogo digitais. Em sua página pessoal (<http://www.vitorpereirajr.prosaeverso.net/livros.php>) suas obras - misturadas a livros de sua autoria que não são livros-jogo - datam de 2017, porém no banco de dados gamebooks.org constam como lançados em 2018.

¹⁹⁷ Uma lista de seus títulos pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/1980/Show>. Há também um e-book não-oficial do autor que pode ser baixado gratuitamente em <http://www.vitorpereirajr.prosaeverso.net/ebooks.php>.

¹⁹⁸ Do original *Quick Response* (“resposta rápida”) é considerado a evolução do antigo código de barras, pois armazena mais informações e é lido com mais facilidade. Outras informações em https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_QR.

¹⁹⁹ Informações obtidas em contato privado com o artista através da rede social *Facebook*.

²⁰⁰ O grupo é aberto e pode ser acessado em <https://www.facebook.com/groups/aventurasfantasticsabr/?ref=bookmarks>.

européia, procuravam estilizar para nós, seus descendentes, os sentimentos que experimentavam, as observações que faziam, - dos quais se formaram os nossos. (2006, p.12)

Essa tentativa de mostrar a curta “História do livro-jogo brasileiro” serve para mostrar o poder de repercussão que as séries fundadoras provocaram no país, para quem sabe um dia a produção nacional possa conhecer ressonâncias internas e até inspirar criações exteriores, como nos outros países de Língua Portuguesa, por exemplo. O certo mesmo é que dificilmente o Brasil alcançará a produção, a valorização e o consumo de países como Inglaterra e Estados Unidos em qualquer literatura afim. Talvez uma obra brasileira que mereceria ser traduzida para o inglês e comercializada nos Estados Unidos seria *No Coração dos Deuses*, já que, segundo Spike Y. Jones (1963) – que já foi freelancer por muito tempo da Steve Jackson Games – é “decepcionante que essa inovação de um produto licenciado brasileiro não tenha retornado à Steve Jackson Games para tradução e publicação nos Estados Unidos²⁰¹”. (2018)

O capítulo seguinte é uma volta no tempo e no espaço, e busca situar o leitor para as origens do livro-jogo. Nele serão apresentadas as obras que serviram de protótipos para os livros-jogo (narrativas interativas quantificadas dependentes de material externo, como os livretos de *Tunnels & Trolls* e *The Fantasy Trip*) e os livros-jogo de fato (os que conseguem se enquadrar na classificação de Schick como “narrativa interativa quantificada”).

²⁰¹ Do original *Disappointing that this innovation by a Brazilian licensee didn't make it back to Steve Jackson Games for translation and publication in the USA*. (tradução nossa)

4 RASCUNHANDO A FICHA (O LIVRO-JOGO EM FORMAÇÃO)

Nunca me senti só. Gosto de estar comigo mesmo. Sou a melhor forma de entretenimento que posso encontrar.

Charles Bukowski

Era o momento de o livro-jogo começar a ser pensado em meio a tantos experimentalismos. Tal ambição teria grandes chances de ser concretizada se partisse de um RPG. Dois sistemas, frutos do *Dungeons & Dragons*, tiveram ideias parecidas e merecem, hoje, serem reconhecidas como importantes tentativas de se criar um projeto tão transcendental assim para sua época.

4.1 – SOBRE TÚNEIS E TROLLS: A FIGURA DE KEN ST. ANDRE

Tunnels & Trolls foi fruto da ousadia de experimentação de seu criador, Ken St. Andre, ao pensar que o RPG-modelo *Dungeons & Dragons* poderia, por ele, ser melhorado. Para o autor, algumas regras do jogo não faziam sentido ou eram contraditórias. Ele apresenta seu projeto à Flying Buffalo, companhia de *games* já conhecida no mercado por seus jogos *Play-By-Mail*, e em junho de 1975 a companhia lança oficialmente seu primeiro RPG, inovando ainda mais seu catálogo. A princípio, as 40 cópias da primeira edição rapidamente se esgotaram, e logo as 100 primeiras, também.

Na época, *Tunnels & Trolls* não agradou os aficionados fãs de *Dungeons & Dragons*. Muitos deles julgaram a criação de Ken St. Andre como mera imitação do *Dungeons & Dragons*. Além disso, *Tunnels & Trolls* apresentava humor, o que para os jogadores era inaceitável. Segundo os autores, isso tirava toda a seriedade característica que deixava uma partida de *Dungeons & Dragons* tão emocionante.

**Put some adventure
into your life**
with
**TUNNELS
& TROLLS**



If you're just getting into Fantasy Role-Playing – if you want to try something different – or especially if you'd like an easy option to play solitary FRP – you'll really want to look into **Tunnels & Trolls**.

Reviewers are raving about T&T's speed and ease of play. We're the second-oldest FRP game system around – and the new 5th Edition of the rules is completely revised and re-edited. Best of all, the complete rulebook is only \$8.00 – it's 96 pages, typeset and perfect-bound, and contains everything you'll need to know to play, in clear, easy-to-understand text.

We also produce a complete line of solitaire adventures – and our own fantasy and gaming magazine, *Sorcerer's Apprentice*. Write for our free catalog!

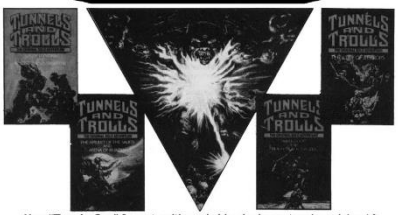
Tunnels & Trolls is found at better book and hobby stores. Or, to order direct, send \$8.00 US funds to:
Flying Buffalo Inc.
Scottsdale, AZ 85252
U.S. include \$04 shipping & handling. Foreign include \$12.
Tell them you saw it in The Dragon.

In Europe and the UK, send £2.50 to FRP, P.O. Box 190, Bath St., Watlington, West Midlands, UK (include 10% postage). In Australia and New Zealand, order from Military Simulations Pty. Ltd., 10 Forrester St., Moggill, Vic. 3175, Australia.

ADVENTURE GAMEBOOKS

America's premier solo role-playing system is now available in paperback from Corgi.

**TUNNELS
& TROLLS**
THE COMPLETE FANTASY GAME

New "Two-In-One" formats with an abridged rules system in each book!
Full Tunnels and Trolls Rule Book also available.
Five books out now. More to come throughout 1986.

SPECIAL INTRODUCTORY OFFER
Tunnels and Trolls Rule Book and the bestselling adventure, *City of Terrors*, for only £3.95 while stocks last!

T&T

Figuras 59 e 60: duas propagandas de *Tunnels & Trolls*

Fontes: *Dragon Magazine*, Lake Geneva, jun, n.38, 1980 e *Warlock*, Londres/Inglaterra, fev/mar, n.8, 1986 (p.49 e 9, respectivamente)

Ken St. Andre não se importou e deu continuidade a suas obras. Publica em 1976 *Starfaring*²⁰², o primeiro RPG de ficção científica, ainda pela Flying Buffalo (Scottsdale/Arizona, Estados Unidos). Ainda em 1976, prevendo que os RPGs do momento focavam apenas na temática do “bem x mal”, lança seu 3º RPG, *Monsters! Monsters!*²⁰³, no qual os jogadores podem inverter os papéis e representar monstros cuja missão é impedir os heróis de cumprirem sua missão.

Em 1981 desenvolve para a Chaosium – uma das mais antigas editoras de RPG do mundo - o RPG *Stormbringer*²⁰⁴. Em 1988, com Liz Danforth (1953 -) e Michael A.

²⁰² Possivelmente baseado na série televisiva *Star Trek*, seu enredo se passa na Terra futurística (por volta do século XXVI), poluída e superpovoada, na qual a humanidade descobriu como fazer viagens interestelares e usar poderes psíquicos. Sua jogabilidade diferencial se dá pelo fato de o jogador não representar um personagem, e sim toda a tripulação de sua nave. Mais informações em <http://grognaardia.blogspot.com.br/2010/10/retrospective-starfaring.html>.

²⁰³ Foi o primeiro RPG que Ken St. Andre não lançou pela Flying Buffalo, e sim pela Metagaming, depois relançado pela Flying Buffalo. Exemplos de escolhas são oferecidos aos mais variados gostos do jogador: goblins, orcs, ogres, lodo mutante, esqueletos vivos, zumbis, entre outros. Nesse RPG o objetivo não é pilhar tesouros e armas, e sim conseguir pontos de experiência enfrentando os “mocinhos”. Outras informações em <http://www.flyingbuffalo.com/mm.htm>.

²⁰⁴ Baseado nos livros de Elric de Melniboné, de Michael Moorcock, esse jogo de fantasia medieval toma o nome da espada de Elric, a Stormbringer. Informações completas em <http://www.stormbringerrpg.com/>

Stackpole (1957 -), St. Andre cria o RPG *Wasteland*²⁰⁵, jogo de computador publicado pela Interplay. Ainda no final da década de 80, estreia também na carreira de escritor com o conto *Old Soldiers Never* (1989) na antologia *Shrapnel: Fragments from the Inner Sphere*, baseada no cenário de *Battletech*²⁰⁶.

Nos anos 90 segue publicando contos, como *Turtle in the Tower* (1990), encontrada na antologia *Shadowrun: Into the Shadows*, ambientado no próprio cenário de *Shadowrun*²⁰⁷, *The Two Worst Thieves in Khazan* (1992) o qual integra a coletânea *Mages Blood and Old Bones*, *The Triple Death* (1995), parte de *Enchanted Forests* – contos sobre florestas mágicas, como o próprio nome diz. Em 2005, publica *Moral Invaders* (2005), contido em *Flash Fantastic*²⁰⁸ – uma estória curta do volume 16 dessa revista online – e *A Thief's Day in Khazan* (2005) em *Golden Heroes*.

Ken St. Andre também se aventurou em textos mais longos, como *Dragon Child* (2006), um romance de fantasia baseado em sua primeira criação “RPGística”, publicado em co-autoria de James L. Shipman. Sozinho, em 2008, publica *Griffin Feather*, uma coleção de estórias curtas ligadas entre si e também baseadas em *Tunnels & Trolls*. Ainda nesse ano, escreve *Introduction: Trollgod's Treasure Hunt* e *The Awakening* (novamente com a parceria de James L. Shipman), ambos publicados em *Troll Tunnels*, editado por Christina Lea - uma coleção de dez contos no estilo *Sword & Sorcery*²⁰⁹, além de modificar bruscamente a 7ª edição de *Tunnels & Trolls*²¹⁰ e transformá-la num RPG de super-heróis chamado *Power Trip*²¹¹.

Ken St. Andre alega que sua criação, *Tunnels & Trolls*, foi uma ferramenta que deu origem ao gênero livro-jogo. Seu embasamento é feito cronologicamente: o primeiro livreto de aventura-solo – *Buffalo Castle* - foi lançado em 1976, anterior a *The Fantasy Trip* (1978-1982) e *Fighting Fantasy* (1982-1995). Porém, o vocábulo *gamebook*, em 1976, ainda não

²⁰⁵ O jogo tem como cenário uma América pós-apocalíptica destruída por uma guerra nuclear. Comentários, experiências e avaliações de jogadores podem ser conhecidos em https://www.gog.com/game/wasteland_the_classic_original.

²⁰⁶ *Wargame* que se passa no século XXXI, inspirado no combate entre robôs gigantes de forma humanoide, os *BattleMechs*. Mais informações em <http://battletechgame.com/>.

²⁰⁷ RPG de fantasia científica ambientado em um futuro no qual a alta tecnologia e criaturas mágicas coexistem. Mescla dos gêneros *cyberpunk* e fantasia urbana, repleto de conspiração, criminalidade, horror e espionagem. Outras informações em <http://www.shadowruntabletop.com/>.

²⁰⁸ Revista eletrônica mensal que existiu de novembro de 2003 a julho de 2005 (edições de agosto e setembro nunca foram lançadas oficialmente). Mais informações em <http://www.crazedfanboy.com/fiction/flash/>.

²⁰⁹ Também conhecido S&S, é um subgênero da fantasia. Ao contrário de obras de grande fantasia, concentram-se principalmente em batalhas pessoais, em vez de questões de risco mundial, geralmente envolvendo heróis em conflitos emocionantes e violentos com o uso de armas, além de magia e elementos sobrenaturais.

²¹⁰ *Tunnels & Trolls* recebeu várias edições ao longo de todos esses anos, e atualmente se encontra em sua 7ª versão.

²¹¹ Mais informações em <https://superpowertrip.wordpress.com/2012/06/11/the-very-beginning-of-power-trip/>.

havia sido criado nem em 1976 tampouco em 1978. Portanto, Ken St. Andre pode ter sido pioneiro na idealização das *solo play*, *solitaire play*, *solo dungeon*, *solo adventure*, *solo quest*, *solitaire adventure*, dentre muitas outras variantes do jogo de RPG solitário. Normalmente, a *dungeon* funciona como um labirinto de aventura que

[...] incorpora uma narrativa clássica de conto de fadas envolvendo perigo e salvação. Sua duradoura atração, tanto como uma história quanto como um padrão de jogo, advém da fusão entre um problema cognitivo (encontrar o caminho) e um padrão emocional simbólico (enfrentar o que é assustador e desconhecido). As histórias de labirinto celebram a combinação de inteligência com coragem, e retratam o amor romântico como o elemento responsável pela esperança que leva o herói para o confronto e que o traz de volta para a segurança. Como em todos os contos de fadas, a aventura de labirinto é uma história sobre sobrevivência. O labirinto é um mapa esquemático para contar essa história [...]. (MURRAY, 2003, p.130)

Uma confirmação disso pode ser vista no que o autor da franquia *Tunnels & Trolls* considera o primeiro livro-jogo da série: *Buffalo Castle*, de autoria de Rick Loomis.

4.2 – A IDEIA QUE O AMIGO TEVE: STEVE MCALLISTER E RICK LOOMIS

Loomis tomou conhecimento de um jogo chamado *Gettysburg*²¹², da Avalon Hill – famosa por publicar *wargames* – enquanto servia o exército norte-americano nos anos 1960. Em janeiro de 1970, começou a enviar cartas ao periódico *The General*²¹³ a fim de desafiar outros jogadores em partidas no estilo *play-by-mail*. Chegou a interagir à distância com cerca de 200 outros jogadores em diversos jogos, inclusive no de sua autoria - um *wargame* chamado *Nuclear Destruction*²¹⁴. Querendo poupar tempo, pediu a seu amigo de quartel Steve McGregor para que este desenvolvesse um programa de computador capaz de gerenciar os jogos, e com isso usou pela primeira vez um nome inventado pelo próprio Loomis: *Flying Buffalo*. Depois do término do serviço militar, os dois incorporam transformam seu *play-by-*

²¹² Um dos primeiros *wargames* lançados no mundo. Pode-se conhecer opiniões de alguns de seus jogadores em <https://boardgamegeek.com/geeklist/108933/top-10-battle-gettysburg-games>.

²¹³ Também conhecida como *Avalon Hill General* foi uma revista bimestral de *wargames* publicada de 1964 a 1998, a qual trazia ao público artigos sobre táticas de jogo, história e notícias do setor. Suas revistas podem ser conhecidas em http://www.vft.co.uk/ah_mags.asp?ProdID=PDF_Gen.

²¹⁴ Também vendido sob o nome *Negotiate or Die!*, trata-se de um jogo *play-by-mail* no qual países principais (jogadores) e países menores (não-jogadores) entram em confrontos até a destruição. Mais informações em <http://www.flyingbuffalo.com/ndrules.htm>.

mail na Flying Buffalo Inc.. Ambos gastaram suas economias num minicomputador²¹⁵ para que o sistema de *play-by-mail* funcionasse de forma mais ágil e eficaz.

Em 1972, Loomis adquiriu os direitos autorais do *card game*²¹⁶ *Nuclear War*²¹⁷, o que se tornou um dos produtos mais vendidos pela Flying Buffalo²¹⁸. E, três anos depois, o importante encontro com Ken St. Andre dá origem à bem-sucedida série *Tunnels & Trolls*, a qual no seu ano de estreia já se encontrava na sua segunda edição. Tal fenômeno fez Loomis adquirir seus direitos autorais também nesse ano, vendo um produto com bom potencial de vendas. Loomis, mais tarde, criaria o premiado *Starweb*²¹⁹.

Steve McAllister, amigo pessoal de Rick Loomis, sugeriu-lhe criar um livro de aventura no estilo *dungeon* o qual permitisse que o jogador fizesse suas escolhas e fosse para a página e referência correspondente, e daí surgiu *Buffalo Castle* – o primeiro protótipo do livro-jogo que se tem no mercado hoje em dia. O livro, além disso, servia como uma introdução ao *Tunnels & Trolls*, a fim de familiarizar o leitor com o fenômeno do RPG que ainda surgia no mundo. (KATZ, 2012, p.81)

Umberto Eco comenta que existem três tipos de “labirinto” em narrativas:

Um é o grego, o de Teseu. Esse labirinto não permite que ninguém se perca: da entrada para o centro, e depois do centro para a saída. É por isso que ao centro está o Minotauro, pois do contrário a história não teria sabor, seria um simples passeio. O terror, nesse caso, nasce do fato de não se saber aonde se chegará e o que fará o Minotauro. Mas quem percorrer o labirinto clássico encontrará um fio, o fio de Ariadne. O labirinto clássico é tão-somente o fio de Ariadne.

Depois, existe o labirinto maneirista: quem o percorre encontra uma espécie de árvore, uma estrutura em forma de raízes com muitos becos sem saída. A saída é uma só, mas pode enganar. Você precisará de um fio de Ariadne para não se perder. Esse labirinto é um modelo de *trial-and-error process*.

Finalmente existe a rede, ou seja, aquilo que Deleuze e Guattari chamam de rizoma. O rizoma é feito de modo que cada caminho possa ligar-se com qualquer outro. Não tem centro, não tem periferia, não tem saída, porque é potencialmente infinito. O espaço da conjectura é um espaço de rizoma. (1985, p.46-47, grifos do autor)

²¹⁵ Loomis afirma ser o primeiro homem do mundo a ter um computador (Raytheon 704) de uso exclusivo para jogos. Apesar de muito provável, tendo em vista que naquela época poucas pessoas o possuíam e normalmente o usavam para tarefas repetitivas e profissionais, não se pode confirmar tal informação.

²¹⁶ Classificação dada a qualquer jogo que use cartas de baralho (tradicional ou específico) como dispositivo principal para sua jogabilidade. Diferem-se dos *trading card game* ou *collectible card game* pelo fato de não serem colecionáveis e não variarem quanto à quantidade e variedade para um mesmo jogo.

²¹⁷ Originalmente Projetado por Douglas Malewicki, e publicado em 1965. Atualmente é publicado e comercializado pela Flying Buffalo, com novas expansões. O jogo consiste numa simulação satírica de um cenário de fim de mundo causado por armas nucleares. Mais informações em <http://www.flyingbuffalo.com/nucwar.htm>.

²¹⁸ Retirado de http://articles.latimes.com/1986-04-18/news/vw-437_1_nuclear-war-card-game/3.

²¹⁹ Jogo de estratégia que ganhou uma série de prêmios ao longo dos anos. Ainda muito popular, é um dos jogos *play-by-mail* mais antigos. Outras informações em <http://www.flyingbuffalo.com/starweb.htm>.

Já Aarseth, parafraseando Penelope Reed Doob, afirma que existem dois tipos de labirinto: unicursivo²²⁰, onde só há um caminho a ser seguido – apesar das escolhas por ele oferecidas –, e o multicursivo²²¹, repleto de escolhas críticas e cruzamentos das ramificações. (1997, p.5-6)

Buffalo Castle, por exemplo, se encaixaria nos segundos tipos de labirintos – doobiano e econiano –, assim como as posteriores aventuras-solo e livros-jogo.

Em 19 de agosto de 1978, Loomis foi eleito presidente e tesoureiro da *Associação dos Fabricantes de Jogos*²²², que logo se tornou a *Game Manufacturers Association*²²³, também conhecida como GAMA. Em 1981, Loomis lançou *Grimtooth's Traps*²²⁴.

Quando lançou o *card game Nuclear Escalation*²²⁵ em 1983, o jogo foi alvo de uma proibição em potencial direcionada a todos os brinquedos relacionados com a temática da guerra. Dois membros do parlamento do *Partido Trabalhista Britânico*²²⁶ consideraram o jogo desagradável na indústria dos brinquedos. Loomis foi entrevistado sobre essa discussão e discordou de tal acusação, alegando que o jogo era destinado a ser bem-humorado²²⁷.

Com a concessão da Flying Buffalo expirou em 1985, Loomis mudou o escritório para uma fazenda que havia herdado em Scottsdale, Arizona. Três anos depois, Loomis recebeu o AAGAD (*Academy of Adventure Gaming Arts Design*) e entrou para o Hall da Fama, na *Origins Game Fair*²²⁸.

Em 2002, a Flying Buffalo publicou *The Origins Metagame*²²⁹ para a convenção da *Origins*, e Loomis criou baralhos de poker para ela. Quando se descobriu que a Outlaw Press publicava suplementos de *Tunnels & Trolls* (usando artes sem permissão), Loomis revogou sua licença²³⁰. Depois, através do *Kickstarter*²³¹, levantou fundos (juntamente com Ken St.

²²⁰ Tradução nossa para *unicursive*.

²²¹ Tradução nossa para *multicursive*.

²²² Do original *Association of Game Manufacturers*. (tradução nossa)

²²³ Optou-se por não traduzir como *Associação de Fabricantes de Jogo* para que se mantivesse a coerência para com sua sigla original.

²²⁴ Série de livros os quais apresentavam diagramas de armadilhas que mostravam heróis à beira de serem torturados e mutilados para serem usados em qualquer sistema/jogo de RPG. Pode ser conhecido na íntegra e de forma gratuita em <https://annarchive.com/files/Grimtooth%27s%20Traps.pdf>.

²²⁵ Pensado como um jogo da expansão para o já conhecido *Nuclear War*, foi idealizado para ser um jogo maior, com muitas inovações. Mais informações em <https://boardgamegeek.com/boardgame/1213/nuclear-escalation>.

²²⁶ Tomou-se a liberdade de assim traduzir *Labour Party* (UK).

²²⁷ Retirado de

<https://news.google.com/newspapers?nid=2194&dat=19840303&id=H68yAAAIBAJ&sjid=Te8FAAAAIBAJ&pg=1472,1208483>.

²²⁸ *Origins Game Fair* é uma convenção anual de jogos realizada desde 1975. Desde 1996 é realizada em Columbus, Ohio, no *Greater Columbus Convention Center*. Mais informações em <http://originsgamefair.com/>.

²²⁹ *Card game* sobre a convenção *Origins*. Informações completas em <http://www.flyingbuffalo.com/ogamer.htm>.

²³⁰ Tal polêmica pode ser melhor conhecida em <https://www.bleedingcool.com/2014/09/23/scamwatch-followup-tunnels-and-trolls-publisher-speaks-about-outlaw-press/>.

Andre) a fim de financiar uma nova edição de *Tunnels & Trolls* – a *Deluxe Tunnels and Trolls*²³². Tal campanha excedeu a meta estabelecida por eles *Deluxe Tunnels and Trolls* e o material foi esperado para antes do final de 2013 devido ao enorme sucesso. No entanto, a pneumonia da artista Liz Danforth e a criação de novo material adicional financiado, o cumprimento da data teve de ser adiado.

Ian Livingstone, em seu livro *Dicing with dragons: an introduction to role playing games* (1983), comenta que esse RPG necessitava de mais público, além de trazer vários exemplos do que considerou relevantes. Neles estão incluídos tanto *Tunnels & Trolls*²³³ como *The Fantasy Trip*²³⁴, como reconhecimento de serem importantes sistemas de RPG e inovadores com suas aventuras-solo.

4.2.1 – Aventuras no castelo do búfalo

Conforme dito previamente, essa obra é considerada a primeira aventura-solo publicada. Também, por alguns, considerada o primeiro livro-jogo do mundo, *Buffalo Castle*, em seu primeiro parágrafo, afirma que “BUFFALO CASTLE é a primeira de uma série de missões solitárias²³⁵ para jogadores de *Tunnels & Trolls*”²³⁶ (LOOMIS, 1978, p.1, grifos nossos). Com isso, ele por si poderia ser considerado como o primeiro livro-jogo, mas não se mostra tão independente ao alertar o leitor jogador seus pré-requisitos: “[...] Você vai precisar de um exemplar do livro de regras de *Tunnels & Trolls* (US\$ 4,00 comprado diretamente da editora Flying Buffalo), alguns dados convencionais e muitas folhas de papel e lápis”²³⁷ (LOOMIS, 1978, p.1, grifos nossos, comentários do autor), ou seja, *Buffalo Castle*, apesar de ter um design pensado para ser autossuficiente, paradoxalmente obriga o leitor a ter em mãos

²³¹ Considerado o maior site de financiamento coletivo do mundo e que busca apoiar projetos inovadores. Mais informações em <https://www.kickstarter.com/>.

²³² Considerado “a última encarnação do *Tunnels & Trolls*”, com novas regras, opções para criação de personagens e completo detalhamento do cenário. Outras informações em <http://deluxetunnelsandtrolls.com>.

²³³ Explorado no capítulo *Games you can buy* (especificamente nas páginas 97-108) e no capítulo *Acessories* (p.143-145).

²³⁴ Explorado no capítulo *Acessories* (p.131-132).

²³⁵ Tomou-se a liberdade de traduzir *dungeons* (“masmorras”) para “missões”, já que é comum, numa partida de RPG, haver missões paralelas ao enredo principal (as já mencionadas *sidequests*), e essas normalmente acontecem em cavernas, calabouços ou masmorras sombrias.

²³⁶ Do original *BUFFALO CASTLE is the first in a series of solitaire dungeons for Tunnels & Trolls players*. (tradução nossa)

²³⁷ Do original “[...] you will need a copy of the *Tunnels & Trolls* rules (\$4 from Flying Buffalo), some regular dice, and lots of paper and pencils. (tradução nossa)

um segundo livro. Trocando em miúdos: necessita-se da leitura e eventuais consultas a um livro prévio para se desfrutar inteiramente do segundo, estrutura muito semelhante ainda ao RPG tradicional.

Sem desmerecer tal obra, *Buffalo Castle* traz em sua introdução muito mais instruções de jogo do que enredo, apenas iniciado no último parágrafo de sua primeira página, o que seria aprimorado por *The Fantasy Trip*, dois anos depois. Eis como *Buffalo Castle* situa o leitor:

Aqui vamos nós: você está em frente a um castelo grande e sombrio, com três grandes portas de madeira. Se você optar por entrar na porta esquerda, vá para 4A. Se você deseja ir à porta central, vá para 8A. Se você deseja entrar pela porta direita, vá para 12A²³⁸. (LOOMIS, 1978, p.1)

Percebe-se que muitas perguntas do leitor ficariam sem respostas. “Por que estou aqui?” e “O que busco nesse castelo?” seriam só algumas delas. *Buffalo Castle* nada mais era do que “[...] uma aventura de calabouço²³⁹ clássica em que o jogador exploraria um castelo cheio de monstros estranhos e tentaria pegar algum tesouro; o livro seria seus olhos e ouvidos em vez de um narrador”²⁴⁰. (LLOYD, 2012b, p.84)

Porém, seu diferencial – não seguido por muitos – é o uso do humor, o que desfaz a formalidade e o rigor do jogo, elementos os quais podem afetar a diversão do leitor-jogador. Tal estratégia cria uma maior intimidade entre o leitor-jogador e o narrador, fazendo-o sentir-se mais à vontade em relação a essa nova forma de leitura, bem como aproximando-o do padrão editorial e familiarização com os produtos da editora. Aqui a ideia não é elevar o RPG a uma categoria intelectual atingida por poucos, e sim democratizá-lo e valorizar o deleite mais do que a memorização de regras complexas a prejudicar o objetivo final do consumidor. Bons exemplos podem ser encontrados tanto na linguagem textual como na visual:

²³⁸ Do original *Here we go: You are facing a large, gloomy castle, with three large wooden doors. If you choose to go in the left door, turn to 4A. If you wish to go in the center door, go to 8A. If you wish to go into the right door, turn to 12A.* (tradução nossa)

²³⁹ O termo *dungeon crawl* é muito comum entre jogadores de RPG e normalmente mantido em inglês. Em um jogo de RPG, por exemplo, quando há uma missão/opção de se explorar uma aventura secundária, uma missão menor ou parte de uma missão maior no enredo, dá-se o nome de *dungeon* à mesma. Por sua vez, seus exploradores são *dungeon crawlers*.

²⁴⁰ Do original “[...] a classic *dungeon crawl* where you would explore a castle filled with a menagerie of strange monsters and try to grab some treasure; the book was your eyes and ears instead of a referee”. (tradução nossa)

24 B

You find a bottle of magic aspirin; when you eat one your constitution is put back up to maximum without going out of the dungeon. There are three aspirins in the bottle. They are worth 50 gold pieces each if you sell them. Now go to 2A.



Figura 61: imagem de uma garrafa de aspirina. Em seu rótulo está escrito “Corporação *Buffalo Castle* / Marca de *Aspirin* / (imagem de uma mão apontando para a direita) tomar somente [ilegível]²⁴¹”. (LOOMIS, 1978, p.24, grifos e comentários nossos)

Fonte: LOOMIS, Rick. *Buffalo Castle*. 2.ed. Arizona: Flying Buffalo, 1978. 29p. (p. 24)

O humor é encontrado na imagem pelo fato de a aventura ser ambientada num cenário de fantasia ao estilo *Sword & Sorcery* e o leitor-jogador poder encontrar uma embalagem contendo aspirinas, quando o esperado seria encontrar itens mágicos ou misteriosos ao invés de remédios de uso cotidiano do mundo moderno²⁴². Além disso, lê-se no rótulo o fabricante – *Buffalo Castle Inc.* – como se o cenário do jogo fosse uma grande corporação. Outra possibilidade poderia ser a pretensão da Flying Buffalo em se tornar a grande referência na indústria dos jogos²⁴³, ambição a qual seria iniciada pelo *Buffalo Castle*. Ou, ainda, apenas divulgar a marca da fabricante dos jogos²⁴⁴ ao leitor-jogador.

Para completar, o uso da aspirina mágica muito se assemelha à aspirina do mundo real:

24 B

Você encontra uma garrafa de aspirina mágica. Quando você toma uma [aspirina], sua constituição é recuperada ao máximo sem você ter que sair da masmorra. Há três aspirinas na garrafa. Eles valem 50 peças de ouro cada, se você as vender. Agora vá para 2A²⁴⁵. (LOOMIS, 1978, p.24, comentário nosso)

²⁴¹ *Buffalo Castle Inc.* / Brand *Aspirin* / (imagem de uma mão apontando para a direita) *take only* [ilegível]. (tradução nossa)

²⁴² *Aspirin* é um vocábulo formado da justaposição de *A* (que vem de acetil); *Spir* (referente a *Spiraea ulmaria*, uma planta que fornece ácido salicílico) e *in*, um sufixo muito utilizado na época. Embora haja controvérsias, essa invenção é atribuída a Felix Hoffmann e é comercializada pela Bayer desde 1899. Mais informações em <http://super.abril.com.br/comportamento/a-aspirina/>.

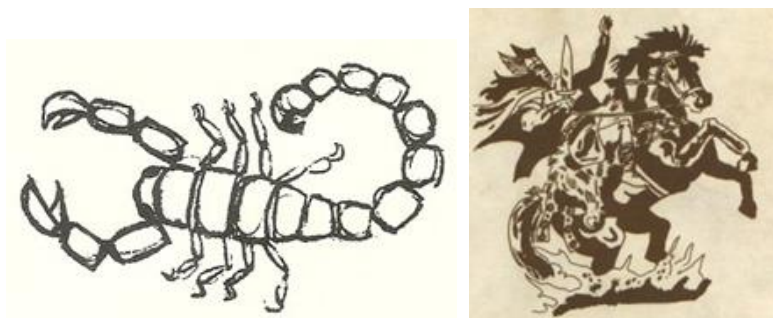
²⁴³ Hoje vemos exemplos como Google Inc., Apple Inc., Facebook Inc., dentre muitas outras.

²⁴⁴ Flying Buffalo Inc.

²⁴⁵ Do original 24 B

Se na vida real a aspirina repara dor, febre ou inflamação, em *Buffalo Castle* ela recupera o valor de “constituição” do personagem, o qual “[...] representa a saúde do personagem²⁴⁶”. (TUNNELS..., 2007, p.2)

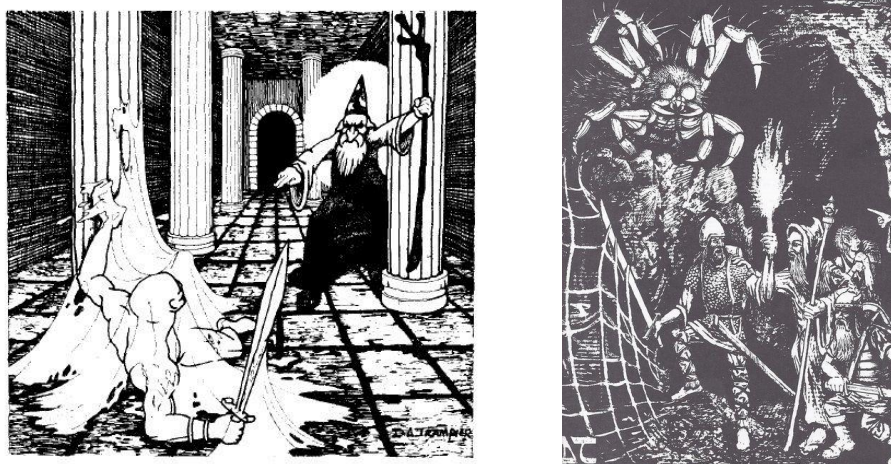
Em *Buffalo Castle* prezou-se por ilustrações simples em preto e branco, como as encontradas no *Dungeons & Dragons*. Abaixo uma pequena comparação de imagens:



Figuras 62 e 63: imagem de Escorpião e imagem de capa do *Dungeons & Dragons*, 1ª ed, respectivamente

Fontes: LOOMIS, Rick. *Buffalo Castle*. 2.ed. Arizona: Flying Buffalo, 1978. 29p. (p.5) e [https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons_\(1974\)#/media/File:D%26d_Box1st.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons_(1974)#/media/File:D%26d_Box1st.jpg), respectivamente

Porém, em *Tunnels & Trolls* inexistem ilustrações de cenas de ação, como encontradas em *Dungeons & Dragons*:



Figuras 64 e 65: imagens internas de *Dungeons & Dragons*

Fontes: <https://www.pinterest.com/pin/84864774202722935/>, para ambas

You find a bottle of magic aspirin; when you eat one your constitution is put back up to maximum without going of the dungeon. There are three aspirins in the bottle. They are worth 50 gold pieces each if you sell them. Now go to 2A. (tradução nossa)

²⁴⁶ Do original [...] *measures a character's health*. (tradução nossa)

O amadorismo pode ser encontrado em correções feitas à mão no próprio livro, algo impensável para a seriedade que o padrão de *Dungeons & Dragons* “pregava” no mundo do RPG:

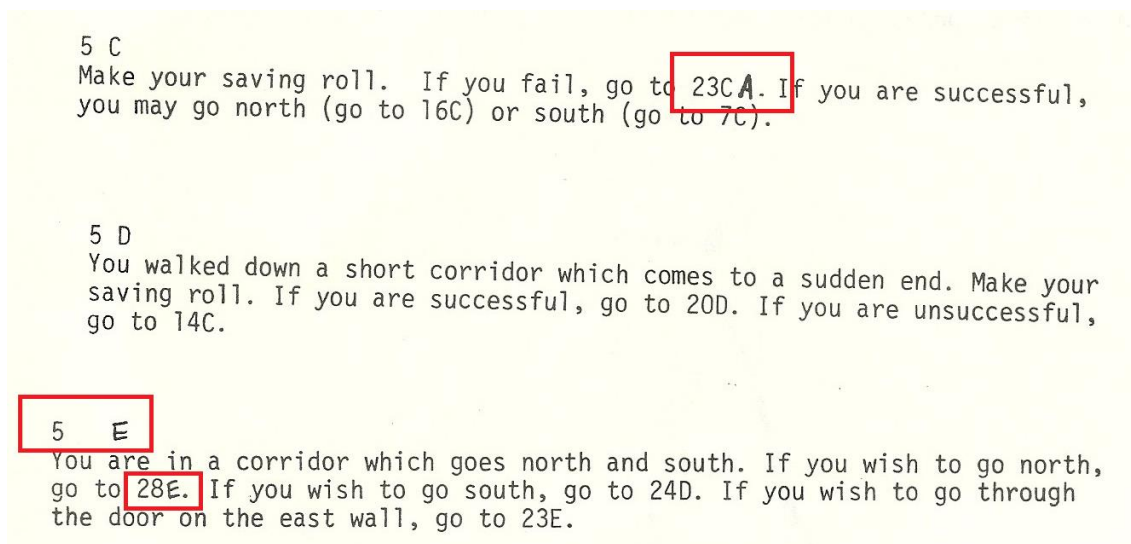


Figura 66: correções feitas à mão. Não se sabe ao certo quem as fez (os quadrados vermelhos usados para destacar as correções manuais são de minha autoria)

Fonte: LOOMIS, Rick. *Buffalo Castle*. 2.ed. Arizona: Flying Buffalo, 1978. 29p. (p.5), marcações em vermelho de minha autoria

Joe Dever relata que, entre muitas inspirações as quais tivera, sabia da existência da série de aventuras-solo de *Tunnels & Trolls* entre as décadas de 70 e 80, as quais foram seu primeiro contato com algo desse gênero, o qual apresentava uma escrita que não o agradou, porém com conceito e sistema de regras interessantes, pontos fortes desse RPG²⁴⁷. Com isso, *Tunnels & Trolls* abriu as portas para essa literatura em potencial que estava por vir, aprimorada pelo versátil criador de jogos Steve Jackson (US).

4.3 – AS VIAGENS FANTÁSTICAS DE STEVE JACKSON (US)

Steve Jackson (US) graduou-se em 1974 pela Rice University, com especialização em biologia e ciência política. Morou no Baker College e depois se mudou para Sid Richardson College, inaugurado em 1971. Depois de se formar na Rice University, começou a estudar

²⁴⁷ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

direito na Universidade do Texas²⁴⁸, mas deixou a faculdade para seguir a carreira de designer de jogos. Nessa carreira, Jackson (US) trabalhou na Metagaming Concepts²⁴⁹, e desenvolveu *Monsters! Monsters!* baseado no design de Ken St. Andre e *Godsfire*²⁵⁰, ambos de 1976. Seu primeiro trabalho notório para a companhia foi *Ogre*²⁵¹ (1977), seguido por *G.E.V.*²⁵² (1978), ambos criados em universos futuristas também por ele desenvolvidos²⁵³.

Indignado com o *Dungeons & Dragons* por causa do irritante uso de dados de vários tamanhos²⁵⁴, da imprecisão de táticas (muito subjetiva) e, assim como Ken St. Andre, das regras de combate confusas e insatisfatórias, acabou por desenvolver *Melee*²⁵⁵. Jackson (US) juntou-se à SCA²⁵⁶ para entender melhor de combate, e logo começou participar de *Live-Action* como Vargskol, o Viking Celta, a fim de sentir na prática o que deveria desenvolver.

A Metagaming também publicou seu jogo *Wizard*²⁵⁷, e ao perceber que *Melee* poderia ser expandido para um jogo de RPG de fantasia no qual haveria mágica envolvida, um sistema completo para competir diretamente com o *Dungeons & Dragons*, e, assim, começou a trabalhar em *The Fantasy Trip* (1978), uma de suas obras de maior orgulho criadas pela Metagaming Concepts (JACKSON, 2016, p.16). Enquanto o jogo estava originalmente previsto para ser lançado em fevereiro de 1978, seus projeto e desenvolvimento exigiram mais trabalho do que se havia imaginado. Assim, Jackson somente conseguiu seu lançamento em março de 1980²⁵⁸. Howard M. Thompson, proprietário da Metagaming, decidiu lançar *The Fantasy Trip* como quatro livros separados em vez de um conjunto em uma só caixa, e mudou

²⁴⁸ Do original *UT Law School*. (tradução nossa)

²⁴⁹ Mais tarde conhecida apenas como Metagaming, foi uma empresa que lançou jogos de tabuleiro de 1974 a 1983. Foi fundada por Howard M. Thompson, o qual desenvolveu o primeiro jogo da empresa, o *Stellar Conquest*. Outras informações em <https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/356/metagaming>.

²⁵⁰ Produzido por Lynn Willis, foi um jogo no estilo “conquista espacial” em 3D. Mais informações em <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/godsfire>.

²⁵¹ *Wargame* ambientado no final do século XXI. Enquanto um jogador possui um único robô-tanque gigante – o *Ogre* –, o outro controla um conjunto de tanques convencionais, infantaria e artilharia. Outras informações em <https://boardgamegeek.com/boardgame/5206/ogre>.

²⁵² Expansão do jogo de tabuleiro *Ogre*, por vezes foi lançado separado, por outras lançado junto com seu antecessor. Mais informações em <http://www.sjgames.com/ogre/articles/gevnotes.html>.

²⁵³ Retirado de <http://sj.sjgames.com/sjbio.html>.

²⁵⁴ Além do conhecido dado de seis lados (chamado de “d6” pelos jogadores), em *Dungeons & Dragons* é muito comum o uso de dados de quatro (d4), oito (d8), dez (d10), doze (d12) e vinte (d20) lados. Hoje em dia são facilmente adquiridos em lojas físicas e/ou sites de vendas de material de RPG. Podem ser conhecidos em <http://roleplayers.com.br/sobrevivencia-os-famigerados-dados-de-rpg/>.

²⁵⁵ Jogo de tabuleiro de combate corpo-a-corpo. Informações mais completas em <http://bluwiki.com/go/Tft-melee>.

²⁵⁶ Abreviação de *The Society for Creative Anachronism*. Trata-se de um grupo internacional de *Live-Action*, fundado em 1966, com o objetivo de estudar e recriar principalmente as culturas europeias medievais e suas histórias antes do século XVII. Mais informações em <http://www.sca.org/>.

²⁵⁷ Jogo de tabuleiro complementar ao *Melee*. Sua diferença era o foco no combate mágico mais do que no combate físico dos personagens do jogo. Outras informações em <https://boardgamegeek.com/boardgame/3463/wizard>.

²⁵⁸ Os créditos do jogo permanecem como sendo de 1978.

seus métodos de produção para que Jackson (US) não fosse capaz de verificar as provas finais do jogo. Em consequência destas ações, Jackson (US) deixou a Metagaming e fundou sua própria companhia: a Steve Jackson Games²⁵⁹.

*Raid*²⁶⁰, sua nova criação, era um jogo que acontecia no Irã, e foi sucesso imediato entre o público. Jackson (US) comprou a revista *The Space Gamer*²⁶¹ da Metagaming, e vendeu os direitos de *The Fantasy Trip* para a mesma. No entanto, Thompson moveu uma ação legal contra a Steve Jackson Games para os direitos de um *wargame* chamado *One-Page Bulge*²⁶², e o resultado dessa foi um acordo alcançado em 26 de novembro de 1981, o qual deu a Jackson (US) plenos direitos sobre o *One-Page Bulge*, assim como para *Ogre* e *G.E.V.* (cujas propriedades foram questionadas durante o processo judicial). Jackson (US), então, tentou comprar *The Fantasy Trip* de Thompson depois que a Metagaming encerrou suas operações em abril de 1983, mas Thompson não concordou com o preço oferecido de US\$ 250.000. Isso impulsionaria Jackson (US) a trabalhar em um novo sistema de RPG, o *GURPS*, jogo fortemente influenciado pelo *The Fantasy Trip*.

Jackson (US) desenvolveu e ajudou a desenvolver muitos dos jogos publicados pela SJ Games, como *Car Wars*²⁶³ (1981), *Undead*²⁶⁴ (1981) e *Illuminati*²⁶⁵ (1983)²⁶⁶, e uma versão de uma brincadeira informal praticada em campi universitários, chamada *Killer*.

Steve Jackson (US) também queria entrar no ramo dos jogos de computador no início dos anos 80, mas acabou licenciando direitos de jogo para a Origin Systems²⁶⁷, que produziu jogos como *Autoduel*²⁶⁸ (1985) e *Ogre*.

²⁵⁹ Também conhecido como SJ Games, produz jogos de RPG desde 1980 (ano de sua inauguração) até hoje. Mais informações em <http://www.sjgames.com/>.

²⁶⁰ Jogo-simulação baseado na missão de resgate de 53 reféns prisioneiros norte-americanos no Irã no 24 de abril de 1980, na qual três helicópteros falharam no caminho e precisou ser abortada. A ideia do jogo era simular o que poderia ser feito caso a missão não fosse abortada. Outras informações em <https://theboardgaminglife.com/2011/06/30/raid-on-iran-30-years-later-review/>.

²⁶¹ Importante e influente revista dedicada à ficção científica, jogos de tabuleiro e RPG, a qual durou do final da década de 1970 até meados da década de 1980. Os detentores de seus direitos autorais mantêm uma presença na web com o título *Space Gamer* / *Fantasy Gamer* ainda hoje. Mais informações em <https://archive.org/details/space-gamer&tab=about>.

²⁶² Tentativa de produzir uma simulação viável da *Battle of the Bulge* (A Batalha das Ardenas), a grande contraofensiva alemã no oeste lançada no fim da Segunda Guerra Mundial na floresta das Ardenas na Valônia, Bélgica, e que também chegou à França e a Luxemburgo na Frente Ocidental. Outras informações sobre o jogo em <http://www.sjgames.com/shortwars/bulge/>.

²⁶³ Jogo de simulação de combate de veículos no qual os jogadores, em um futuro pós-apocalíptico, controlam veículos armados. Mais informações em <https://boardgamegeek.com/boardgame/2795/car-wars>.

²⁶⁴ Jogo que tentou recriar as batalhas de Van Helsing e outros caçadores de vampiros contra o conde Drácula, na Londres vitoriana. Outras informações em <https://mitchlav.wordpress.com/2014/04/13/board-game-review-undead-by-steve-jackson-games/>.

²⁶⁵ Jogo no qual os jogadores competem entre si para assumir o controle de grupos variados (desde o FBI e a CIA até os dentistas), aumentando sua riqueza e poder para novas aquisições. Mais informações em <http://www.sjgames.com/illuminati/>.

²⁶⁶ Retirado de <http://sj.sjgames.com/sjbio.html>.

Em 1981, ele se interessou em projetar e publicar um novo sistema de RPG, com a intenção de ser bem detalhado e realista, lógico e bem organizado, adaptável a qualquer cenário e qualquer nível de jogo. Com isso, anunciou *GURPS* em 1983, embora as revistas de sua companhia atrasassem o desenvolvimento desse RPG até 1986²⁶⁹.

Steve Jackson (US) também trabalhou para Steve Jackson (UK) na série *Fighting Fantasy*, com três livros-jogo como contribuições, de 1984 a 1986. São eles: *Scorpion Swamp*²⁷⁰ (1984), *Demons of the Deep*²⁷¹ (1986) e *Robot Commando*²⁷² (1986)²⁷³. Depois, lançou *Man to man: fantasy combat for GURPS* (1985) e o *GURPS Basic Set*²⁷⁴ (1986).

Em 1995, Sean Punch (1967 -) assumiu o cargo de editor da linha de *GURPS*. Jackson (US) também desenvolveu *card games* como *Iluminatti: New World Order*, conhecido também como *INWO*²⁷⁵ (1994), *Munchkin*²⁷⁶ (2001) e *Ninja Burger*²⁷⁷ (2003), e jogos de dados como *Zombie Dice*²⁷⁸ (2010) e *Cthulhu Dice*²⁷⁹ (2010), assim como suas variantes *Trophy Buck*²⁸⁰ (2011) e *Dino Hunt Dice*²⁸¹ (2013)²⁸².

Jackson (US) também é um ávido colecionador de jogos de *Lego* com variadas temáticas²⁸³. Devido a isso ele desenvolveu também um jogo de miniaturas, o *Evil Stevie's Pirate Game*²⁸⁴, chegando a exibi-lo em diversas convenções.

²⁶⁷ Foi uma desenvolvedora de jogos eletrônicos situado em Austin, Texas. Suas maiores criações foram os jogos *Ultima* e *Wing Commander*. Outras informações em <https://www.giantbomb.com/origin-systems/3010-344/>.

²⁶⁸ Jogo de videogame lançado para consoles como Atari 8 bits, Commodore 64, Apple II, Macintosh e MS-DOS. É baseado na série da Steve Jackson Games *Car Wars*. Mais informações em <http://www.sjgames.com/gurps/books/Autoduel/>.

²⁶⁹ Retirado de <http://sj.sjgames.com/sjbio.html>.

²⁷⁰ Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/45>.

²⁷¹ Outras informações em <https://gamebooks.org/Item/56>.

²⁷² Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/58>.

²⁷³ Retirado de <https://gamebooks.org/Person/30>.

²⁷⁴ Como o próprio nome diz, é um conjunto básico para ser iniciado no jogo, com alguns suplementos. Mais informações em <https://rpggeek.com/rpgitem/45686/gurps-basic-set-first-edition>.

²⁷⁵ *Card game* baseado na temática *Illuminati* e inspirado na obra de 1975 *The Illuminatus! Trilogy*, de Robert Anton Wilson e Robert Shea. Outras informações em <http://www.sjgames.com/inwo/lists/ill.html>.

²⁷⁶ Jogo de cartas satírico baseado nos clichês e estranhezas de *Dungeons & Dragons* e outros jogos de RPG. Mais informações em <https://www.galapagosjogos.com.br/jogos/munchkin>.

²⁷⁷ *Card Game* no qual o jogador se coloca contra seus colegas estagiários em uma nova loja de *Ninja Burger*, um *fast food*. Deve-se melhorar suas habilidades, aprender os segredos de furtividade, esgrima e atendimento ao cliente. Outras informações em <http://www.sjgames.com/ninjaburger/>.

²⁷⁸ Jogo de dados no qual os jogadores controlam zumbis que devem comer o máximo de cérebros possíveis. Mais informações em <https://www.galapagosjogos.com.br/jogos/zombie-dice>.

²⁷⁹ Jogo de dados cujo objetivo é fazer com que seus rivais fiquem loucos ao mesmo tempo que se escapa de Cthulhu, monstro que pode tomar a sanidade de todos. Outras informações em <http://www.sjgames.com/dice/cthulhudice/>.

²⁸⁰ Jogo de dados sobre caça a cervos. Mais informações em <http://www.sjgames.com/dice/trophybuck/>.

²⁸¹ Jogo de dados cujo objetivo é caçar o máximo de dinossauros, sem ser por eles pisoteado. Outras informações em <http://www.sjgames.com/dice/dinohunt/>.

²⁸² Retirado de <http://sj.sjgames.com/sjbio.html>.

²⁸³ Retirado de <http://sj.sjgames.com/sjbio.html>.

No universo do livro-jogo, o “pai do GURPS” conquistou alguns prêmios referentes à sua participação na série *Fighting Fantasy*, como uma menção honrosa²⁸⁵ na categoria “autor mais querido”, os favoritos que o público gostaria de ver produzindo novos livros-jogo (BALLINGALL, 2011b, p.62), o 6º lugar na categoria “melhor autor de livros-jogo” numa votação promovida pelo mais famoso *fanzine* voltado aos livros-jogo - o *Fighting Fantazine* - e também menção honrosa²⁸⁶ na categoria “monstro favorito” graças ao personagem Dragão do Mar de *Demons of the Deep*. (BALLINGALL, 2011b, p.61)

4.3.1 – Pé na estrada

Conhecido como *TFT*, *The Fantasy Trip* é um jogo de RPG criado por Steve Jackson (US) e publicado pela Metagaming Concepts. Esse jogo originou-se da união de dois outros sistemas de RPG que já eram existentes na época - *Melee* (da Metagaming) e *Wizard* (da MicroGame), ambos também criações de Jackson (US) - os quais forneceram o sistema de combate básico e regras para *The Fantasy Trip*²⁸⁷. Esse, por sua vez, foi o primeiro jogo de RPG que optou por usar um sistema de compra de pontos²⁸⁸ para geração de personagem, no lugar do método de rolamento aleatório de dados, muito comum nos jogos de RPG década de 70.

²⁸⁴ Também conhecido como *ESPG*, é um sistema de jogo LEGO para combate de nível de navio e individual. Usa movimentos planejados e regras de combate de batalha naval, numa miscelânea de miniaturas e RPG. Mais informações em <http://sj.sjgames.com/PirateGame.html>.

²⁸⁵ A revista, na verdade, menciona esses outros personagens que foram bem votados mas que não conseguiram entrar no TOP 6, equivalendo a menção.

²⁸⁶ *Idem*.

²⁸⁷ Retirado de <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/TabletopGame/TheFantasyTrip>.

²⁸⁸ Tipo de sistema considerado mais justo pelo fato de equilibrar as qualidades e defeitos do personagem criado.

The Fantasy Trip

Become a hero or wizard in a world that never was... with this new role-playing game system. Two MicroGames from *The Fantasy Trip* are now available. Each can be played by itself — or you can combine the two and battle swords with sorcery. Set out on *The Fantasy Trip*... a journey through your own imagination.

The Fantasy Trip: MELEE

Man-to-man combat with archaic weapons...
MELEE is the most detailed simulation of single combat yet developed. Players create fighters, set their strength and dexterity, choose their weapons and armor, and send them into the arena against human or monstrous opponents. Victors gain skill; losers die.
MELEE can be used as a tactical supplement to any fantasy game. It will also interest any student of history. Play out small-scale affrays in ancient Rome, feudal Europe, or whenever your heart desires.
MELEE is intended as a game for two or more, but playtesting shows that it works very well solo. Do as you will... with a game like this, it won't take you long to find someone to fight.
 Game components include a 20-page rulebook, an 8" x 14" game map, and a sheet of giant (1/2" and up) game counters. **MELEE** sells for \$2.95. \$2.50 for subscribers to Metagaming's magazine, *The Space Gamer*.

Game design by Steve Jackson
 Illustrations by Lir Danforth

The Fantasy Trip: WIZARD

Game design by Steve Jackson
 Illustrations by Clark Bradley

WIZARD... the magical combat system from *The Fantasy Trip*. In **WIZARD**, you become a sorcerer... using your spells and wits in a duel to the death.
 Attack directly, with fireballs or lightning bolts. Summon a wolf, warrior, monster, or dragon to fight for you. Create images and illusions to confuse your foe. Ring yourself with walls, flame, or shadow. But be wary. Your rival has turned his body as hard as iron. His magic ropes entangle your creations... and his staff is death.
 By itself, **WIZARD** is a game of magical duels for two, three, or more players. Combined with **MELEE**, it's a battle of swords against sorcery in subterranean labyrinths or the gladiators' arena.
 With a 12" x 14" map, two counter sheets, and a 24-page rulebook, **WIZARD** sells for \$3.95... or \$3.50 to *The Space Gamer* subscribers.
 Order today. Enter the world of your own imagination... on *The Fantasy Trip*.

METAGAMING Box 15346-SE
 Austin, Texas 78761

Ask for Metagaming products at your hobby shop... or order directly from us.

MICRO SUBSCRIPTIONS

Now — by popular request — gamers can SUBSCRIBE to Metagaming's MicroGames! You don't have to look for them in stores, or place a new order every couple of months... now you can get each MicroGame and MicroQuest AUTOMATICALLY — as soon as it's released!

The Micro Subscription will bring you every newly published MicroGame and MicroQuest. It WON'T bring you old Micros already in print — nor will it bring you expansion sets or play-aids released in Micro-sized packages. Just new, complete games straight from the designers, and exciting new adventures from *The Fantasy Trip*.

Remember the exciting fantasy and sci-fi game adventures you've already seen in the MicroGames? Well, there's more to come. More science fiction and fantasy — and, by mid-1979, Metagaming will be publishing MicroGames with modern and historical themes as well.

And — as an added bonus — the Micro Subscription rates are figured on the basis of a \$2.95 cover price. Since some Micros are larger (and priced at \$3.95) you get an extra break: the bigger games at the same low price!

Subscribe today. The price is right... only \$19.95 for the next six Micros, or \$36.95 for the next TWELVE — delivered to your door. And subscribers to *THE SPACE GAMER* still get a discount, as they do on all Metagaming products: 6 Micros for \$15.95, or 12 for \$29.95. (And if you're not subscribing to TSG, think about it. Six great issues of the best in science-fiction and fantasy gaming for \$8, or twelve for \$15 — plus the great TSG subscriber discounts!)

Send your order today — and get ready to have fun!

Please send me a Micro Subscription for the next MicroGames and MicroQuests. I am (am not) a subscriber to *The Space Gamer*.
 Please send me issues of *The Space Gamer*. I understand that this qualifies me for TSG discounts on all Metagaming products, including those I am ordering now.
 Enclosed is my check for \$.....

METAGAMING

Box 15346-SE
 Austin, TX 78761

Figuras 67 e 68: propagandas de *The Fantasy Trip*

Fontes: *Dragon Magazine*, Lake Geneva, fev, n.12, 1978 e *Dragon Magazine*, Lake Geneva, fev, n.22, 1979 (p.32 e 56, respectivamente)

Assim como em *Tunnels & Trolls*, as narrativas de *The Fantasy Trip* podem ser vivenciadas de modo solitário²⁸⁹, ou, usando o módulo *Gamemasters*²⁹⁰, expandido para uma partida de RPG completa. As regras básicas, a gosto do leitor, poderiam ser expandidas e baseadas num sistema mais complexo chamado *Advanced Melee* e *Advanced Wizard*. Para essas aventuras-solo, *The Fantasy Trip* publicou uma série chamada *MicroQuests*, a qual trouxe ao público oito simples aventuras ainda muito semelhantes ao estilo *Tunnels & Trolls*. Módulos de RPG mais tradicionais também foram lançados.

A Metagaming também publicou duas revistas que apresentavam aos leitores mais recursos para *The Fantasy Trip*. O desenvolvimento da MicroGames e alguns artigos são abordados no periódico *The Space Gamer*. Depois que *The Space Gamer* foi vendido para Steve Jackson (US), a Metagaming estreou o Interplay, uma série de *games* de segunda linha relacionada a todos os produtos Metagaming mas focado principalmente no *The Fantasy Trip*.

Pelo menos quatro *fanzines* diferentes dedicados a *The Fantasy Trip* são conhecidos por terem existido. *Fantasy Forum* decorreu de 1987 a 1992 com um total de dez números. *Inept Adept* e *Goblin Keep* publicaram apenas duas edições cada. Um quarto *fanzine*,

²⁸⁹ Do original *single player*. (tradução nossa)

²⁹⁰ Quando há um mestre/narrador e um grupo de jogadores.

Vindicator, dedicado a Microgames, dispunha de certo material específico para *The Fantasy Trip* e publicou quatorze números entre 1995 e 1998.

Todos esses periódicos são muito raros de serem obtidos hoje em dia, mas existe um grupo fãs de *The Fantasy Trip* ainda na ativa que pode fornecer informações sobre esse jogo²⁹¹.

3.2.2 – O teste da morte para a aventura-solo

O primeiro lançamento da série *MicroQuest*, *Death Test*, ainda seguia os padrões encontrados em diversos títulos lançados pela série *Tunnels & Trolls*, o qual fazia o leitor ir a determinado parágrafo dentro do módulo de aventura dependendo das opções por ele selecionadas²⁹². Porém, um enredo simples é encontrado de início, situando melhor o leitor na aventura do que os livretos de *Tunnels & Trolls* o faziam:

Dhallak m'Thorsz é o governante de uma cidade poderosa. Ele também é um renomado líder bélico. Sua crueldade para com seus soldados e sua generosidade com aqueles que cumprem seus padrões são proverbiais. Assim, muitos aventureiros procuram sua cidade - Ardonirane - para lá encararem a morte.

Você é um desses viajantes. Entrando em Ardonirane, você rapidamente percebe que Thorsz está, como de costume, contratando mercenários...mas o teste que devem passar é severo. Singularmente ou em um grupo pequeno, eles devem entrar em um labirinto sob seu palácio como em busca de tesouros. E, de fato, o tesouro é encontrado lá - guardado por monstros, prisioneiros, feiticeiros e outros que podem ter sido soldados de Thorsz. A penalidade pela falha é a morte.

Aqueles que sobrevivem ao labirinto honrosamente serão contratados e receberão a classificação adequada à sua atuação; Além disso, eles podem manter o tesouro que eles conseguirem. (Thorsz não considera o tesouro para o ranking, pois considera que o ouro é sua própria recompensa). Ele leva em conta o número de homens que originalmente formaram o grupo, sua bravura em combate e o número e tipo de inimigos que matam no caminho.

Você decide aproveitar suas chances e informar o oficial encarregado que deseja participar do teste. Ele diz que:

“Thorsz tem olhos por todos os lugares. Nada do que você faz em seu labirinto passará despercebido”.

Você não precisa procurar nenhuma porta "secreta". Todas as câmaras, passagens, etc., serão claramente identificadas. Esta é uma prova de habilidade e bravura, não de percepção.

Os salões são separados das passagens por "cortinas de escuridão" em vez de portas. Essas são mágicas e parecem ser grossos retângulos de preto e veludo. Você geralmente poderá transpassa-las, embora você nunca possa espiar por elas. No entanto, os seres de dentro de uma sala nunca poderão segui-lo através de uma

²⁹¹ Tais páginas podem ser conhecidas em <https://tft.brainiac.com/>, <http://meleewizards.com/> e <http://www.darkcitygames.com/>.

²⁹² Retirado de <https://apaladinincitadel.blogspot.com.br/2009/10/fantasy-trip-death-test.html>.

cortina. Se você é perseguido e escapar através de uma cortina, nada irá segui-lo. Às vezes, uma cortina não vai te deixar sair de um salão! A única maneira de descobrir é tentando - uma cortina pode deixar um homem passar e parar outro (se você entender de magia, você perceberá que as "cortinas da escuridão" são feitiços das Sombras, que algum mago escondido ocasionalmente lançou nessas passagens. No entanto, não tente olhar através de uma cortina com Visão Mágica. Isso não funcionará).

A você será emprestado um conjunto de anéis mágicos que permitem que os membros do seu grupo falem uns com os outros, mesmo que se separarem. É aconselhável juntarem-se o mais rápido possível. Enquanto o grupo está dividido, operarão dois grupos separados, mas cada um saberá o que está acontecendo com os outros até que possam voltar juntos. (Estes anéis são os ÚNICOS itens mágicos, exceto por corriqueiras varinhas mágicas que os candidatos podem levar ao labirinto).

O oficial de testes deseja-lhe sorte e diz-lhe para devolver as armas, armaduras e companheiros de sua escolha, ao meio dia, no dia seguinte. E assim você se encontra abrindo uma porta pesada no nível mais baixo do palácio de Thorsz ... (JACKSON, 1978, p.4)²⁹³

Percebe-se que, diferente de *Buffalo Castle*, o leitor não vai a um castelo sem motivo aparente, e perguntas como “qual a minha missão?” ou “o que realmente busco?” são facilmente evitadas pela breve introdução e escopo que a narrativa oferece ao leitor.

²⁹³ Do original *Dhallak m'Thorsz is the ruler of a powerful city. He is also famous as a war leader. His ruthlessness with his soldiers, and his generosity toward those who meet his standards, are proverbial. Thus, many adventurers seek his city of Ardonirane – to face death there.*

You are one such traveler. Entering Ardonirane, you quickly learn that the Thorsz is, as usual, hiring mercenaries... but the test they must pass is severe. Singly or in small group, they must enter a labyrinth under his palace as though in search of treasure. And, indeed, treasure is to be found there – guarded by monsters, prisoners, wizards, and other would be soldiers of the Thorsz. The penalty for failure is death.

Those who survive the labyrinth honorably will be hired, and given rank appropriate to their performance; in addition, they may keep what treasure they bring out. (The Thorsz does not consider the treasure in awarding rank; he feels gold is its own reward.) He takes into account the number of men that originally made up the party, their bravery in combat, and the number and kind of foes they slay on their way through.

You decide to take your chances, and report to the officer in charge of testing. He tells you that:

The Thorsz has eyes everywhere. Nothing you do in his labyrinth will go unnoticed.

You need search for no “secret” doors. All chambers, passages, etc., will be clearly marked. This is a test of skill and bravery, not eyesight.

Rooms are separated from passageways by “curtains of darkness” rather than doors. These are magic, and appear to be thick velvet-black rectangles. You will usually be able to step through, although you can never LOOK through. However, the beings within a room will never be able to follow you through a curtain. If you are pursued and escape through a curtain, nothing will follow you. Sometimes, though a curtain will not let you leave a room! The only way to find out is to try – and a curtain may let one man pass and stop another. (If you understand magic, you will realize that the “curtains of darkness” must be Shadow spells, which some hidden wizard occasionally throws a Wall into. However, don’t try to look through a curtain with Mage Sight. It won’t work.)

You will be lent a set of magic rings which allow your party to speak with one another even if you become separated. You are advised to rejoin as quickly as possible. While you are split, you must operate as two separate groups, but each will know what is happening to the others until you can get back together. (These rings are the ONLY magical items, except for ordinary wizards’ staffs, that candidates may take into the labyrinth.)

The testing officer wishes you luck and tells you to report back, with the weapons, armor, and companions of your choice, at noon the next day. And so it comes to pass that you find yourself opening a heavy door at the lowest level of the Thorsz’ palace... (JACKSON, 1978, p. 4, tradução nossa)

Seu sistema de jogo carrega traços do *boardgame*²⁹⁴, ou seja, para seu funcionamento, necessita-se de um tabuleiro adequado, no caso, todo dividido em hexágonos. Com ele o jogo parte do imaginativo para também se tornar visual. Os leitores podem, assim, ter uma visão mais ampla e objetiva de determinada cena de ação do enredo, como batalhas com monstros ou grupo de inimigos em ambientes externos ou internos. Porém, nos livretos da *MicroQuest*, algumas referências trazem ao leitor uma imagem de um minitabuleiro ou então aproveitam o tabuleiro de uma página já existente, marcando a posição original do(s) personagem(ns) e do(s) inimigo(s), além de um tabuleiro-padrão. Portanto, *Death Test*, assim como os outros livros da série, podem ser considerados *miniboardgames* também.

157. You fight the gargoyle. If you kill it, go to 153. If some or all of you try to run, go to 162 upon attempting to step through either door.

158. There were 4 gold bars in the room. Searching the bodies, you find 3 jewels and a flask of potion. Any one of your figures can drink it, either now or at any time he/she is not actually in combat. When the potion is drunk, go to 137 (make a note of that number now). When you go to 137, keep your finger on your place, because 137 cannot direct you back. You can now leave by the east (43) or west (85) exit.

159. You are in the Black Room (see map below). The only illumination is provided by flickering torches. You see four figures standing in line (Ms on map). Arrange your figures on the entry hexes and go to 58.



160. Nothing happens. Go back to wherever you came from.

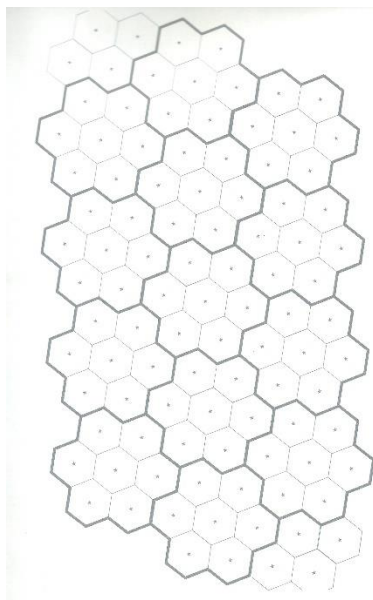
161. A giant appears. He is as described in MELEE/WIZARD, with ST 20, DX 9, and a club that does 3 + 2 damage when it hits. Play the giant according to the WIZARD rules if you have them. The giant appears in triangle 1 (see map at 38) UNLESS you have a figure in one of those hexes. If you have figures in all three, the giant appears in 4 anyway, putting 10 hits on any figure in that triangle and knocking it down underneath him. You have the initiative. If you run for an exit, go to 70. If you attack, play out the combat, going to 70 if someone tries to use an exit and 103 if you kill him.

162. You made it to an exit? Excellent! You may walk on out. If you hear a scream behind you (as of another member of your party getting seriously damaged), you can go back. It might not be smart, though. You are at 40 if you went out the west exit, or 28 if you took the east one.

163. Every wolf that you engage on YOUR move will stay and fight the one(s) who engaged it. The others will do as in 140. Go to 140.

164. One of them had a jewel. Go to 149.

165. That figure dies. Go back where you came from.



Figuras 69 e 70: tabuleiro “pré-montado” e tabuleiro padrão, respectivamente

Fonte: JACKSON, Steve. *Death test*. Austin: Metagaming, The Fantasy Trip, 1978. 25p. (p. 22 e 25, respectivamente)

A paginação é diferente da de *Buffalo Castle*. Enquanto que em *Death Test* somente números são utilizados em ordem crescente independente de paginação, *Buffalo Castle* opta por uma sequência crescente por página, porém ambas não confundem o leitor iniciante.

²⁹⁴ Por vezes traduzido como “jogo de tabuleiro”.

166. You are facing west. In front of you is a curtain. Go through (13) or turn around (155).

167. The officer figures your group's score as follows: For each giant or bear killed, 60 points. For each gargoyle, 50 points. For each experienced fighter (numbers 3, 4, 5, 16, 17, 18), 35 points. For other fighters, wolves, and assorted creatures: 25 points each. Spiders don't count.

The total score for the group is divided by the number in the group when it entered (regardless of how many escaped). This is the final score (and number of experience points) for each survivor.

Rank and pay are awarded as follows:
 90 points or less Recruit (100 silver pieces/week)
 91-120 points Warrior (150 silver pieces/week)
 121-160 points Sergeant (250 silver pieces/week)
 161-200 points Hundred-leader (500 silver pieces/week)
 Over 200 points Thorne's Guard (1,000 silver pieces/week)

However, no figure who left a room while his comrades were fighting may receive a rank higher than Private, regardless of his score. Any figure that ran out twice will not be taken into service at all. Any figure that ran out three or more times will be executed.

Any gold and jewels you brought out are yours to keep; each gold bar or jewel is worth 1,000 silver pieces. All other loot (potions, etc.) must be returned to the officer.



Page 13

13 A

You have entered room number seventeen. There is a wandering monster in this room. Roll on the wandering monster table (last page) to see what kind of monster he is. If you kill him, you may leave by the north door (go to 19A) or the east door (go to 4A) or you may exit the dungeon (go to 2A.)

13 B

You find a gambling stone. It is worth 20 gold pieces. It has a red button on it. Each time you push the button, roll a die. If you roll 1 through 4, the stone is doubled in value. If you roll a 5 or 6, the stone disappears. If the stone stays with you, you may sell it for its present value when you leave the dungeon. (In other words, you can press the button as many times as you want, and the stone gets more and more valuable. But if you ever roll a 5 or 6 after pressing the button, you get nothing!). Now go to 2A.

13 C

You are in a wandering monster room. This is room number nineteen. Roll two dice to see what wandering monster you must fight. After you kill it, you may exit the dungeon (go to 2A) or you may leave through the west door (go to 21E) or you may leave through the north door (go to 8D), or you may leave through the east door (go to 5D).

13 D

He sneers at you for being chicken, and throws a spell which cuts your charisma in half permanently. You may leave by the south door (go to 13C) or the east door (go to 21D).

13 E

You are at a bend in the corridor. If you go north, go to 8E. If you go west, go to 12D.

13 F

You are at a 3-way intersection. If you wish to go east, go to 12F. If you wish to go west, go to 24F. If you wish to go south, go to 23F.

13 G

You are at a 3-way intersection. If you go east, go to 26E. If you go south, go to 9E. If you go west, go to 27D.

Figuras 71 e 72: página 13 (sem número e com referências) e página 13 (numerada e com referências), respectivamente

Fontes: JACKSON, Steve. *Death test*. Austin: Metagaming, The Fantasy Trip, 1978. 25p. e LOOMIS, Rick. *Buffalo Castle*. 2.ed. Arizona: Flying Buffalo, 1978. 29p. (p.23 e 13, respectivamente)

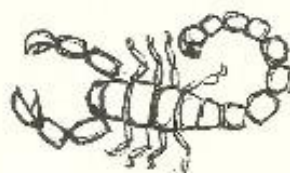
Pode-se perceber que a página 13 de *Buffalo Castle* possui sete referências, representadas por letras em ordem alfabética (de A a G). Supondo que o leitor esteja na referência 13C e escolha a opção de ir para a referência 5D, ele saberá que deve abrir seu livreto na página 5, onde estarão todas as referências iniciadas com 5:

5 A

After you leave the room, you find he has picked your pocket. Lose 100 g.p. (or all you have, if you don't have 100). If you go back to the room, he is gone and the room is empty. Meanwhile, you may leave through the south door (go to 19A) or the north door (go to 22A).

5 B

You find a scorpion. Make your saving roll. If you are successful, you may capture him & sell him for 10 gold pieces. If not, take 3 hits, and he gets away. Now go to 2A.



5 C

Make your saving roll. If you fail, go to 23CA. If you are successful, you may go north (go to 16C) or south (go to 7C).

5 D

You walked down a short corridor which comes to a sudden end. Make your saving roll. If you are successful, go to 20D. If you are unsuccessful, go to 14C.

5 E

You are in a corridor which goes north and south. If you wish to go north, go to 28E. If you wish to go south, go to 24D. If you wish to go through the door on the east wall, go to 23E.

5 F

You are at a 3-way intersection. If you go north, go to 25C. If you go east, go to 27C. If you go west, go to 17E.

Figura 73: 5ª página de *Buffalo Castle*

Fonte: LOOMIS, Rick. *Buffalo Castle*. 2.ed. Arizona: Flying Buffalo, 1978. 29p. (p.5)

Portanto, pode-se dizer que a paginação aliada às referências ajudaria um leitor neófito a se localizar na narrativa, mesmo numa organização diferente.

Já em *Death Test*, o fato de a escolha de referências numéricas não delimitadas por páginas impossibilita essa busca, devendo o leitor-jogador folhear o livro até se chegar onde pretende.

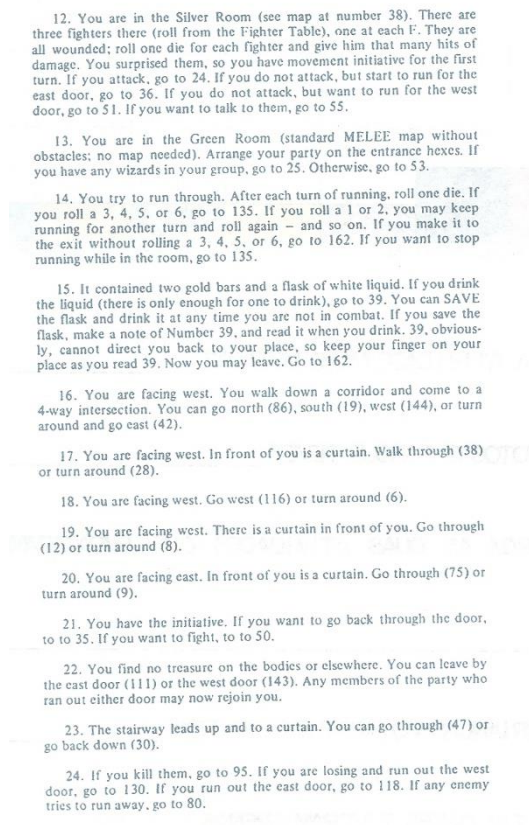


Figura 74: 10ª página de *Death Test*

Fonte: LOOMIS, Rick. *Buffalo Castle*. 2.ed. Arizona: Flying Buffalo, 1978. 29p. (p.10)

Death Test, assim como os demais da *MicroQuest*, não apresentavam as correções à mão encontradas em *Tunnels & Trolls*, o que tirava o caráter humorístico da aventura e trazia mais seriedade à aventura-solo, pela primeira vez. A série *MicroQuest* mantinha o cenário e a aventura da narrativa na fantasia medieval na maioria de suas publicações, mas também inovou ao lançar a primeira fantasia proto-histórica com *Grail Quest* e o primeiro protótipo de livro-jogo de ficção científica com *Security Station*.

Graças à ousadia da Metagaming no investimento em narrativas interativas, popularizou-se o chamado "micro-jogo"²⁹⁵: aventuras curtas, simples, fáceis de se aprender

²⁹⁵ Do original *microgame*. (tradução nossa)

(se comparadas ao sistema de RPG completo oferecido para o jogo em grupo) e acessíveis. Então, pode-se dizer que “Metagaming obteve sucesso por um tempo com *The Fantasy Trip* e sua linha de *miniboardgames*, mas quando esses caíram em desuso ele se estagnou” (SCHICK, 1991, p.30, grifos nossos)²⁹⁶.

O RPG solitário havia conhecido, então, uma leve ascensão e uma brusca queda, mas ainda assim não estava morto.

4.4 – AVENTURAS NAS REVISTAS

Periódicos sempre foram importantes formas de se divulgar a cultura da sociedade. No Brasil, por exemplo, desde a fundação da Imprensa Régia - atual Imprensa Nacional -, a primeira editora brasileira, atos e proclamações do Estado, livros didáticos, gazetas de notícias, compêndios de gramáticas e outras publicações foram criadas. Os periódicos dessa época buscavam trazer a seu público notícias das mais variadas, que chegavam “[...] de outros jornais, da correspondência, diplomáticas ou não” (COSTA, 2007, p.44), contribuindo de forma primordial para a formação do leitor brasileiro.

Com as aventuras-solo, o que aconteceu também não foi diferente. Além do conteúdo a ser divulgado (lançamentos de livros, jogos, suplementos, resenhas e experiências de obras já publicadas, entre outros), as revistas buscavam captar novos leitores de RPG através de duas formas: a “teórica”, ao explicar o que é e para que serve o RPG (geralmente em editoriais ou matérias completas), e a “prática”, proporcionando a seus leitores uma dinâmica envolvente. Mas como ensinar ao neófito leitor um sistema simplificado de RPG sem ser tendencioso em indicar determinado jogo e refutar os demais? Como resumir todo um conjunto de regras em poucas páginas? Como atingir o leitor que não possui um grupo (igualmente interessado) para experimentar a jogabilidade? Com tantas limitações, a aventura-solo foi a melhor opção para uma “degustação lúdica”.

²⁹⁶ Do original *Metagaming did well for a while with The Fantasy Trip and its line of miniboardgames, but when these played out it declined.* (tradução nossa)

DIFFERENT WORLDS

An authoritative journal that no dedicated gamemaster should do without! Collect *Different Worlds*... treasure each issue! Appearing six times a year, it features informative and timely articles. *Different Worlds* is The Magazine of Game Role-Playing for Game Role-Playing Fans! Subscribe now!

FEATURING ARTICLES ON:

- * DUNGEONS & DRAGONS
- * TUNNELS & TROLLS
- * CHIVALRY & SORCERY
- * TRAVELLER
- * RNEQUEST!
- * AND A HOST OF OTHERS!

A NEW MAGAZINE OF GAME ROLE-PLAYING

SUBSCRIPTION RATES

U.S. Subscriptions	\$10.50/1 year (6 issues)
Canada and Mexico	\$14.50
First Class	
Rest of World Surface	\$14.50
Rest of World Air Mail	\$21

Payment must be in US funds.

DIFFERENT WORLDS • PO BOX 6302 • ALBANY, CA 94706

Tell them you saw it in *The Dragon*

SAMPLE ISSUE \$2.00

Fantasy 15s
15mm Fantasy Armies

New... recreate the epic battles of Middle Earth... as you can afford! Available now are the armies of the Good Men, the City Men, the Phalanx, the Rangers, Chivalry, Elves, and Halflings... and the Charle armies of orcs, goblins, gnomes, and gnomes... your machines, too. And many new releases are planned for 1979. The Fantasy 15s are inexpensive, original, and incredibly detailed. Ask your local game shop for Fantasy 15s from Martin Michaels.

The Fantasy Trip
15mm Microtunes

The MICROTUNES are finely-crafted lead figures especially designed for the Fantasy Trip. Available now are 15mm figures for THE FANTASY TRIP, and the OGRE Mark V from OGRE (the biggest 15mm tank you ever saw!) Available in the fall will be the smaller vehicles from OGRE... the motor mechs from CHITIN I... and the robot "Moppers" from RIVETS. Look for them!

World of Fantasy

These beautiful 25mm figures will complement any game. Miniature figures are mounted on hand-shaped bases... so you can use them with your game maps. Made for ease of painting, with accurate detail. At left: GARGANTUA, the giant... shows actual size. He's enormous in 25mm... or you can use your 15mm figures and let him take on whole armies.

Martian Metals
PO Box 388-SE
Cedar Park, TX 78613

By the way... this ad is not upside-down. It is right-side-up. Your ally's back magazine are all upside-down.

812-258-3470

Figuras 75 e 76: propagandas sobre diversos sistemas de RPG, dentre eles, *Tunnels & Trolls* e *The Fantasy Trip*, respectivamente

Fontes: *Dragon Magazine*, Lake Geneva, out, n.30, 1979 e *Dragon Magazine*, Lake Geneva, nov, n.31, 1979 (p.38 e 34, respectivamente)

Com pouquíssimas regras (e às vezes até sem quaisquer delas), aventuras solitárias foram criadas por meio de leituras não lineares. Com isso, o leitor precisava apenas da revista para vivenciar a ideia da escolha, a sensação de ser o protagonista da “peça”, a ideia de ser introduzido na narrativa, limitada devido a poucas opções de variantes. Tais textos, por mais simples que parecessem ser, dispunham do conceito de “agência” de Murray. Segundo a autora, “agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (2003, p.127). A cada escolha feita pelo leitor-protagonista em sua aventura-solo espera-se que seja a correta, assim como quando um duplo clique sobre uma pasta do computador é feito e espera-se que o arquivo selecionado se abra (exemplo criado pela própria Murray). Porém, a escolha do leitor pode ser exatamente o oposto de suas expectativas, assim como a pasta do computador não abrir devido à ação de um vírus ou algum problema físico nas teclas do *mouse* do computador, por exemplo. Isso faz com que a agência numa aventura-solo ofereça a seu leitor um ambiente de intenso interesse e concentração em suas escolhas, pois “quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele” (MURRAY, 2003, p.127), já que nunca se sabe o que a próxima escolha vai lhe oferecer.

A primeira aventura-solo publicada num periódico foi *Kingmaker*, na edição de estreia da revista *Sorcerer's Apprentice*²⁹⁷ (1978), pertencente à Flying Buffalo. Tratava-se de uma aventura-solo de *Tunnels & Trolls*, muito semelhante às produzidas a partir de *Buffalo Castle*.

²⁹⁷ Foram publicadas aventuras-solo de *Tunnels & Trolls* nos números 1 (1978), 2 (data desconhecida), 4 (1979), 5 (data desconhecida), 7 (1980), 8 (data desconhecida), 9/10 (1981), 12 (1981), 13 (data desconhecida), 15 (data desconhecida), 16 (1983), e correspondem às aventuras-solo *Kingmaker*, *Seven Ayes*, *Golden Dust* *Red Death*, *A*

A *Dragon Magazine*²⁹⁸ (1976), em outubro de 1981, publica sua primeira aventura-solo, agora livre do sistema *Tunnels & Trolls* o qual reinava até então nesse tipo de plataforma²⁹⁹. Ambientada em *Dungeons & Dragons* e com uma longa introdução, trouxe ao leitor-jogador a aventura *Cavern Quest*, mas em raras vezes repetiu a ideia da aventura-solo no seu conteúdo³⁰⁰, talvez pelo fato de as franquias *Dungeons & Dragons* e *Advanced Dungeons & Dragons* (conteúdo de maior peso encontrado na revista) não serem sistemas bolados para se jogar sozinho, e sim em grupos. Um ano depois, a revista *Pegasus*³⁰¹ (1981) também publica uma aventura-solo em seu conteúdo.

Pensava-se que o conceito de aventura-solo seria exclusivo da franquia *Tunnels & Trolls*, já que a revista *White Dwarf*³⁰² retoma, de 1982 em diante, com publicações esporádicas³⁰³ desse tipo também, iniciando com uma mini-aventura-solo chamada *The Mad Dwarf*, ainda ambientada no sistema *Tunnels & Trolls*, porém a partir de *The Castle of Lost Souls Part 1: The Champion* (1985) desprende suas aventuras-solo da franquia *Tunnels & Trolls*, apresentando ao leitor-jogador um sistema baseado no da série *Fighting Fantasy*, pois apesar de seus autores publicarem seus livros-jogo pela Puffin Books, eram fundadores da

Sworded Adventure, Stop Thief!, Rogue's Quest, Wild Ride, Thief for Hire, The Legend of _____ (adj) _____ (n), *First Command* e *Hot Pursuit*, respectivamente.

²⁹⁸ Uma das mais antigas revistas de RPG ainda em existência. Iniciou-se voltada para o RPG *Dungeons & Dragons*, mas depois passou a abranger outros sistemas e jogos de RPG. Outras informações em <http://paizo.com/dragon>.

²⁹⁹ Sabe-se que a revista *Ares* (1980) trouxe no 6º número (Janeiro/1981) o jogo *Voyage of the B.S.M. Pandora*. Mesmo considerada uma aventura-solo, trata-se mais de um complexo jogo a ser usufruído sozinho do que aventura-solo propriamente dita. Para se ter um exemplo, nele há tabuleiro, extensas regras de jogo e até o uso de calculadora, e por isso não será aqui considerado como aventura-solo pelo fato de ter seu nível “elevado” a *boardgame*. A mesma classificação errônea ocorreu meses depois quando a revista trouxe *Return of the Stainless Steel Rat*, publicado no 10º número (Setembro/1981), o qual até chegou a ganhar um *Charles S. Roberts Best Science-Fiction Board Game Nominee* - prêmio concedido aos melhores jogos de tabuleiro - nesse ano, confirmando ser mais um *boardgame* do que uma simples aventura-solo. Mais informações sobre ambos em <https://boardgamegeek.com/boardgame/2678/voyage-bsm-pandora> e <https://boardgamegeek.com/boardgame/3531/return-stainless-steel-rat>.

³⁰⁰ Foram publicadas aventuras-solo nos números 54 (outubro/1981), 96 (abril/1985), 246 (abril/1988), 264 (outubro/1999), 265 (novembro/1999), 382 (dezembro/2009), e correspondem às aventuras-solo *Cavern Quest*, *Nogard*, *The Omega Variant*, *Wolverine vs. the Brood Queen*, *The Voice – the Dark Matter Adventure*, *Dark Awakenings*, respectivamente. Outras informações em <https://gamebooks.org/Series/118>.

³⁰¹ Revista de RPG a qual trouxe uma aventura-solo a seu público na edição de número 7 (abril/1982): *The Old Dwarf Mine*, ambientada em *Tunnels & Trolls*. Mais informações em <https://gamebooks.org/Series/300>.

³⁰² Revista publicada pela Games Workshop a qual promovia e publicava matérias sobre os produtos da própria Games Workshop e também da Citadel Miniatures. Durante os primeiros dez anos de publicação abrangeu grande variedade de jogos de RPG e jogos de tabuleiro de fantasia e de ficção científica, como *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), *RuneQuest* e *Traveller*. Hoje é dedicada exclusivamente aos *wargames* em miniatura produzidos pela Games Workshop. Seus números podem ser baixados gratuitamente em <https://www.mediafire.com/folder/tx4hcy4u487pv/WD>.

³⁰³ Foram publicadas aventuras-solo nos números 31 (Junho/1982), 52 (Abril/1984), 53 (Maio/1984), 54 (Junho/1984), 55 (Julho/1984), 61 (Janeiro/1985), 62 (Fevereiro/1985), 63 (Março/1985), 106 (Outubro/1988), e correspondem às aventuras-solo *The Mad Dwarf*, *The Castle of Lost Souls Part 1: The Champion*, *The Castle of Lost Souls Part 2: The Quest*, *The Castle of Lost Souls Part 3: The Demon Road*, *The Castle of Lost Souls Part 4: The Evil Eye*, *The Dark Usurper Part 1*, *The Dark Usurper Part 2*, *The Dark Usurper Part 3* e *Night of Mistery*, respectivamente.

Games Workshop³⁰⁴, companhia de jogos à qual pertencia a *White Dwarf*. Agora, o leitor da revista poderia usufruir melhor da aventura-solo sem precisar consultar um livro de regras simultaneamente, ideia e inovação fundamental dos livros-jogo da série *Fighting Fantasy*.

A ideia de usar aventuras-solo em revista, bem como textos que levariam o leitor a conhecer esse fenômeno que estava por vir, resultaram, no ano seguinte da primeira aventura-solo publicada pela *White Dwarf*, na criação da *Warlock*³⁰⁵ (1984³⁰⁶), a primeira revista dedicada exclusivamente a livros-jogo, ou melhor, a seus próprios livros-jogo: a bem-sucedida série *Fighting Fantasy*.

Revistas como *Space Gamer*³⁰⁷ (1975), *Different Worlds*³⁰⁸ (1979), *Tortured Souls*³⁰⁹ (1983), *Imagine*³¹⁰ (1983), *Fantasy Gamer*³¹¹ (1983), *Proteus*³¹² (1985) e *Best of Autoduel Quarterly Vol 1*³¹³ (1986), *Challenge*³¹⁴ (1986), *Space Gamer / Fantasy Gamer*³¹⁵ (1987), *Zauber Zeit*³¹⁶ (1986), *Kaos*³¹⁷ (1991) depois começaram a trazer a seus respectivos públicos

³⁰⁴ Games Workshop Group PLC, conhecida popularmente como GW, é uma empresa britânica, que produz e comercializa jogos. Hoje é mais conhecida como criadora e editora de *wargames* de miniaturas como *Warhammer*, *Warhammer 40.000* e *The Lord of the Rings Strategy Battle Game*. Mais informações em <https://www.games-workshop.com/Home?requestid=6691050>.

³⁰⁵ Revista britânica publicada pela Penguin Books e Games Workshop entre 1983 e 1986. O foco principal da revista era a fantasia, com ênfase na série de livros-jogo *Fighting Fantasy*. Seus números podem ser obtidos de forma gratuita em <https://annarchive.com/warlock.html>.

³⁰⁶ Embora datada de 1984, “[...] Em meados de 1983, a primeira edição de *Warlock: The Fighting Fantasy Magazine* já estava disponível nas bancas de diversos lugares deste mundo”. (GREEN, 2014, p. 90, grifos do autor, tradução nossa)

³⁰⁷ Essa revista não trouxe aventuras-solo, mas um importante artigo em seu número 87 (Outubro/1989) chamado *Bringing Back the Solo*. Outras informações em <https://gamebooks.org/Item/4173>.

³⁰⁸ Revista mensal de RPG que chegou a publicar aventuras-solo em seus números 21 (junho/1982), 22 (julho/1982) e 36 (setembro/1984), sendo elas *Sea Battle Near Melniboné*, *Hela's House of Dark Delights* e *Where's Ogmarr?*, respectivamente. Mais informações em <https://gamebooks.org/Series/110>.

³⁰⁹ Usando o sistema de regras de *Advanced Dungeons & Dragons*, foram publicadas aventuras-solo nos números 1 (outubro/1983), 2 (dezembro/1983), 3 (março/1984), 4 (junho/1984), 5 (setembro/1984), 8 (junho/1985) e correspondem às aventuras-solo *The Crystal Keys*, *Brohar's Bane (part 1 of 2)*, *Brohar's Bane (part 2 of 2)*, *The Tomb of the Scorpion King*, *Pygmy Island*, *The Seventh Cicle*, respectivamente. Outras informações em <https://gamebooks.org/Series/73>.

³¹⁰ Foi publicada apenas uma aventura-solo no número 12 (Março/1984), chamada *Tombs of the Kings*, a qual poderia ser jogada tanto pelo sistema básico de *Dungeons & Dragons* quanto *Tunnels & Trolls*.

³¹¹ Revista mensal de curta tiragem produzida pela Steve Jackson Games. Publicou uma aventura-solo no número 3 (Dezembro/1983), chamada *The Thing in the Darkness* para o sistema de RPG *Call of Cthulhu*. Outras informações em <https://gamebooks.org/Series/153>.

³¹² Revista de RPG publicada pela Beast Enterprises de Oxford, Reino Unido, na década de 1980. Continha cenários dos RPGs *Dungeons & Dragons*, *Advanced Dungeons & Dragons* e algumas aventuras-solo desses sistemas. Mais informações em <https://rpggeek.com/rpgperiodical/2389/tortured-souls>.

³¹³ Foi publicada apenas uma aventura-solo chamada *Maniac*.

³¹⁴ Revista de RPG publicada pela Game Designers' Workshop entre 1986 e 1996, dando continuidade à extinta revista *Journal of the Travel Aid Society* cobrindo jogos como *Twilight 2000*, *2300 AD*, *Space 1889*. Outras informações em <http://www.darkconspiracytherpg.info/challenge-magazine/>.

³¹⁵ Fusão das revistas *Fantasy Gamer* e *Space Gamer*. Foi iniciada com o número 77 ao invés de 1 para mostrar ao público que se tratava de uma continuidade das revistas já conhecidas por ele, e trouxe uma única aventura-solo ambientada no sistema de RPG *Paranoia* já na primeira edição (data desconhecida): *Alpha Complex*. Mais informações em <https://gamebooks.org/Series/295>.

³¹⁶ Revista alemã sobre RPG que trouxe algumas aventuras-solo para seu público, contidas nos números 15 (fevereiro.1989), 22 (abril/1990), 25 (dezembro/1990) e 32 (dezembro/1991) e correspondem às aventuras-solo

aventuras-solo relacionadas a outros sistemas de RPG e também pequenas matérias sobre livros-jogo, o que mostra que esse tipo de conteúdo de revista de RPG continuava repercutindo positivamente na época, mesmo que não muito recorrente.

No Brasil, esse fenômeno foi utilizado exclusivamente pelo principal periódico de RPG por aqui: a revista *Dragão Brasil*³¹⁸ (1994)³¹⁹. Também surgem aventuras-solo em revistas de outros países como *Guia básica de juego de rol*³²⁰ (1993) e *Mezauzpa*³²¹ (1995).

Tais manifestações não permaneceram no passado. Algumas revistas foram lançadas e ainda consideravam incluir as aventuras-solo em seu conteúdo mesmo após a baixa das aventuras-solo no mercado editorial, conforme será analisado posteriormente. A partir dos anos 2000 tem-se periódicos como *Grampa Barmo's Discount Game Magazine*³²² (2001) e *The Hobbit Hole* (200?)³²³ e talvez o periódico mais respeitado e voltado exclusivamente para o universo dos livros-jogo: o *fanzine Fighting Fantazine* (2009).

Knopf im Ohr, Falsches Spiel, Tödliche Wettfahrt e Blutgruppe AB / rh, respectivamente. Outras informações em <https://gamebooks.org/Series/667>.

³¹⁷ Revista mensal que trazia, entre outros conteúdos, ficção interativa e aventuras-solo, contidas nos números 6 (abril/1992), 9 (maio/1993), 12 (setembro/1993), 13 (outubro/1993), 16 (fevereiro/1994), 18 (abril/1994), 20 (junho/1994), 21 (julho/1994), 29 (data desconhecida), 37 (julho/1996), 39 (setembro/1996), 47 (verão de 1997), 49 (outubro/1997) e 54 (data desconhecida) e correspondem às narrativas interativas *L'assassino nello specchio*, *L'isola di Anastrofe*, *Circus Supremus*, *Ma gli uomini sognano pecore vere?*, *L'Oripetea*, *Se tu fosse il drago*, *Noi leggevamo un giorno per diletto*, *Dudley Serious e il labirinto maledetto*, *Il Prof. Anatore*, *Il caporale del male*, *Sangue in riviera*, *L'ultimo drago*, *Avventura a Lecca Gheims* e *Liberescion Dei*, respectivamente. Mais informações em <https://gamebooks.org/Series/189>.

³¹⁸ Talvez a mais notória revista de RPG do Brasil, lançada pela Editora Trama, mais tarde renomeada Editora Talismã e, por fim, Melody. Hoje é editada em formato digital pela Jambô Editora. Mais informações em <http://jamboeditora.com.br/categoria/dragao-brasil/>. Nela, aventuras-solo apareceram nos números 11 (1995), 12 (1995), 13 (1995), 14 (1995), 15 (1996), 16 (1996), 17 (1996), 18 (1996), 20 (1996), 21 (1996), 23 (1996) e 27 (1997), e correspondem às aventuras-solo *Assalto ao Mestre Arsenal*, *O Guerreiro e o Dragão*, *Herança Maldita*, *Nascido das Trevas*, *O Segredo do Mosteiro*, *Eu o Monstro*, *Missão Sagrada*, *Um dia no Complexo Alpha*, *Prepare-se Terráqueo!*, *Missão Desgaste*, *Terror em Whitechapel* e *Sem Saída*, respectivamente.

³¹⁹ Apesar de não possuir data de publicação, sabe-se que seu primeiro número ocorreu em 1994. Essa informação foi obtida pelo fato de ela ter possuído rigorosa tiragem mensal. Como seu 15º número corresponde à edição de setembro de 1995, logo, subtraindo um número a cada mês anterior, chega-se à conclusão de que o primeiro número corresponde à edição de novembro de 1994.

³²⁰ Revista espanhola que só durou uma edição (1993), mas que nela publicou uma aventura-solo: *Krieghad*. Mais informações em <https://gamebooks.org/Series/927>.

³²¹ As edições de *Megaigra* possuem matérias e resenhas sobre livros-jogo e podem ser conhecidas em <http://knigi-igri.bg/forums/digitizing/4869-digitalizirani-zaglavija#109732>.

³²² Dedicada à cobertura de jogos que custavam menos de dez dólares, foi uma tentativa de focar um interessante setor de jogos, embora não tenha funcionado muito bem. Em seu terceiro número, trouxe uma aventura-solo já conhecida pelo público italiano, *Circus Maximus* (2002), traduzida para o inglês, na qual o leitor controla um cocheiro para entreter o imperador. Mais informações em <https://gamebooks.org/barmo.htm>.

³²³ Revista editada por Ken St. Andre e, portanto, portadora do conteúdo de *Tunnels & Trolls*. Nela aventuras-solo apareceram nos números 2 (data desconhecida), 4 (10/outubro/2000), 5 (10/março/2006), 6 (10/maio/2006), 7 (10/agosto/2006), 8 (data desconhecida), 9 (data desconhecida), 10 (data desconhecida), 11 (data desconhecida), 12 (data desconhecida), 13 (janeiro/2008), 14 (data desconhecida), e correspondem às aventuras-solo *Seven Ayes*, *A Sworded Adventure*, *The Wishing Well of Doom*, *The Ice Cavern of Isahil*, *The Bullow Lands*, *Beneath the Temple of the Storm God / A Trip to the Pharmacy*, *Borrowing Books*, *Sideshow*, *Wild West / Escape from the Vampyre's Crypt / The Infinite Adventure*, *Far from Home (part 1) / Deliamber's Delight (part 1)*, *Hedrien's Elixir* e *The Warren*, respectivamente.

Na presente década, lançou-se *Trollzine*³²⁴. A própria *Dragão Brasil* relançou uma aventura-solo em seu 123º número e cogita lançar novas no seu novo formato³²⁵.

As “aventuras solitárias” conheceriam não um fim, pois ainda são publicadas até hoje em revistas e *fanzines*, mas continuariam sendo consumidas por um pequeno nicho de leitores, enquanto a ficção interativa ensinaria ao mercado editorial como produzir enredos simples que alcançariam milhões de vendas dentre seu público, além de iluminar ideias para quem uniria a aventura-solo com essa literatura “transgressora”.

³²⁴ Outra revista de edição de St. Andre que seguiu a mesma ideia que sua antecessora. Aventuras-solo ambientadas em *Tunnels & Trolls* são encontradas em todos os seus números: 1 (1/março/2010), 2 (14/maio/2010), 3 (11/agosto/2010), 4 (10/fevereiro/2012), 5 (13/junho/2012), 6 (31/outubro/2012) e correspondem às aventuras-solo *The Blood War of Saxon*, *Dark Rising*, *Four Jars of Mead / The Temple of Isooth (Trollszine! version)*, *Down Time*, *Beneath the Arena* e *Night Walk in the Wild Woods / Soul Survivor*, respectivamente.

³²⁵ O formato digital existe desde o número 112 da revista, mesmo a revista física tendo existido do número 1 até o 123. Funcionam como duas revistas diferentes com o mesmo nome a partir do 112º título.

5 ESTE TEXTO RENDE UM BOM LIVRO (DA FICÇÃO INTERATIVA À CONSOLIDAÇÃO DO LIVRO-JOGO)

Todos esses grupos estão enfrentando a natureza imersiva e o aspecto expansivo das
novas franquias de entretenimento
Henry Jenkins

Depois de um declínio das “aventuras solitárias” e das publicações esporádicas das revistas, um novo fenômeno de leitura começa a chamar a atenção de jovens leitores: *a ficção interativa*³²⁶. Esse livro interativo proporcionava ao leitor não só um, mas muitas vezes vários desfechos ao leitor, estimulando-o a descobrir recompensas cada vez mais ambiciosas numa mesma narrativa. Com isso, vários finais em um único livro, que poderiam ser satisfatórios - não exatamente o que se desejava -, insatisfatórios ou um fracasso total (morte do próprio protagonista ou um erro crucial cometido). Ocasionalmente, um determinado conjunto de escolhas poderia direcionar o leitor a um *loop*³²⁷ no qual ele repetidamente passaria por uma mesma página (muitas vezes a uma referência familiar), forçando-o a reiniciar sua aventura.

Vale ressaltar que o status de “livro” não pode ser aplicado às aventuras-solo, mas sim para as ficções interativas e livros-jogo, já que “um livro é uma publicação impressa, não periódica, de pelo menos 49 páginas, exclusiva das páginas de rosto, publicada no país e disponibilizada ao público” (UNESCO). Como esse documento data de 1964, entende-se que também devam ser considerados “livros” os digitais (*e-books*) e os audiolivros. Portanto, o fator determinante não seria o material com que foi feito, e sim seu número de páginas.

Sua inspiração possivelmente veio do jogo *Colossal Cave Adventure*³²⁸ (1976), de autoria de Don Woods e Will Crowther, considerado a primeira ficção interativa³²⁹. O sucesso

³²⁶ Neste trabalho entende-se como “ficção interativa” o livro-jogo que não possui o aspecto “quantificador” proposto por Schick, ou seja, o livro cuja leitura é não sequencial e é desprovido de sistema de regras de RPG, podendo ou não possuir aleatoriedade em determinadas sequências textuais através de sorteio ou resultado em rolamento de dados, por exemplo.

³²⁷ Muito comum em livros-jogo e ficções interativas, mas raramente encontrado em leituras lineares, um *loop* é quando um caminho faz o leitor(-jogador) retornar a uma seção já lida. Devido a falhas de revisão e *playtests*, dependendo da escolha, o *loop* em determinado livro pode ser infinito. Existe também uma derivação chamada *loop of doom*, que leva o leitor(-jogador) à mesma referência ou sequência de referências até a iminente morte. Aarseth considera o *loop* algo importante para a leitura, pois força o leitor a reler um mesmo texto e, com isso, possibilitar diferentes interpretações a ele. (1997, p.19)

³²⁸ Um *gameplay* pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=O3etkSoHrR8>.

³²⁹ Outras informações em https://en.wikipedia.org/wiki/Colossal_Cave_Adventure.

do jogo foi tanto que ele veio a inspirar, também, diversos novos tipos de mídia, desde romances hipertextuais até pornografia interativa em CD-ROM. (AARSETH, 1997, p.100)

5.1 – OS CAMINHOS CERTOS: *CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE*

Dotadas apenas da leitura não linear, a principal série desse gênero foi *Choose Your Own Adventure*, mas outras também tiveram grandes tiragens como *Endless Quest* e *Pick-a-Path*, só para citar algumas. Essas séries ousaram em ser mais simples até do que as aventuras solitárias que *Tunnels & Trolls* e *The Fantasy Trip* trouxeram a seus respectivos públicos. Nelas, nem o mais simples sistema de regras existia. Missões a serem cumpridas e enigmas eram mais fáceis, bem como seu enredo que beirava o clichê. A ideia era atingir um novo público - o infantil - ao invés do jovem e adulto almejado pelos RPGs.

À medida que a série progrediu, o comprimento dos segmentos de enredo aumentou. Consequentemente, o número de finais diminuiu. Os primeiros livros geralmente continham quase quarenta possíveis finais, enquanto os primeiros títulos continham em média oito.

A *Choose Your Own Adventure* tem suas raízes nos jogos de simulações e RPG. Em 1976, R. A. Montgomery trabalhava na Vermont Crossroads Press, uma pequena editora conhecida pela sua inovadora lista de livros infantis, quando foi abordado por Edward Packard com um manuscrito intitulado *Sugarcane Island*³³⁰. Montgomery, envolvido na concepção de jogos de RPG no início da década de 1970, viu que o manuscrito poderia dar um bom RPG em forma de livro e rapidamente concordou em publicá-lo. Ele batizou a série inicialmente como *The Adventures of You*³³¹. Packard pretendia publicar seu próximo livro com editora Lippincott na expectativa de uma distribuição mais ampla, mas o próprio Montgomery escreveu e publicou o segundo livro da série, o *Journey Under the Sea*³³², publicado em 1977 sob o pseudônimo Robert Mountain. O periódico *Publisher's Weekly*³³³ escreveu, na época, que a série tinha "uma ideia original, bem realizada".

³³⁰ Livro interativo que inicia a curta série *The Adventures of You*, com apenas duas publicações. Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/162>.

³³¹ Série que foi o “esboço” da *Choose Your Own Adventures*. Outras informações em <https://gamebooks.org/Series/28>.

³³² Ficção interativa na qual o leitor é um explorador em busca do reino de Atlantis. Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/163>.

³³³ Também conhecida como *PW*, trata-se de uma revista de notícias semanal norte-americana dirigida a editores, bibliotecários e agentes literários, a qual foi publicada continuamente desde 1872. Tinha como slogan “A revista de notícias internacional de publicação e venda de livros” (“*The International News Magazine of Book*”).

Em 1978, Montgomery vendeu sua parte da empresa, mas manteve os direitos autorais sobre *The Adventures of You*. Ele trouxe-a para a Bantam Books, a qual estava começando uma nova divisão de livros infantis, focada em leitores mais jovens. Montgomery assinou um contrato para produzir seis livros em 1978 e convidou Edward Packard e outro ex-escritor da Vermont Crossroads Press³³⁴, Doug Terman (1933 – 1999), a se unirem a ele nessa empreitada. A Bantam, então, renomeou a série para *Choose Your Own Adventure*.

A série de "livros-jogo"³³⁵ interativos inicialmente teve apenas vendas razoáveis, até que tiveram a ideia de distribuir 100.000 de seus livros em bibliotecas de todo o país. A partir daí a série encontrou seu mercado, pois esses livros tornaram-se extremamente populares e, como “a produção cultural é determinada pelo próprio mercado” (MORIN, 1977, p.45), entre 1979 e 1999, vendeu mais de 250 milhões de cópias em todo o mundo³³⁶ (4,5 milhões só nos dois primeiros anos³³⁷) e foi traduzida para 38 idiomas³³⁸.

No Brasil, chegou a variar entre a 6ª e 7ª série infantil mais vendida.

INFANTIS	
1 A casa sonolenta — Andrey Wood — ilust. Don Wood — Ed. Atica, 32 pp.	6 Coleção Enrola e Desenrola — vários autores — Ediouro.
2 O rei bigodeira e a sua banheira — Andrey Wood — ilust. Don Wood — Ed. Atica, 32 pp.	7 Coleção Anedotinhas — Ziraldo — Ed. Melhoramentos, 48 pp. (4 títulos)
3 Coleção Gato e Rato — Mary França — ilust. Eliardo França — Ed. Atica, 14 pp. (21 títulos)	8 O menino maluquinho — Ziraldo — Ed. Melhoramentos, 112 pp.
4 Olha o bicho — José Paulo Paes — ilust. Rubens Matuck — Ed. Atica, 16 pp.	9 Coleção Pequeno Vampiro (6 títulos) — Angela Sommer-Bodenburg — ilust. Amelie Glienke — Ed. Martins Fontes.
5 Coleção Procure e Ache (7 títulos) — Erick Hill — Ed. Martins Fontes, 22 pp. em média.	10 Coleção Casa Amarela (8 títulos) — Lilliana Sypriano — ilust. Claudio Martins — Ed. Formato, 34 pp. em média.

INFANTIS	
1 O rei bigodeira e a sua banheira — Andrey Wood — ilust. Don Wood — Ed. Atica, 32 pp.	6 Coleção Procure e Ache (7 títulos) — Erick Hill — Ed. Martins Fontes, 22 pp. em média.
2 Olha o bicho — José Paulo Paes — ilust. Rubens Matuck — Ed. Atica, 16 pp.	7 Coleção Enrola e Desenrola — vários autores — Ediouro.
3 O menino maluquinho — Ziraldo — Ed. Melhoramentos, 112 pp.	8 Coleção Anedotinhas (4 títulos) — Ziraldo — Ed. Melhoramentos, 48 pp.
4 A casa sonolenta — Andrey Wood — ilust. Don Wood — Ed. Atica, 32 pp.	9 Coleção Pequeno Vampiro (6 títulos) — Angela Sommer-Bodenburg — ilust. Amelie Glienke — Ed. Martins Fontes.
5 Coleção Gato e Rato (21 títulos) — Mary França — ilust. Eliardo França — Ed. Atica, 14 pp.	10 Coleção Casa Amarela (8 títulos) — Lilliana Sypriano — ilust. Claudio Martins — Ed. Formato, 34 pp. em média.

Figuras 77 e 78: listas dos 10 livros infantis mais vendidos do mês correspondente

Fontes: Revista *Leia!*, São Paulo/SP, jan, n.135, 1990 e revista *Leia!*, São Paulo/SP, jun, n.140, 1990 (p.9 e 10, respectivamente)

Publishing and Bookselling”). Com 51 edições anuais, sua ênfase hoje é a resenha de livros. Mais informações em <https://www.publishersweekly.com/>.

³³⁴ Também chamada de VCP.

³³⁵ Optou-se por inserir as aspas no vocábulo pelo fato de não ser, de fato, livro-jogo.

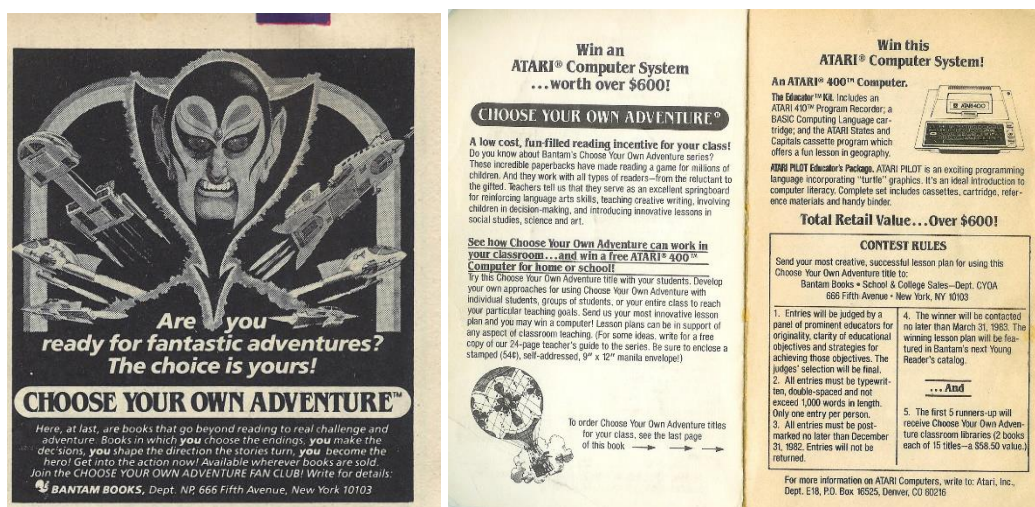
³³⁶ Retirado de <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-book-news/article/209-chooseco-embarks-on-its-own-adventure.html>.

³³⁷ Retirado de

<https://news.google.com/newspapers?id=nUfAAAAIABAJ&sjid=XXUFAAAAIABAJ&pg=1663,2191360&dq=choose-your-own-adventure&hl=en>.

³³⁸ Essa informação foi coletada do endereço virtual <https://www.cyoa.com/pages/history-of-CYOA>, porém foi consultado no banco de dados gamebooks.org que a série foi traduzida para 29 idiomas. Se não diferenciarmos o idioma português de Portugal e do Brasil e o idioma espanhol de Espanha e Argentina, seriam 27. A relação completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/30>.

Também conhecida como *CYOA*, sua série "clássica" original continha 184 títulos produzidos por 30 escritores diferentes, sendo a quinta série de livros para crianças mais vendida de todos os tempos³³⁹. Seus enredos eram ambientados nos mais diversos locais ao redor do mundo e no espaço sideral, em mundos de fantasia claramente idealizados. Seus temas incluem aventura, viagens, mistério, fantasia, cultura mundial, civilizações antigas e criaturas assustadoras. Numerosos personagens são recorrentes na série.



Figuras 79 e 80: propagandas sobre os livros da série *Choose Your Own Adventure*

Fontes: <http://www.battlegrip.com/choose-your-own-adventure-ad-from-1985/> e <https://gamebooks.org/gallery/cyoa012teachad.jpg>, respectivamente

A série ficou esgotada e fora de catálogo de 2000 a 2004, quando Montgomery fundou a Chooseco LLC³⁴⁰ a fim de restaurar a série para produzi-la e expandi-la para novas mídias³⁴¹. Vários autores da série original voltaram a contribuir. Atualmente, a série ainda é editada pelo autor e fundador da série.

Impulsionado pela crescente popularidade dos jogos de RPG, principalmente o *Dungeons & Dragons*, inspirações e repercussões não faltaram para tamanho fenômeno. Os jogos *bishoujo*³⁴² do Japão, os quais combinam narrativas com jogabilidade, marcam o início

³³⁹ Segundo a lista da Wikipedia, *List of best-selling book series*, disponível em https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_books.

³⁴⁰ Editora fundada pelo autor infantil R. A. Montgomery para reeditar volumes na série *Choose Your Own Adventure*. Mais informações em <https://www.cyoa.com/>.

³⁴¹ Retirado de

http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2011/02/choose_your_own_adventure.single.html#pagebreak_anchor_2.

³⁴² Também chamado de *bishōjo* ou *bishōjo gēmu* (美少女ゲーム), é conhecido como “jogo de garotas bonitas”. É um tipo de jogo japonês focado em interações com personagens femininas atraentes com características típicas de *mangás* e *anime*, dotado de elementos românticos ou de sedução, podendo serem

da tendência do jogo moderno que usufrui de tecnologia para permitir que os jogadores controlem suas próprias histórias, proporcionando narrativas altamente detalhadas e variadas ao jogador. Um exemplo, mais contemporâneo, é o jogo de videogame *Mass Effect II*³⁴³ (2010), o qual afirma ser a série *Choose Your Own Adventure* sua inspiração para as configurações de dificuldade encontradas na narrativa do jogo. Outro exemplo é o *Adventure Player*³⁴⁴ (2005), um *cartão de memória* portátil para o console *PlayStation*³⁴⁵, o qual permite aos jogadores construir narrativas baseadas em jogos. Fãs da ficção interativa também consideram a série *Choose Your Own Adventure* como sendo a grande influência de sua existência, a ponto de não aceitarem a mera classificação de “ficção interativa” para a série, mas sim “a primeira série de livros-jogo”. Até mesmo na pedagogia a série *Choose Your Own Adventure* foi reconhecida: numerosos educadores citam-na como um método bastante eficaz para ajudar os alunos a aprenderem a ler, pois leitores relutantes se impressionavam e passavam a se interessar por estarem envolvidos devido à interatividade proporcionada a eles. A série *Choose Your Own Adventure* também foi usada especificamente em planos de aulas de tecnologia em currículos de ensino fundamental, ensino médio e faculdade norte-americanos, bem como em ferramentas de desenvolvimento profissional.

Houve vários *spin-offs*³⁴⁶ importantes da série. O primeiro foi *Choose Your Own Adventure for Younger Readers*³⁴⁷, cujo formato o alinhou para um público mais novo. Outras

pornográficos. Tal gênero possui muita importância para a indústria de jogos do Japão. Alguns jogos já venderam mais de um milhão de cópias, e correspondem ao maior mercado de jogos *single player* do país. Fora do país, os *bishōjo* não repercutem tanto, pois não são economicamente viáveis, sendo ainda muito desconhecidos. Uma parte de um extenso *gameplay* do jogo *Battleship Bishojo* (2017), um exemplo desse tipo de jogo erótico, pode ser conhecido em https://www.youtube.com/watch?v=V1YhRGeEA_k&list=PLZqO_iCT0x34rdD6IvjRF2WF0AX-6QaAi.

³⁴³ Jogo eletrônico de RPG desenvolvido pela BioWare e publicado pela Electronic Arts para computador e para os consoles *Xbox 360* e *PlayStation 3*. Mais informações em http://store.steampowered.com/app/24980/Mass_Effect_2/.

³⁴⁴ Outras informações em <http://www.ign.com/games/adventure-player/psp-738241>.

³⁴⁵ Série de consoles de videogames criada e desenvolvida pela Sony Computer Entertainment. Foi lançado pela primeira vez em 3 de dezembro de 1994 no Japão. Dispõe de seis consoles, um centro de mídia, um serviço online, uma linha de controladores e um *palmtop*, bem como diversas revistas especializadas. Mais informações em <https://www.playstation.com/pt-br/network/>.

³⁴⁶ Também chamado de *derivagem*, esse termo é utilizado para designar aquilo que foi derivado de algo. Na mídia, *spin-off* acontece quando uma franquia é criada a partir de uma já existente, geralmente de uma que já obteve bom sucesso. Na presente dissertação, *spin-off* será usado tanto para derivagem como para inspiração. Um exemplo de derivagem é percebido quando comparamos os livros-jogo da série *Fighting Fantasy* e a série de romances *The Zagor Chronicles*: a segunda reaproveita da primeira elementos essenciais como o continente de Titan e suas regiões, além de personagens também já conhecidos como Zagor, Balthus Dire e Zharradan Marr para se estabelecer a intertextualidade e melhor situar seu leitor. Já um exemplo de inspiração (que também poderia ser classificado como *Second Installment*) pode ser encontrado justamente na relação entre a série *Choose Your Own Adventure* e *Choose Your Own Adventure - Walt Disney*: a segunda apenas aproveita a estrutura de leitura ramificada da primeira. Fora isso, não há qualquer relação, por exemplo, entre enredo e personagens dos livros de ambas séries.

³⁴⁷ Da série original composta por 52 livros publicados pela Bantam, a qual durou de 1981 a 1992. No Brasil foi traduzida como *Escolha Sua Aventura - Infantil* e publicada pela editora Tecnoprint entre 1986-1987, traduzindo

séries foram *Your First Adventure*³⁴⁸ e *Choose Your Own Adventure - Walt Disney*³⁴⁹. Com a ideia de livros mais longos surgiu *Choose Your Own Adventure Super Adventure*³⁵⁰, enquanto histórias mais sólidas e personagens recorrentes eram encontrados em *Choose Your Own Adventure – Passport*³⁵¹ e *Choose Your Own Adventure – Space Hawks*³⁵². Um esforço para acompanhar o sucesso da série *Goosebumps*³⁵³ gerou *Choose Your Own Nightmare*³⁵⁴. Lucrativos acordos de licença foram feitos e, com eles, tornou-se possível criar séries como *Choose Your Own Adventure - Young Indiana Jones Chronicles*³⁵⁵ e *Choose Your Own Star Wars Adventure*³⁵⁶ - esta a última série de livros interativos da franquia até suas novas produções: *Choose Your Own Adventure* (nova edição)³⁵⁷ e *Choose Your Own Adventure Interactive Movies*³⁵⁸ quase uma década depois.

5.2 – BOM LIVRO É AQUELE QUE NÃO ACABA: *ENDLESS QUEST*

seis dos livros originais. A lista completa da série original pode ser conhecida em

<https://gamebooks.org/Series/74>, enquanto a brasileira pode ser obtida em <https://gamebooks.org/Series/429>.

³⁴⁸ Série de ficção interativa para crianças pequenas a qual trazia animais antropomórficos inseridos em situações em que as crianças decidiriam como agir corretamente. Foi composta 12 livros publicados pela Bantam, de 1984 a 1987. Sua lista completa de títulos pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/561>.

³⁴⁹ Série de livros interativos envolvendo os personagens da *Disney*. Foi composta de 12 livros publicados pela Bantam, de 1985 a 1987. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/87>.

³⁵⁰ Série de ficções interativas muito similar às anteriores, mas com menor sucesso. Foi composta de apenas dois livros publicados pela Bantam, ambos em 1987. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/86>.

³⁵¹ Série em que o leitor representava um de três jovens repórteres que viajavam pelo mundo em busca de histórias interessantes. Foi composta de seis livros publicados pela Bantam, todos em 1992. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/83>.

³⁵² Série de 18 livros publicados pela Bantam, de 1995 a 1997. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/85>.

³⁵³ Fenômeno considerado “o *Harry Potter* do início da década de 1990”, essa série de 62 livros do gênero terror durou de 1992 a 1997. Muitos dos títulos se tornaram filmes e também uma série de televisão foi criada, a qual durou de 1995 a 1998. Mais informações em http://goosebumps.wikia.com/wiki/Goosebumps_Wiki.

³⁵⁴ Série muito parecida com as outras, porém com formatos de livros e enredos maiores do que os anteriores apresentaram. Foi composta de 18 livros publicados pela Bantam, de 1995 a 1997. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/89>.

³⁵⁵ Série inspirada na série de televisão *Young Indiana Jones Chronicles*, divididos entre a infância e a adolescência do herói. Foi composta de oito livros publicados pela Bantam, de 1992 a 1993. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/88>.

³⁵⁶ Série que trazia capas com hologramas da franquia, mas seu enredo não se diferenciava do padrão já conhecido pelos fãs da série. Foi composta de três livros publicados pela Bantam, todos em 1998. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/90>.

³⁵⁷ Série de 21 livros (re)publicados pela Scholastic, todos em 2006, com nova ordem e numeração dos livros. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/1335>.

³⁵⁸ Apenas uma obra foi produzida: *The Abominable Snowman* (2006). Mais informações sobre ela em <https://gamebooks.org/Item/5994>. Posteriormente, outros filmes interativos foram produzidos como *The Outbreak* (2008), *HBO Imagine* (2009), *Bank Run* (2010) e *Late Shift* (2016).

Depois do sucesso da série *Choose Your Own Adventure*, surge a *Endless Quest*. Composta de duas séries de ficções interativas lançados pela TSR, Inc.³⁵⁹. Esses livros foram o resultado de uma seção de educação criada pela TSR para desenvolver programas curriculares de leitura, matemática, história e resolução de problemas³⁶⁰. A primeira série continha 36 livros e foi lançada de 1982 a 1987. Houve também uma curta série de *spin-off* composta por quatro livros chamada *Endless Quest: Crimson Crystal Adventures*³⁶¹, também lançada em 1985. Já a segunda série principal – *Endless Quest: Series Two*³⁶² - teve 13 livros os quais circularam entre o público leitor de 1994 a 1996.

Não pertencendo à franquia *Endless Quest*, mas também dirigida ao mesmo público, surgiram outras séries da TSR como *Fantasy Forest*³⁶³ (cuja duração ocorreu de 1982 a 1983) e *HeartQuest*³⁶⁴ (que durou de 1983 a 1984), com reduzidas publicações se comparadas à *Endless Quest*.

A mecânica destes livros era basicamente a dos livros de *Choose Your Own Adventure*. No entanto, as histórias e os personagens de *Endless Quest* eram mais desenvolvidos pelo fato de o enredo ser mais longo. Por exemplo, o personagem ("você") no

³⁵⁹ Sigla de Tactical Studies Rules Inc. Foi uma das principais empresas de jogos de RPG, funcionando entre os anos 1975 e 1997. Acabou por ser adquirida pela *Wizards of the Coast*, a qual foi comprada pela Hasbro posteriormente. Foi responsável pelo lançamento das primeiras edições de jogos clássicos de RPG, como *Dungeons & Dragons*, bem como pela publicação e divulgação do trabalho de grandes artistas do mercado de *games*, como Gerard Brom, Jeff Easley, Keith Parkinson, entre outros. Mais informações em http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/TSR,_Inc.

³⁶⁰ Retirado de

http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.wizards.com%2Fdnd%2FDnDArchives_History.asp&date=2008-10-04.

³⁶¹ Esses livros continham uma folha clara de plástico vermelho, a qual servia para ser removida e depois sobreposta sobre certas partes do livro para revelar imagens ocultas, atuando como um filtro óptico. Sua coleção completa pode ser conhecida em <http://www.iblist.com/series.php?id=687>.

³⁶² A segunda série diferiu da primeira de várias maneiras: foram impressas em formato menor, os números das referências eram independentes dos números das páginas, baseavam-se em diferentes jogos originais e não foram oficialmente numerados. Seus leitores/colecionadores usam a numeração contínua de onde parou a primeira série. Então, se a última publicação da série original foi *Song of the Dark Druid* (1987, 36ª da série), a primeira da *Series Two* – *Dungeon of Fear* (1994) - seria, por convenção, a 37ª. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/79> e separada em <http://www.iblist.com/series688.htm> e <http://www.iblist.com/series.php?id=705>.

³⁶³ Série de dez livros publicados pela TSR, Inc. de 1983 a 1984, sendo oito deles ambientados no mundo de *Dungeons & Dragons*, e dois no mundo de ficção científica de *Star Frontiers*. Sua lista completa de títulos pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/151>.

³⁶⁴ Série de seis romances interativos publicadas pela TSR, Inc. para jovens adolescentes nos anos 80. Ambientada no mundo de *Dungeons & Dragons*, cada livro consistia numa "busca de romance romântico e aventura" e visava atrair principalmente o público feminino. Em cada livro havia um protagonista feminino que buscava se libertar de sua indesejada sina, como ser forçado a se casar ou ser impedido de se envolver em atividades heroicas. Durou de 1983 a 1984. Sua lista completa de títulos pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/196>.

texto quase sempre tem nome, gênero e *backstory*³⁶⁵. O resultado é um gênero literário mais próximo de um romance interativo do que ficção interativa.



Figuras 81 e 82: propagandas sobre os livros da série *Endless Quest*

Fontes: <https://2warptoneptune.com/2012/03/05/tsrs-endless-quest-book-series/> para ambas

A maioria dos livros de *Endless Quest* foi baseada no RPG *Dungeons & Dragons*, mas alguns foram baseados em outras expansões desse RPG, como *Gamma World*³⁶⁶ e *Top Secret*³⁶⁷, ou mesmo propriedades licenciadas como *Conan*³⁶⁸ e *Tarzan*³⁶⁹.

³⁶⁵ Por vezes chamado de *background story*, *back-story* ou *background*, é um conjunto de eventos pensados para um enredo, apresentado como precedente e vinculado a esse enredo. É um dispositivo literário que consiste numa narrativa cronologicamente anterior à narrativa de interesse primário. Tem-se como exemplo a história (origem) dos personagens e outros elementos subjacentes à situação existente no início da narrativa principal.

³⁶⁶ RPG de ficção científica compatível com as regras de *Dungeons & Dragons*, originalmente desenvolvido por James M. Ward e Gary Jaquet, e publicado pela primeira vez pela TSR em 1978. Esse jogo foi inspirado em outra criação de Ward, o *Metamorphosis Alpha* (1976). Mais informações em http://mutant-future.wikia.com/wiki/Gamma_World.

³⁶⁷ Jogo de espionagem desenvolvido por Merle M. Rasmussen e publicado pela primeira vez em 1980 pela TSR, Inc.. Sua semelhança à vida real foi tão convincente que, certo dia, o FBI fez uma visita surpresa na sede da TSR devido a uma trama do jogo a qual envolvia o assassinato do presidente. Outras informações em <https://geekdad.com/2013/05/gaming-flashback-top-secret/>.

³⁶⁸ *Conan da Címéria* é um personagem da literatura de fantasia heroica criado pelo escritor Robert E. Howard em 1932. Conheceu sua primeira aparição na revista pulp *Weird Tales* no conto *The Phoenix on the Sword*. Apareceu em diversos livros e contos avulsos, além de adaptações para quadrinhos, cinema, televisão e desenho animado. Mais informações em <http://conan.wikia.com/wiki/Conan>.

³⁶⁹ Também conhecido como *Tarzã*, é um personagem de ficção criado pelo escritor norte-americano Edgar Rice Burroughs. Sua primeira aparição ocorreu na revista pulp *All-Story Magazine* em 1912 e, dois anos depois, publicado em livro. Assim como *Conan*, *Tarzan* apareceu em diversos outros livros e contos avulsos, e ganhou

Mais recentemente, a *Mirrorstone*, uma divisão da *Wizards of the Coast*³⁷⁰ que publica ficção de fantasia para crianças e adolescentes, passou a (re)publicar a série em janeiro de 2008, com algumas atualizações. No primeiro livro da série, *Claw of the Dragon* (2008) - o 34º da primeira série -, por exemplo, ao personagem que representa o leitor na trama não é imposto um gênero sexual de início, a fim de que possa servir para ser apreciado por meninos e meninas. Porém a série acabou logo no segundo volume republicado, *Search for the Pegasus* (2008).

5.3 – MUITO HERÓI PARA A MESMA MISSÃO: SÉRIES CONCORRENTES

Em 1982 nem só *Endless Quest* ganhou vida. A série *Twistaplot*³⁷¹ também foi uma série de livros interativos infantis publicados pela Scholastic de 1982 até 1985. Abrangendo uma grande variedade de enredos, alguns livros da série foram escritos por R.L. Stine (1943 -), autor o qual passaria a ficar famoso por escrever as séries *Fear Street*³⁷² e *Goosebumps*. Esta, por sua vez, gerou a série *spin-off Give Yourself Goosebumps*³⁷³. Os livros restantes foram escritos por outros autores.

A *Twistaplot* foi a resposta da Scholastic para a série *Choose Your Own Adventure*. Após o sucesso da série *Goosebumps*, os livros escritos por R. L. Stine foram reeditados com

adaptações para quadrinhos, cinema, televisão e desenho animado. Outras informações em <http://blogmaniadegibi.com/2012/02/tarzan-de-edgar-rice-burroughs/>.

³⁷⁰ Empresa norte-americana de jogos baseados outrora nos temas de fantasia e ficção científica. Originalmente uma publicadora especializada em RPGs, popularizou-se com o sucesso do primeiro e mais popular *card game* do mundo, o *Magic: The Gathering* (1993). Mais informações em <http://company.wizards.com/>.

³⁷¹ Série composta por 18 livros, a qual durou de 1982 a 1985. No Brasil foi traduzida como *E Agora Você Decide* e publicada pela editora Tecnoprint entre 1985-1987, traduzindo todos os livros originais. A lista completa da série original pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/319>, enquanto a brasileira pode ser obtida em <https://gamebooks.org/Series/465>.

³⁷² Série adolescente de ficção/terror criada a partir de 1989. Seus enredos ocorrem na cidade fictícia de Shadyside, Ohio, e apresentam adolescentes comuns, anciões dos fantasmas da rua, que enfrentam adversários malignos e paranormais. Sua lista completa pode ser conhecida em https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Fear_Street_books. No Brasil, a série ficou conhecida como *Rua do Medo*, e sua lista de publicações pode ser obtida em https://pt.wikipedia.org/wiki/Rua_do_Medo.

³⁷³ Após o enorme sucesso dos livros de terror infantis de *Goosebumps*, essa série *spin-off* interativa foi criada. Foi composta por 42 livros, a qual durou de 1995 a 2000. Embora todos os livros sejam creditados em R. L. Stine, parece provável que muitos tenham sido produzidos por outros autores (escritores-fantasmas), já que o estilo e a qualidade variam de livro para livro. Algumas aventuras possuem um design de jogo surpreendentemente sofisticado, enquanto outras são muito amadoras e fúteis. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/82>. Esse *spin-off* deu origem a outra série *spin-off*: *Give Yourself Goosebumps Special Edition*, que continha alguns mecanismos de jogo mais complexos. Foi composta por oito livros, a qual durou de 1998 a 1999. Sua lista completa pode ser obtida em <https://gamebooks.org/Series/184>.

novas capas em 1994 e 1995. O nome *Twistaplot* também foi usado para uma série de jogos de computador incluídos na revista eletrônica *Microzine*³⁷⁴, da Scholastic.

A série também gerou um *spin-off* para jovens leitores, a *Pick-a-Path*, cuja duração foi idêntica à *Twistaplot* (1982-1985). *Pick-a-Path* está para a *Twistaplot* assim como *Choose Your Own Adventure for Younger Readers* está para *Choose Your Own Adventure*. A série, assim como outras, oferecia *puzzles*, labirintos³⁷⁵ e charadas/adivinhações ao leitor a fim de aumentar sua tomada de decisões.

E a rivalidade dos livros interativos ainda encontrava um terceiro concorrente. Em 1982 a Archway Imprint lança a *Which Way Books*³⁷⁶. Usando a mesma fórmula que as outras séries de livros, seus enredos variavam um pouco mais que as demais, pois além do horror, fantasia e ficção científica, abrangiam também - graças a suas boas vendas as quais permitiram adquirir importantes licenças - o universo das histórias em quadrinhos da DC Comics³⁷⁷ encontrados na série *Super Powers Which Way Books*³⁷⁸ e *Guerra nas Estrelas*³⁷⁹, bem como outros *spin-offs*: os romances românticos interativos de *Follow Your Heart Romances*³⁸⁰, os livros de futebol americano e beisebol de *Play-It-Your-Way Sports Books*³⁸¹

³⁷⁴ Revista sobre disquetes de computador com programas voltados ao público infantil. Mais informações em <http://www.retroist.com/2010/12/06/scholastics-microzine/>.

³⁷⁵ Vale ressaltar que os livros, sendo ficções interativas ou livros-jogo, são ergódicos por natureza e trazem consigo “[...] a ideia de texto narrativo como um labirinto, um jogo, ou um mundo imaginário, nos quais o leitor pode explorar e desejar, perder-se, descobrir passagens secretas, brincar, seguir regras e assim por diante”. (AARSETH, 1997, p.3)

³⁷⁶ Série composta por 24 livros, a qual durou de 1982 a 1986. No Brasil foi traduzida como *Coleção Você Manda* e publicada pela editora Record entre 1982-1991, lançando sete livros. A lista completa da série original pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/29>, enquanto a brasileira pode ser obtida em <https://gamebooks.org/Series/523>.

³⁷⁷ A DC Entertainment é uma editora norte-americana de histórias em quadrinhos e outras mídias, sendo considerada uma das maiores companhias do mundo desse ramo. A empresa é subsidiária da companhia Time Warner e detém a propriedade intelectual de muitos de alguns dos mais famosos personagens de quadrinhos, como Batman, Super-Homem (Superman), Mulher-Maravilha (Wonder Woman), Lanterna Verde (Green Lantern), Flash, Aquaman, Arqueiro Verde (Green Arrow), Asa Noturna (Nightwing), Caçador de Marte (Martian Manhunter), Shazam, e seus grupos como Liga da Justiça (Justice League of America), Sociedade da Justiça da América (Justice Society of America), Novos Titãs (Teen Titans), Renegados (Outsiders), Aves de Rapina (Birds of Prey), Patrulha do Destino (Doom Patrol), Legião dos Super-Heróis (Legion of Super-Heroes), Comando Invencível (All-Star Squadron), só para citar alguns. Outras informações em <http://www.dccomics.com/>.

³⁷⁸ Série composta por quatro livros, a qual durou de 1983 a 1986. Seu nome passou por ajustes no início. O primeiro livro – *Superman: The Man of Steel* (1983) - foi originalmente publicado como se pertencesse a uma série chamada DC Super Heroes Which Way Books, mas os livros posteriores e reimpressões subsequentes do primeiro título passaram a ser publicados sob o logo *Super Powers Which Way Books*, o qual passou a ser o título oficial da série. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/310>.

³⁷⁹ Do original *Star Wars*, é um filme épico lançado em 25 de maio de 1977, escrito e dirigido por George Lucas. Conta a história do envolvimento de Luke Skywalker (Mark Hamill) e Han Solo (Harrison Ford), na Guerra Civil Galáctica travada entre o tirano Império Galáctico e a Aliança Rebelde. Mais informações em <http://br.starwars.com/>.

³⁸⁰ Série composta por dez livros, a qual durou de 1983 a 1986, sendo recomendada não ao público infantil, mas adolescente. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/170>.

e os voltados ao público jovem de *Which Way Secret Door Books*³⁸², todos com *puzzles* não muito complexos, salvo raras exceções. Outra distinção foram suas referências mais breves entre as escolhas. Alguns títulos foram reimpressos na Inglaterra pela editora Carousel.

Estava claro, nessa época, a importância dessa narrativa não sequenciada e o interesse de jovens leitores por esses livros, afinal, a indústria cultural sempre teve como alvo esse tipo de público (MORIN, 1977, p.39). Mas romances não lineares sempre existiram, e o que estava por vir era ainda mais inovação. A franquia *Choose Your Own Adventure* nem desconfiava, mas estava por inspirar a série mais importante de livros-jogo de todos os tempos³⁸³: a *Fighting Fantasy*.

No próximo capítulo, algumas séries de livros-jogo inspiradas nas “narrativas interativas não-quantificadas” como *Choose Your Own Adventure*, *Endless Quest*, *Pick-a-Path* e muitas outras serão abordadas. Por se tratarem de séries fundadoras do livro-jogo, deve-se conhecer, também, um panorama geral que as englobe nessa “era de ouro do livro-jogo”, na qual floresceram importantes obras e modelos a serem mimetizados até hoje e que merecem ser objeto de futuros estudos acadêmicos devido a suas particularidades.

³⁸¹ Série composta por seis livros, a qual durou de 1983 a 1985, sendo os títulos ímpares referentes a beisebol e os pares referentes a futebol americano. Constituem-se em duas trilogias, se lidas em sequência. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/306>.

³⁸² Série composta por doze livros, a qual durou de 1983 a 1984. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/491>.

³⁸³ Sabe-se que os livros didáticos do estilo “*Tutortext*” também foram obras que inspiraram muitos autores de livros-jogo da época, porém, pela dificuldade de se encontrar informações mais profundas sobre os mesmos e pelo número de vendas de sua série principal – a *Tutortext: Doubleday series* – ser desconhecido, optou-se por abordar as séries de romances interativos tratadas nesse capítulo por se apresentarem como fontes mais acessíveis de pesquisa. Sabe-se, no entanto, que a *Tutortext: Doubleday series* tem sua relevância na História dos livros interativos por usar o formato de narrativa ramificada assim como os demais, mas seu foco era ensinar ao leitor (geralmente autodidata) assuntos como aritmética, álgebra, escrita, direito, poesia, programação computacional, química, entre muitos outros, tendo conhecido, também, séries derivadas com o mesmo caráter pedagógico. Duas listas de obras podem ser conhecidas em <https://gamebooks.org/Series/457/Show> e <https://gamebooks.org/Series/458/Show>.

6 A MAGIA FINALMENTE CONJURADA (O CLÍMAX DO LIVRO-JOGO)

Finalmente tive um orgasmo. Mas o médico me disse que era do tipo errado.

Woody Allen

Mesmo após o grande sucesso das ficções interativas, o livro-jogo não ficou à sua sombra. Essas séries estavam, sem a intenção, preparando os leitores comuns a um fenômeno que estava por vir: a série de livros-jogo *Fighting Fantasy*.

6.1 – OS DOIS FEITICEIROS: IAN LIVINGSTONE E STEVE JACKSON (UK)

Steve Jackson (UK) e Ian Livingstone são duas personalidades fundamentais para o que o livro-jogo se tornou hoje e sempre. Ambos foram co-fundadores da Games Workshop, empresa fundada em 1975 e que, em 1977, que se tornou a editora britânica com licença sobre o aclamado RPG *Dungeons & Dragons*. Antes da aquisição do *Dungeons & Dragons* eram editores de um *fanzine* chamado *Owl and Weasel*³⁸⁴. Sempre foram grandes amigos, fãs e jogadores de *wargames* e RPG³⁸⁵.

Ian Livingstone nasceu em dezembro de 1949 em Prestbury, Cherise, embora tenha passado sua infância em Rusholme - isso porque o hospital local de Manchester estava lotado no momento crítico do nascimento, forçando sua família a concebê-lo num hospital tão distante de onde viviam.

No início da década de 1960 conheceu Steve Jackson (UK) quando se mudou para Altrincham, especificamente na Altrincham Grammar School. Lá eles descobriram seus gostos em comum, principalmente os jogos de tabuleiro. Livingstone se mostrou um grande jogador de *Monopoly*³⁸⁶ e xadrez, tornando-se o segundo melhor jogador de *Monopoly* do

³⁸⁴ *Fanzine*/boletim informativo para apreciadores de jogadores de mesa, RPG e *wargames*, publicado em Londres, Inglaterra, pela Games Workshop. 25 números foram conhecidos pelo público entre fevereiro de 1975 a abril de 1977, sendo substituído pela *White Dwarf*. Uma homenagem e preservação de seu legado pode ser conhecida em <http://owlandweasel.blogspot.com.br/>.

³⁸⁵ Retirado de <http://www.eurogamer.net/articles/2013-08-16-you-are-the-hero-a-history-of-fighting-fantasy>.

³⁸⁶ Jogo de tabuleiro conhecido no Brasil como *Banco Imobiliário*. Mais informações em <http://regras.net/como-jogar-banco-imobiliario/>.

Reino Unido e capitão da equipe de xadrez local, esporte e passatempo que afirmou ser seu jogo preferido por sempre poder melhorar como jogador³⁸⁷. Livingstone passou a conhecer o jogo *Diplomacy*³⁸⁸ no início dos anos 1970 e produziu algumas capas para a revista *Albion*, uma das primeiras revistas que tratavam sobre o jogo. Em contato direto com Don Turnbull (1937 – 2003), editor da *Albion*, Livingstone se mudou para Londres e lhe ofereceu uma coluna na *White Dwarf*, que, por sua vez, aceitou e passou a publicar na seção *The Fiend Factory*. Mais tarde, isso lhe rendeu um contato com Gary Gygax – o patrono do RPG – para publicar o conteúdo na coletânea *Fiend Folio* e publicar o *Dungeons & Dragons* através da própria Games Workshop.

Já Steve Jackson (UK) nasceu em maio de 1951 em Manchester, mudando-se para o Canadá em 1955 e retornando à terra natal em 1962³⁸⁹. Depois de conhecer seu amigo Ian Livingstone, conseguiu entrar para a universidade com apenas 17 anos graças a suas excelentes notas escolares.

Livingstone terminou a escola e entrou para a Stockport College of Technology e obteve um HND³⁹⁰ em *Business Studies* e um diploma em Marketing. Chegou a trabalhar numa companhia americana de óleo como assistente de marketing. Por sua vez, Jackson (UK) entrou precocemente³⁹¹ para a University of Keele e, entre muitos feitos, gaba-se por ter criado o que acredita ser a primeira liga de jogos de tabuleiro de uma universidade britânica – a Keele University Games Society. Jackson (UK) foi aos Estados Unidos em 1973 e voltou de lá com diversos jogos da Avalon Hill, os quais apresentou a Livingstone. Depois, mudou-se para Oxford para trabalhar na Oxford University's Biochemistry Department dissecando ratos. Com o tempo, percebeu que tal trabalho era solitário demais e decidiu se mudar para Londres/Inglaterra, onde seus amigos moravam.

Ambos passaram a dividir um flat com outro colega de escola, John Peake, em Shepherd's Bush, distrito localizado a oeste de Londres/Inglaterra. Os três amigos conseguiam trabalhos temporários e passavam suas noites nos jogos, até que passaram a

³⁸⁷ Retirado de <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2012/aug/28/fighting-fantasy-traditional-games>.

³⁸⁸ Jogo sobre a Primeira Guerra Mundial em que cada jogador representa uma das forças armadas de uma grande potência européia. Outras informações em <https://boardgamegeek.com/boardgame/483/diplomacy>.

³⁸⁹ Retirado de <https://amazingstoriesmag.com/2013/07/interview-with-steve-jackson-author-of-fighting-fantasy-and-the-sorcery-series/>.

³⁹⁰ Abreviação de *Higher National Diploma*. Trata-se de um curso relacionado ao trabalho fornecido por algumas faculdades no Reino Unido. Um HND em tempo integral leva em média dois anos para ser obtido, ou de três a quatro anos em tempo parcial. Geralmente um HND equivale a dois anos de universidade. Essa qualificação também pode ser um facilitador de acesso a níveis acadêmicos mais avançados. Também é oferecido em outros países como Argentina, Finlândia, Índia, Malta e Nigéria.

³⁹¹ Graças a suas excepcionais notas escolares (15 O [Ordinary] levels – notas que só perdem para A [Advanced] - de 16 matérias), Jackson (US) conseguiu entrar com apenas 17 anos onde normalmente se entrava com 18.

conhecer um em especial através dos *fanzines Europa* e *News from Bree*³⁹²: O *Dungeons & Dragons*. Reconhecida a potência do que seria o primeiro RPG do mundo, Steve Jackson (UK) passou dias desenhando mapas e imaginando monstros, os quais servir-lhe-iam de inspiração para os livros-jogo de suas séries *Fighting Fantasy* e *Sorcery!*. Eles seriam importante recurso nos livros-jogo, assim como nos RPGs, pois “[...] ajudam a inserir os aventureiros em contextos geográficos³⁹³” (HARTAS, 2011, p.13), tornando a narrativa mais verossímil.

Certo dia o trio de amigos decidiu abrir seu próprio negócio em fevereiro de 1975 e fundaram a Games Workshop. A passos curtos a companhia, detentora dos direitos autorais de *Dungeons & Dragons* no Reino Unido - o próprio Gary Gygax ofereceu-lhes três anos de direitos de distribuição exclusiva do primeiro RPG do mundo (WALTERS, 2012a, p.66) -, passou de um quarto de apartamento a uma grande companhia de jogos. Um ano depois, Peake pediu para sair da Games Workshop e deixou o futuro da empresa nas mãos dos dois amigos restantes. Ainda nesse ano, Jackson (UK) e Livingstone montaram um escritório exclusivo da Games Workshop e, dois anos depois, uma loja de varejo da companhia.

Geoff John, grande fã de *Dungeons & Dragons* e melhor amigo de Geraldine Cooke, editora de comissionamento³⁹⁴ da Penguin Books³⁹⁵, percebeu o potencial da Games Workshop em ascensão e sugeriu a Cooke que contatasse seus criadores. Ela precisava inventar algo de novo para a lista de livros de ficção da Penguin, pois ninguém se importava mais com ficção científica, fantasia ou horror na época. Se Jackson (UK) e Livingstone pudessem criar um jogo que “coubesse” num livro poderiam produzir uma grande invenção. Essa situação é um claro exemplo de que “não são os intelectuais [no caso, Livingstone e Jackson (UK)] que fazem essa cultura; [...] são *empregados* pela indústria cultural [representada pela Penguin]”. (MORIN, 1977, p.17, comentários nossos e grifos do autor)

³⁹² Revista que conheceu 29 números e durou de 1970-1988. Mais informações em <http://www.newsfrombree.co.uk/>.

³⁹³ Do original [...] *they also helped to put adventures into a geographical context*. (tradução nossa)

³⁹⁴ Do original *comissioning editor* (tradução nossa). Na página da própria editora, em uma biografia resumida de si própria, seu cargo aparece como Editora Executiva (*Executive Editor*). Jonathan Green se refere a Geraldine Cooke como “[...] uma jovem editora [...] que dava seus primeiros passos [...]” (2014, p.14, tradução nossa) remetendo-se a seu início de carreira. Mais informações em <http://www.geraldinecooke.co.uk/content/geraldine-cooke>.

³⁹⁵ Editora britânica fundada em 1935 por Allen Lane. Sua ideia era fornecer literatura de qualidade a preços acessíveis e não vendidos só em livrarias, mas também em estações ferroviárias e lojas em geral. Ela revolucionou o mercado livreiro na década de 1930 por meio de seus livros de bolso. Outras informações em <https://www.penguin.co.uk/>.

Em 1980, Steve Jackson (UK) e Ian Livingstone participaram de um *Games Day*³⁹⁶ e, depois de uma amigável conversa por telefone com Geraldine Cooke, montaram um estande da Penguin Books no evento e decidiram unir leitura e RPG num só livro, sem grandes manuais, tabuleiros e miniaturas³⁹⁷. Tal ideia foi ridicularizada pelo gerente sênior da Penguin, mas abraçada por Patrick Hardy (1936 – 1987), líder do setor de publicações de livros infantis da Penguin – a Puffin Books. Nesse momento o gerente sênior representaria as *normas dominantes* de cultura, enquanto Hardy seria o “porta-voz” do *aspecto inovador* da cultura³⁹⁸. Hardy aprovou o projeto e repassou-o a Philippa Dickinson (1955 -), na época uma editora júnior da Puffin, que esperava um manual sobre jogos e RPGs da época e não uma narrativa interativa semipronta³⁹⁹. O que Dickinson não levou em conta foi que em todo homem/leitor existe uma criança, e essa aprecia jogos, diversão e o mito do conto (MORIN, 1977, p.44), uma combinação que o livro-jogo transmitiria com grande excelência.

Depois, decidiram criar um livro que fosse também um jogo, voltado apenas para uma pessoa. Em 1981, inspirados pela série *Choose Your Own Adventure* e pelo RPG *Tunnels & Trolls*, criaram *The Magic Quest*, uma curta aventura destinada a demonstrar o estilo de narrativa-jogo (KATZ, 2012, p.82). Mesmo que nunca dito abertamente a admiração por *Tunnels & Trolls*, a própria revista da Games Workshop faria propagandas da série:

³⁹⁶ Convenção de jogos anual patrocinada pela Games Workshop. Foi iniciada em 1975, quando a Games Workshop decidiu cobrir uma outra convenção de jogos agendada para agosto daquele ano que acabou sendo cancelada. Workshop de Jogos decidiu preencher a lacuna resultante executando um dia de jogo próprio. Como resultado, após alguns atrasos, o evento realizou-se no Seymour Hall, Londres, em 20 de dezembro de 1975. Tal convenção foi importante porque havia poucos eventos e lojas para os jogadores se encontrarem para jogar, e a Games Workshop usou isso em seus esforços para construir a cena de jogos no Reino Unido. Outras informações em http://warhammer40k.wikia.com/wiki/Games_Day.

³⁹⁷ Retirado de <https://web.archive.org/web/20051127132716/http://www.fightingfantasy.com/fffaq.htm#format>.

³⁹⁸ Os termos em destaque foram usados por Morin e referem-se ao embate cultura cultivada x cultura de massa. (1977, p.19)

³⁹⁹ Retirado de <http://www.eurogamer.net/articles/2013-08-16-you-are-the-hero-a-history-of-fighting-fantasy>.

Tunnels & Trolls

Fantasy & Fun

Tunnels & Trolls

Sorcerers & Solos

Tunnels & Trolls

Goblins & Groups

Tunnels & Trolls

Wizards & Warriors

Tunnels & Trolls

Solos & Satisfaction

**& value for
money role-playing**

For further information and for our latest FREE catalogue, send s.a.e. to:

FLYING BUFFALO

P.O. Box 100, Bath Street,
Walsall, W. Midlands.



TUNNELS & TROLLS

**THE ORIGINAL SOLO FANTASY
GAME - NOW IN PAPERBACK!**

AVAILABLE APRIL 4TH:
TUNNELS AND TROLLS RULE BOOK.....£2.95
CITY OF TERRORS+ RULE BOOK.....£3.95
AMULET OF THE SAKTI/ARENA OF KHAZAN.....£2.50
CAPTIF D'YVOIRE/BEYOND THE SILVERED PANE.....£2.50
NAKED DOOM/DEATHTRAP EQUALIZER.....£2.50

**NEW! FROM
CHRIS HARVEY GAMES**

**TIME & TIME
AGAIN
£5.95**

From the producers of The
Morrow Project, a superb
new time travel R.P.G.
journey into the past with
the Bureau of Temporal
Affairs.

**BEHIND
ENEMY
LINES
£15.95**

Join the infantry in the
trenches with this World
War I Role-Playing Game.

OTHER POPULAR GAMES:

The Morrow Project.....£5.95
Role Playing Supplement.....£4.50
Shield.....£3.50
Group Adventures:
Liberation at Riverton.....£5.50
Operation Lucifer.....£5.50
The Starnaman Incident.....£5.50
Damocles.....£5.50
Ruins of Chicago.....£5.50
Operation Lonestar (new).....£5.50

GROUP ADVENTURES:

Deathstroke.....£5.50
Escape From Stronghold.....£5.50
Island of Dr. Destroyer
+ Screen.....£4.95
Great Supervillain Cont.....£5.50
Organisation Book II (new).....£5.50

THE SUPER HERO ROLE PLAYING GAME

Champions.....£14.95
Champions II.....£8.95
Champions III.....£8.95

COMPANIONS RANGE:

Scenarios for use with all
Fantasy R.P.G's
Curse on Hareth.....£9.95
Plague of Terror.....£6.95
Brotherhood of Bolt.....£6.95
Streets of Gems.....£6.95
Cards of Power.....£6.95

AVAILABLE FROM YOUR LOCAL GAMES SHOP OR BY
POST FROM CHRIS HARVEY GAMES
TRADE ENQUIRIES WELCOME

**CHRIS
HARVEY
GAMES**



P.O. BOX 100, BATH STREET
WALSALL, W. MIDLANDS.

Figuras 83 e 84: propagandas da série *Tunnels & Trolls*

Fontes: *White Dwarf*, Londres/Inglaterra, jan, n.49, 1984 e *Warlock*, Nottingham, jun/jul, n.10, 1986 (p.6 e 47, respectivamente)

A obra foi relativamente bem aceita pela editora, embora os autores tivessem precisado de mais seis meses para expandir e melhorar seu conceito original. Ian Livingstone escreveu a primeira parte do livro e Steve Jackson (UK), a segunda⁴⁰⁰, enquanto Philippa Dickinson editava de forma a criar uma linguagem e forma de narrar uníssona já que cada um havia a sua própria.

⁴⁰⁰ Retirado de <http://www.eurogamer.net/articles/2013-08-16-you-are-the-hero-a-history-of-fighting-fantasy>.

Caso o primeiro livro-jogo vingasse surgiria a série *Fighting Fantasy*⁴⁰¹. *The Magic Quest* foi publicado pela Puffin⁴⁰² em 1982, sob novo título - *The Warlock of Firetop Mountain*⁴⁰³-, o que seria o primeiro volume da maior série de livros-jogo de todos os tempos. Reconhecer a reação positiva do público seria fundamental para se pensar num padrão de sucesso (MACDONALD, 1971, p.97). E isso somente foi possível pois os editores, assim como “os cineastas consideram com suspeita todo manuscrito atrás do qual não encontrem um tranquilizante *best-seller*” (ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p.27, grifos dos autores), viram uma potencial inovação no mercado dos livros com essa ousada literatura híbrida. Alguns livros da *Fighting Fantasy*, por exemplo, tiveram dezenas de edições diferentes, mas foi o livro-jogo estreante que mais obteve sucesso, tendo conhecido 35 edições diferentes até 1995⁴⁰⁴.

6.2 – DA AMBIÇÃO CRIOU-SE UM DRAGÃO: A SÉRIE *FIGHTING FANTASY*

Em 27 de agosto de 1982, *The Warlock of Firetop Mountain* estava à venda nas livrarias. Quando lançado, suas vendas começaram fracas nas primeiras semanas (talvez por serem voltadas a um público geral), até serem direcionadas a estudantes escolares (WALTERS, 2012a, p.67). Diferentemente do que normalmente acontece com obras experimentais, rejeitadas em seu tempo pelo escândalo causado (ECO, 1985, p.50), a partir desse direcionamento de público, em três semanas, as 20 mil cópias da tiragem da 1ª edição já estavam esgotadas (SCHICK, 1991, p.358-359). Já no segundo mês a Puffin conhecia 10

⁴⁰¹ Também é conhecida como *FF*.

⁴⁰² Divisão de livros infantis da Penguin Books (UK), sendo desde a década de 1960 uma das maiores editoras de livros infantis no Reino Unido e outros de língua inglesa. Mais informações em <https://www.penguin.co.uk/puffin/>.

⁴⁰³ Como o primeiro livro-jogo de sua série original, geralmente encabeçava a lista da *Fighting Fantasy* traduzida para os outros países. Apenas em três países essa obra não deu início à série traduzida: Brasil (antecipado pela tradução de *The Citadel os Chaos – A Cidadela do Caos* no original), Bulgária (antecipado pelas traduções de *Starship Traveller* [1992] - *Zvezdoletat Skitnik* [Звездолетът Скитник] no original - e *The Forest of Doom* [1993] - *Gorata na obrechenite* [Гората на обречените] no original) e Estônia (antecipado pelas traduções de *The Citadel os Chaos* [1998] - *Kaose kants* no original - e *The Forest of Doom* [1999] - *Hukatuse mets* no original).

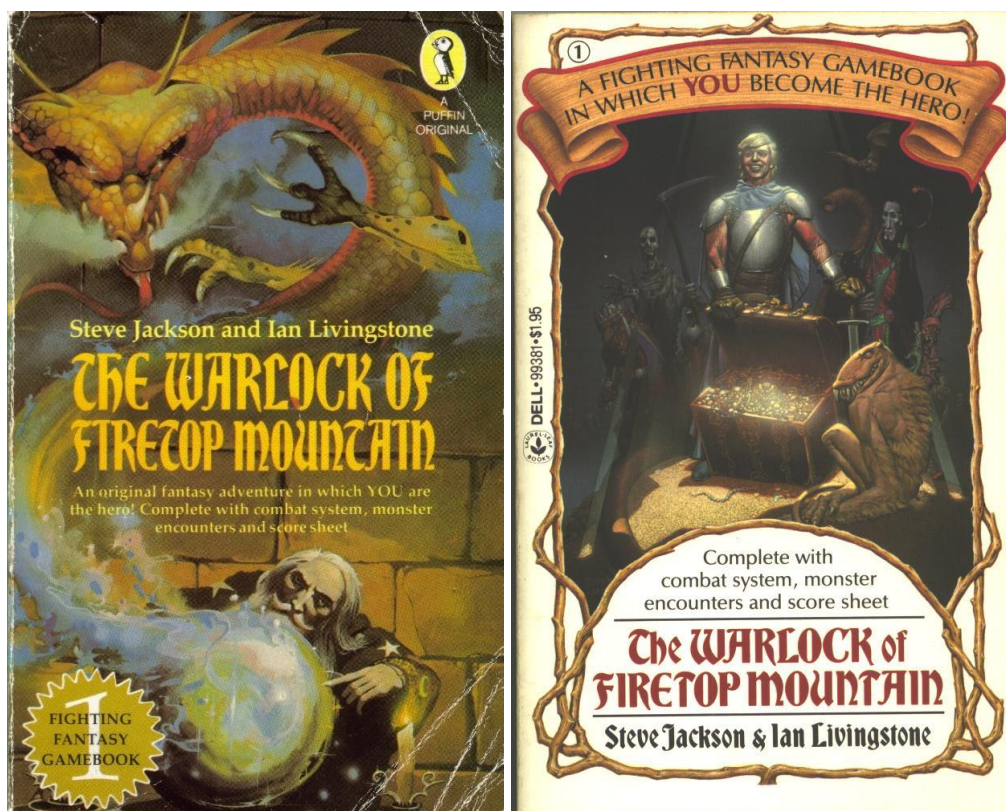
⁴⁰⁴ Mesmo que desatualizado, o maior banco de dados que computou quantas edições cada livro-jogo de *Fighting Fantasy* e seus *spin-offs* tiveram pode ser conhecido em <http://baseportal.com/cgi-bin/baseportal.pl?htx=%2Fgallicus%2FFFFGamebookDatabase>. Depois dele, não se tem informações de qualquer controle de edições, tiragens ou vendas pelas novas editoras. O próprio sistema de identificação de quantas edições determinado livro-jogo de *Fighting Fantasy* teve mudou a partir do fim de 1988/início de 1989. Tal sistema pode ser conhecido em http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Titannica_%22Fighting_Fantasy%22_Gamebook_Database.

tiragens do mesmo livro-jogo (WALTERS, 2012a, p.67) e até completar um ano de existência já havia conhecido 20 reimpressões no total (GREEN, 2014, p.23). Ele conheceu 12 variações de capa, sendo sete delas pela Puffin e cinco pela Wizard Books⁴⁰⁵ (BALLINGALL, 2011a, p.55). Devido ao grande sucesso da série, seus outros livros-jogo começavam com tiragens de 75.000 cópias cada (SCHICK, 1991, p.359). Foi difícil, durante os anos 80 especialmente, estar alienado dos livros-jogo, já que só se falava nisso depois de seu sucesso (DAVIS, 2011, p.12). A ideia de *amusement* (diversão) como o mais alto patamar da indústria cultural (ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p.28), estaria confirmado e refletido no sucesso da série.

Na década de 80 a idade média de um jogador de RPG era de 19 anos, então muitos acharam os livros-jogo muito limitados e simplórios, mas foi inegável que serviram para introduzir milhares de novos RPGistas no ramo (MASTERSON, 1985, p.74). Isso também acontecia no Brasil no final da década de 90, pois o público consumidor de RPG constituía-se principalmente de adolescentes e jovens adultos (RODRIGUES, 2004). O problema era ainda reiterado pelo fato de as livrarias normalmente colocarem os livros-jogo na sessão infantil, o que constrangia os fãs da série no momento de sua aquisição. (ALLIANTHA, 1986)

De início, a série se destacou por apresentar elementos de RPG em si mesma (sem depender de livros adicionais), com muitas das capas apresentando a sugestiva legenda da aventura apelando e atribuindo a tarefa de protagonista ao leitor.

⁴⁰⁵ Não foi possível perceber a diferença entre as capas das edições da Wizard Books.



Figuras 85 e 86: capas da edição de *The Warlock of Firetop Mountain*, britânica⁴⁰⁶ e estadunidense⁴⁰⁷, respectivamente

Fontes: <https://gamebooks.org/Item/37> e <https://gamebooks.org/Item/37>, respectivamente

A Puffin por vezes alterava títulos dos livros-jogo, como fizera com *The Magic Quest* para *The Warlock of Firetop Mountain*, parte dos enredos e até em ilustrações, como em *Midnight Rogue* (1987).

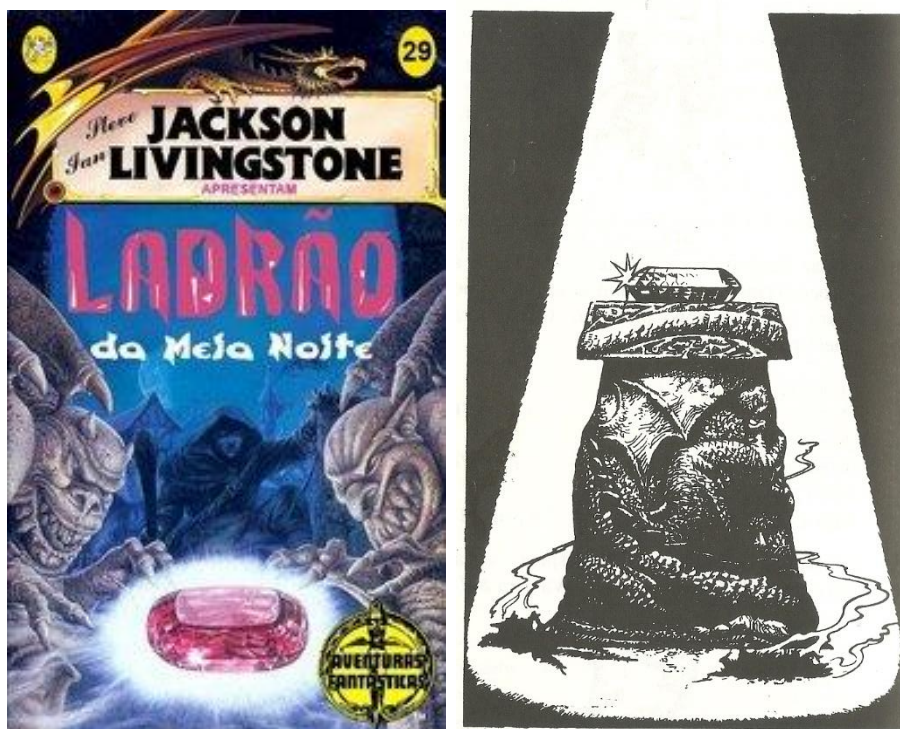
No exemplo de *O Ladrão da Meia Noite* (1994) - tradução do original *Midnight Rogue* - pode-se comparar o texto, a ilustração da capa do livro-jogo e uma outra ilustração (interna) para deixar evidente uma grave incoerência:

316

Você atravessa a porta, entrando numa nova sala rochosa – nela está escondido o Olho do Basilisco! A grande pedra preciosa descansa sobre um *pilar de rocha negra* no centro da câmara, e uma coluna de luz brilha, vinda do alto, englobando o pilar e a gema do teto ao chão. (DAVIS, 1994, p.193, grifos nossos)

⁴⁰⁶ Trazia ao leitor-jogador a mensagem “Uma fantástica aventura em que você é o herói! Completo com regras de combate e ficha de personagem”. (tradução nossa)

⁴⁰⁷ Trazia ao leitor-jogador uma mensagem similar à edição original (britânica).



Figuras 87 e 88: capa do livro-jogo *O Ladrão da Meia Noite* e ilustração interna condizente à referência 316 do enredo, respectivamente

Fontes: <https://gamebooks.org/gallery/figfan19pobr.jpg> e DAVIS, Graeme. *O Ladrão da Meia Noite*. Tradução de Alexandre Bevenides. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1994, 236p. (p.192)

Segundo o texto, a gema preciosa – o olho do basilisco – estaria num aposento fechado após uma porta, confirmado pela ilustração interna em preto e branco. Porém, o que a capa traz ao leitor-jogador é a gema localizada após um arco, sem a existência de porta alguma. Embora seja imperceptível na imagem interna, o aposento pode ser rochoso conforme a descrição do texto, o que condiz com a ilustração da capa (acima das asas das gárgulas pode ser percebida a construção rochosa do lugar). De acordo com o enredo do livro, essa pedra preciosa estaria sobre um pilar (altar com grande comprimento), quando na verdade trata-se de um altar, confirmado por ambas as ilustrações. De acordo com a ilustração interna, a gema é iluminada por uma luz surgida do alto, enquanto na ilustração de capa a gema apresenta brilho próprio. As gárgulas aparecem em uma cena muito anterior ao encontro com a gema preciosa, mas a capa apresenta-as como parte integrante da cena. O próprio autor não se importou com tamanhas incoerências e ficou satisfeito pela capa apresentar seus elementos essenciais da narrativa: a cidade, o ladrão, a gema, as gárgulas. (DAVIS, 2011, p.17-18)

Algumas traduções optaram por manter a “chamada à aventura”, traduzindo literalmente a frase original ou simplificando-a:



Figuras 89 e 90: capas da edição de *The Warlock of Firetop Mountain*, holandesa⁴⁰⁸ e portuguesa⁴⁰⁹, respectivamente

Fontes: <https://gamebooks.org/Item/2012> e <https://gamebooks.org/Item/3442>, respectivamente

Outras optaram por não trazer o chamativo apelo ao leitor:

⁴⁰⁸ Trazia ao leitor-jogador uma mensagem idêntica à edição original (britânica). Não se sabe dizer por que somente Steve Jackson (UK) recebeu os créditos na capa e Ian Livingstone não.

⁴⁰⁹ Trazia ao leitor-jogador uma mensagem mais simplificada à edição original (britânica).



Figuras 91 e 92: capas da edição de *The Warlock of Firetop Mountain*, brasileira e finlandesa, respectivamente

Fontes: <https://gamebooks.org/Item/2911> e <https://gamebooks.org/Item/4911>, respectivamente

A série até 1984 já era comercializada em cinco países (JACKSON; LIVINGSTONE, 1984a, p.3) e, um ano depois, em outros treze (FIGHTING..., 1985, p.20). No total conheceu 20 traduções para 21 países⁴¹⁰. Sabe-se que só no Japão, até 1986, *The Warlock of Firetop Mountain* já havia vendido mais de 250.000 cópias, quantidade de vendas que superava até mesmo a do Reino Unido. (THOMSON, 1986, p.7)

A estrutura era semelhante à da série *Choose Your Own Adventure*, na qual o leitor “encarnaria” o personagem principal da história. O leitor-protagonista leria a narrativa até que o livro lhe oferecesse uma escolha. Cada escolha encaminhá-lo-ia a uma página diferente e a história continuaria de acordo com a escolha feita. Então, o texto de um livro-jogo da *Fighting Fantasy* nunca progrediria de forma linear, mas sim dividido em uma série de seções numeradas (geralmente 400, embora alguns livros-jogo apresentem menos ou mais referências que o padrão recomendado).

Diferente das aventuras-solo de *Tunnels & Trolls* e *The Fantasy Trip*, na série *Fighting Fantasy* há duas espécies de introdução. A primeira, cuja extensão é sempre de uma

⁴¹⁰ Retirado de <https://gamebooks.org/Series/11>.

página, é um texto sem título que dá uma ideia ao leitor-jogador sobre o que é a aventura (e o que é um livro-jogo). O exemplo abaixo foi extraído da primeira página d' *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*:

O Feiticeiro da Montanha de Fogo é um tipo diferente de livro. Além do livro propriamente dito, você também precisará de dois dados, de um lápis e de uma borracha. Então, armado com estes instrumentos, você poderá se tornar o herói de uma perigosa aventura para descobrir o tesouro oculto do Feiticeiro. O tesouro está escondido no fundo de uma caverna subterrânea que você terá que explorar, povoada por uma variedade de monstros subterrâneos que você terá que enfrentar e matar – ou morrer na tentativa. Em parte um romance, com sua história emocionante, e em parte um jogo, com seu elaborado sistema de combate, este livro traz muitas aventuras dentro dele para você. Cada página apresenta desafios diferentes, e as decisões que você tomar o levarão a diferentes caminhos e diferentes batalhas. Talvez você se perca no labirinto, veja sua força ser minada por uma medonha Criatura, morra em uma batalha com os Orcas⁴¹¹ ou caia diante de um dos seres dentre os muitos que guardam as criptas do tesouro do feiticeiro. Ou, então, com coragem, determinação e uma boa dose de sorte, talvez você sobreviva a todas as armadilhas e batalhas até as câmaras interiores do domínio do Feiticeiro, onde está escondido o tesouro.

Magia e monstros são reais como a própria vida nesta caça ao tesouro de capa e espada que o deixará enfeitado por horas a fio! (JACKSON; LIVINGSTONE, 1991, p.1, grifos nossos)

Esse livro-jogo, em especial, apresenta até uma pré-introdução antes de sua leitura interativa começar:

BOATOS

Somente um aventureiro imprudente partiria em uma busca tão perigosa sem primeiro descobrir o máximo possível a respeito da montanha e seus tesouros. Antes da sua chegada ao sopé da Montanha do Cume de Fogo, você passou diversos dias com as pessoas da cidadezinha local, a uns dois dias de viagem da base do monte. Por ser uma pessoa simpática, você não teve muita dificuldade em se relacionar com os camponeses da região. Embora eles contassem muitas histórias sobre o misterioso santuário do Feiticeiro, você não ficou muito convencido de que todas – ou alguma delas, na realidade – eram baseadas em fatos reais. Os moradores da vila tinham visto muitos aventureiros passarem por lá a caminho da montanha, mas muito poucos retornaram algum dia. A jornada que você tinha pela frente era extremamente perigosa, isso você sabia com certeza. Nenhuma daqueles que retornaram à cidadezinha pensava em voltar à Montanha do Cume de Fogo.

Parecia haver algum grau de verdade no boato de que o tesouro do Feiticeiro estava guardado em uma arca magnífica, com duas fechaduras, e que as chaves para estas fechaduras ficavam guardadas por vários seres horripilantes dentro das cavernas. O próprio Feiticeiro era um mágico de grande poder. Alguns o descreviam como sendo um velho, outros como um jovem. Alguns diziam que seu poder provinha de um baralho encantado, outros que era derivado das luvas de seda negra que ele sempre usava.

A entrada da montanha era guardada por um bando de Goblins com o rosto cheio de verrugas, criaturas estúpidas que adoravam comer e beber. Nas câmaras mais interiores, os seres se tornavam mais assustadores. Para chegar às câmaras interiores você teria que atravessar um rio. O serviço de travessia era regular, mas o barqueiro

⁴¹¹ Livre tradução para *Orcs*, criaturas deformadas e fortes, pertencentes às forças malignas. Foi corrigida na nova edição (Jambô).

gostava sempre de fazer bons negócios, por isso você deveria ter uma Peça de Ouro para a viagem. Os habitantes locais também o incentivaram a fazer um bom mapa de sua trajetória pois sem um mapa você terminaria se perdendo irremediavelmente no interior da montanha.

Quando finalmente chegou o seu dia de partir, a vila inteira apareceu para desejar a você uma viagem segura. Os olhos de muitas das mulheres se encheram de lágrimas, tanto das jovens quanto das velhas. Você não conseguiu evitar de pensar se não seriam lágrimas antecipadas de sofrimento, choradas por olhos que não voltariam a vê-lo vivo.

Agora vire a página (JACKSON; LIVINGSTONE, 1991, p.12)

E, logo em seguida, a introdução propriamente dita:

1

Finalmente a sua caminhada de dois dias chegou ao fim. Você desembainha a sua espada, coloca-a no chão e suspira aliviado, enquanto se abaixa para se sentar nas pedras cheias de musgo para um momento de descanso. Você se espreguiça, esfrega os olhos e, afinal, olha para a Montanha do Cume de Fogo.

A própria montanha em si já tem um ar ameaçador. Algum animal gigantesco parece ter deixado as marcas de suas garras na encosta íngreme diante de você. Penhascos rochosos e pontudos se projetam, formando ângulos estranhos. No cume você já pode vislumbrar a sinistra coloração vermelha – provavelmente alguma vegetação misteriosa – que deu nome à montanha. Talvez ninguém jamais chegue a saber o que cresce lá em cima, uma vez que escalar o pico deve ser com certeza impossível. Sua busca está para começar. Do outro lado da clareira há uma escura entrada de caverna. Você pega a sua espada, levanta-se e considera que perigos podem estar à sua frente. Mas, com determinação, você recoloca a sua espada na bainha e se aproxima da caverna.

Você dá uma primeira olhada na penumbra e vê-paredes [sic] escuras e úmidas com poças de água no chão de pedra à sua frente. O ar é frio e úmido. Você acende a sua lanterna e avança cautelosamente pela escuridão. Teias de aranha tocam seu rosto e você ouve a movimentação de pés minúsculos: muito provavelmente, ratazanas. Você vai virar para o oeste (vá para 71) ou para o leste. (vá para 278)? (JACKSON; LIVINGSTONE, 1991, p.14)

A partir da primeira seção, o leitor escolherá uma das séries de opções fornecidas pelo texto, cada uma com sua seção numerada (e não sequencial), que, por sua vez, fornece-lhe a consequência de sua escolha e novas opções. A narrativa, então, prossegue dessa forma, com o jogador escolhendo outras seções numeradas, até que seu personagem seja interrompido (quando conhece um irreversível fracasso) pela narrativa ou complete com sucesso sua missão. As referências não podiam ser muito extensas para não cansar o leitor-jogador e também não muito curtas a fim de transformar o livro-jogo numa “roleta de páginas”, e os autores souberam dosá-las, como a ótica poundiana sugere: “[...] não meter numa página mais do que o leitor comum possa engolir sem QUALQUER esforço além da sua atenção habitualmente relaxada”. (POUND, 1997, p.68)

A principal diferença entre a *Choose Your Own Adventure* e a *Fighting Fantasy* é que nos livros-jogo desta havia uma ficha de personagem (uma planilha para se anotar

informações importantes no decorrer da história), na qual o leitor anotaria os atributos do personagem, como em um jogo de RPG. Outra inovação eram os combates, os quais eram decididos não em escolhas certas e erradas, mas no aleatório lançamento de dados combinado com as anotações da ficha inicial ou mesmo com o que a própria cena onde ocorreria a ação oferecia ao leitor-jogador.

ADVENTURE SHEET			MONSTER ENCOUNTER BOXES		
SKILL Initial Skill =	STAMINA Initial Stamina =	LUCK Initial Luck =	Skill = Stamina =	Skill = Stamina =	Skill = Stamina =
ITEMS OF EQUIPMENT CARRIED	GOLD		Skill = Stamina =	Skill = Stamina =	Skill = Stamina =
	JEWELS		Skill = Stamina =	Skill = Stamina =	Skill = Stamina =
	POTIONS		Skill = Stamina =	Skill = Stamina =	Skill = Stamina =
	PROVISIONS REMAINING		Skill = Stamina =	Skill = Stamina =	Skill = Stamina =

Figura 93: ficha de personagem padrão⁴¹² da série *Fighting Fantasy*

Fonte: <https://gamebooks.org/scans/FightingFantasy/ff01sheet.jpg>

Através dessa ficha é que o leitor-jogador não se perderia no decorrer da narrativa, além de ser um lembrete fundamental para se usar as regras de jogo no decorrer da leitura.

As regras, por sua vez, eram ainda mais simples do que as dos livros de aventuras-solo de *Tunnels & Trolls* e *The Fantasy Trip*. A começar que não seria necessário livro suplementar algum, pois as regras, além de simples, virariam um padrão a ser seguido nos demais livros-jogo da série, a fim do leitor-jogador, já familiarizado, poder “pular” as páginas

⁴¹² Podem haver variações de acréscimo ou reduções de seções de um livro-jogo para outro, mas todas são explicadas antes mesmo da leitura interativa começar.

iniciais de regras, ou apenas folheá-las para se aprender eventuais alterações que um livro-jogo em específico lhe traria⁴¹³, e partir direto para a leitura-jogo.

Seu sistema é composto por três atributos: Habilidade⁴¹⁴ (pontuação a qual mede a capacidade do protagonista no uso de armas e outras ações manuais), Energia⁴¹⁵ (pontuação a qual mede a vitalidade do protagonista. Qualquer momento que atingir zero resulta na morte do protagonista e fim da leitura-jogo) e Sorte⁴¹⁶ (pontuação a qual mede a boa ou má fortuna do protagonista em ações que não dependam só de sua competência marcial). Um par de dados de seis lados (embora uma só unidade também funcione, pois pode-se lançá-lo duas vezes consecutivas) é necessário para as opções aleatórias, as quais dão mais emoção à narrativa pelo fato de o protagonista não saber exatamente seu destino:

346

A sorte nas cartas pode ou não estar com você. Você tem duas escolhas. Você pode deixar tudo por conta das cartas. Jogue dois dados. Se o número for par, você perde o número de Peças de Ouro do resultado ou todo o seu Ouro, se não possuir o suficiente. Se o número for ímpar, você ganha o número de Peças de Ouro do resultado. (JACKSON, LIVINGSTONE, 1991, p.105)

O uso dos dados também serve para as regras de combate, a fim de determinar quem é o vencedor e quais as consequências ao vencedor por ter entrado em tal disputa:

377

Quanto você desembainha a espada o GREMLIN ALADO alça sobre você e o ataca, enquanto o velho corre para a estante, toca um dos livros e escapa por uma porta secreta que imediatamente se abre para ele. Mas você tem que lutar contra o animal de estimação dele.

GREMLIN ALADO

HABILIDADE 5

ENERGIA 7

Se você derrotar o Gremlin, volte para 196. (JACKSON; LIVINGSTONE, 1991, p.105)

Esse é um ponto que as aventuras-solo de *Tunnels & Trolls*, *The Fantasy Trip* e *Fighting Fantasy* têm em comum: a própria referência escolhida fornece ao leitor-jogador

⁴¹³ As regras dos livros-jogo da *Fighting Fantasy*, assim como sua ficha de personagem, poderiam apresentar pequenas variações de um livro-jogo para outro, e as páginas iniciais de explicação traziam esses acréscimos além de manter as regras padrão em todos os seus livros-jogo, para que um leitor-jogador pudesse se sentir à vontade com qualquer livro-jogo da série, deixando-o iniciar a leitura por qualquer obra independente de sua ordem de publicação.

⁴¹⁴ Do original *Skill*.

⁴¹⁵ Do original *Stamina*.

⁴¹⁶ Do original *Luck*.

todos os dados os quais ele precisa saber para que o combate ocorra e a narrativa prossiga, sem precisar abrir um manual específico⁴¹⁷ ou consultar tabelas complexas para tal.

A série *Fighting Fantasy* “descobriu” a virtude da simplicidade na criação de jogos. Seu sistema de regras é até hoje modelo para outros livros-jogo. Alan Bligh, autor e design de jogos tece um importante comentário sobre ele:

Os termos [do sistema S-S-L] são intuitivos e simples o suficiente para que novatos compreendam-no, e tem complexidade suficiente em sua aplicação para proporcionar-lhe uma ampla gama de possibilidades e cenários para experimentar como se fosse o escritor. É um ótimo sistema para o nível de interação envolvido em um livro-jogo – o suficiente para fazer com que um leitor sinta que o personagem que está representando é ativo e está em risco, sem ficar atormentado em minúcias e muita interrupção de leitura. Ele foi descaradamente copiado e imitado desde então, e o motivo disso é simples: funciona!⁴¹⁸. (GREEN, 2014, p.18, grifos e comentários nossos)

Porém, esse sistema, como outros, não é perfeito: caso a habilidade do leitor-jogador seja 1 ponto menor do que a de seu oponente, o combate torna-se muito difícil. Calcula-se que, se o herói tiver 3 pontos a menos de habilidade que um monstro, suas chances de vencer seriam de apenas 15% (LLOYD, 2012b, p.85). Provavelmente o leitor-protagonista morreria e seria forçado a recomeçar a narrativa não por um vacilo de escolha, e sim pelo desequilíbrio em combate. Talvez por isso leitores-jogadores, frustrados pela dificuldade de certos encontros com inimigos optem por começar a narrativa com um herói *overpower*⁴¹⁹ ou simplesmente joguem vencendo qualquer combate automaticamente.

A folha de papel seria um item opcional para *Fighting Fantasy*⁴²⁰, enquanto em aventuras-solo de *Tunnels & Trolls* e *The Fantasy Trip* são obrigatórias. A série britânica trazia o modelo de ficha de personagem supracitado, o qual poderia ser preenchido no próprio livro-jogo, xerocopiado ou copiado numa folha à parte. O livro ainda tem a sapiência de

⁴¹⁷ Sabe-se que alguns RPGs possuem três tipos de manuais diferentes, sendo um para os jogadores (Manual do Jogador) e dois para o Mestre (Manual do Mestre e Manual dos Monstros), além de suplementos os quais o Mestre do Jogo achar necessário.

⁴¹⁸ Do original [...] *It's intuitive enough and simple enough in expression for novices to grasp and has enough depth in its application to provide a breadth of possibles and scenarios to play around with as writer. It's a great system for the level of interaction involved in a gamebook – just enough to make a reader feel that the character they are playing/reading about is both active and at risk without getting bogged down in minutiae and too much book keeping. It's been unashamedly copied and imitated since, and the reason for that is simple; it works!* (tradução nossa)

⁴¹⁹ Característica muito utilizada em jogos de RPG e outros *games* a qual consiste em exagerar todas as qualidades de um personagem do jogo e eliminar suas fraquezas e defeitos, deixando-o praticamente imbatível.

⁴²⁰ Hoje sabe-se que o leitor-jogador possui a tecnologia a seu favor e não é mais tão dependente desses recursos de jogo. Há pelo menos dois aplicativos para a plataforma Android que podem substituir a ficha de papel: O *Titan Companion* e o *Hero 2.0*. O primeiro pode ser conhecido e obtido em <https://play.google.com/store/apps/details?id=pt.joaomneto.titancompanion&hl=pt>.

recomendar o par lápis-borracha a seu leitor-jogador pelo fato de sua pontuação variar muito no decorrer da narrativa.

Outro trunfo conseguido pela *Fighting Fantasy* foi o forte investimento no trabalho artístico das capas dos livros e nas artes interiores, as quais não deveriam ocupar apenas parte da página (vinhetas), mas sim páginas inteiras para as principais, escolhidas, assim como as referências, aleatoriamente ao longo do livro, muitas vezes servindo como quebras ou preenchimentos espaciais entre elas. Alguns dos contribuidores regulares foram Les Edwards⁴²¹ (1949 -), Russ Nicholson⁴²² (1948 -), Leo Hartas⁴²³ (1964 -), Ian Miller⁴²⁴ (1946 -), John Blanche⁴²⁵, Martin McKenna⁴²⁶ (1969 -) e Iain McCaig⁴²⁷ (1957 -).

⁴²¹ Ilustrador britânico conhecido por seu trabalho nos gêneros horror, ficção científica e fantasia. Forneceu inúmeras ilustrações para livros, cartazes, revistas, capas de CD e jogos durante sua carreira. Também usa o pseudônimo Edward Miller para pintar em um estilo diferente e superar as restrições colocadas sobre ele por sua associação com o horror. Foi ganhador do *British Fantasy Society Award* por melhor artista por sete vezes (1991, 1994, 2000, 2003, 2004, 2005 e 2006) e premiado com o *World Fantasy Award* em 2008. Mais informações em <http://www.lesedwards.com/>.

⁴²² Mais conhecido por sua arte de fantasia em preto e branco, contribuiu para muitos títulos notáveis relacionados a jogos, como *The Warlock of Firetop Mountain*, ilustrando outros 16 livros-jogo da mesma série. Também ilustrou para a 1ª edição do livro *Fiend Folio Advanced Dungeons and Dragons* e os seis "episódios" de *The Fabled Lands*, criados por Dave Morris e Jamie Thomson, além de vários produtos da Games Workshop, incluindo *Warhammer Fantasy Battle*, *Warhammer Fantasy Roleplay*, *Warhammer 40,000* e a revista *White Dwarf*. Mais informações em <http://russnicholson.blogspot.com.br/>.

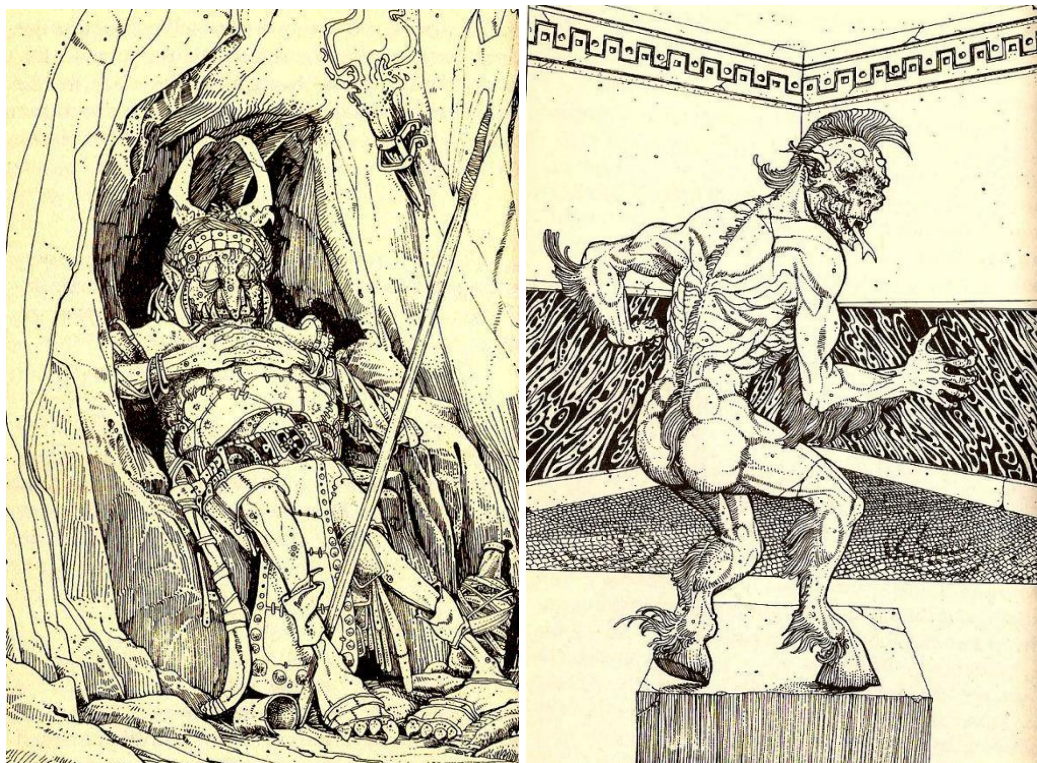
⁴²³ Sua carreira abrange ilustração de livros, design teatral, modelagem digital 3D, palestras universitárias e animação de TV. Outras informações em <http://leohartas.com/about-leo-hartas/>.

⁴²⁴ Ilustrador e escritor britânico de fantasia, mais conhecido por seu pesado estilo gótico e sensibilidade macabra. Destacou-se por seus trabalhos artísticos em livros, capas de revistas e ilustrações internas, incluindo capas para livros de H.P. Lovecraft e contribuições para David Day nos compêndios inspirados em Tolkien. Contribuiu para várias publicações de RPG e *wargaming*, bem como para os filmes *Wizards* e *Cool World* de Ralph Bakshi. Mais informações em <http://www.ian-miller.org/>.

⁴²⁵ Escultor e Ilustrador de fantasia e ficção científica conhecido por seu trabalho para a revista *White Dwarf* e jogos como *Warhammer Fantasy Battle*, *Warhammer Fantasy Roleplay* e *Warhammer 40.000*, bem como seu papel como diretor de arte da empresa. Outras informações em <http://www.johnblancheprints.com/>.

⁴²⁶ Nascido em Londres/Inglaterra, começou sua carreira em ilustração com trabalhos para revistas de fantasia e horror nos anos 80, em particular a *H.P. Dagon*, dedicada a Lovecraft. Suas primeiras comissões profissionais vieram da revista *White Dwarf*, passando a ilustrar em publicações como *Warhammer Fantasy Roleplay* e o primeiro livro de *Warhammer 40,000*, assim como muitos outros livros e jogos de tabuleiro. Também trabalhou para *Wizard of the Coast* ilustrando cartas de baralho para o *card game Magic: The Gathering*. Mais informações em <http://www.martinmckenna.net/>.

⁴²⁷ Artista, escritor e cineasta. Trabalhou na franquia *Star Wars* e muitos outros projetos icônicos de filmes e livros, incluindo uma capa do CD *Broadsword and the Beast*, de *Jethro Tull*. Outras informações em <http://iainmccaig.blogspot.com.br/>.



Figuras 94 e 95: goblin de armadura adormecido em seu posto e estátua de criatura ciclópica, respectivamente

Fonte: JACKSON, Steve; LIVINGSTONE, Ian. *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*. Tradução de Marco Antônio Esteves da Rocha. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1991. 200p. (p.30 e 64, respectivamente)

A escolha das imagens em preto e branco também se deu para auxiliar a atmosfera de jogo “quebrada” pelas curtas referências de texto que são rapidamente lidas e substituídas por novas de acordo com a escolha do leitor-jogador. Um outro motivo de manter os livros-jogo com algumas ilustrações é a diversão imaginativa que propõem (MASTERSON, 1985, p.74). Se para o leitor-jogador é de suma importância ter esse contato textual e visual as ilustrações internas também interessam ao autor de livros-jogo, pois é nesse momento em que ele vê como suas criações (monstros, situações, cenários) “ganham vida”. (GREEN, 2010, p.11)

A maioria das ilustrações internas (e capas dos livros-jogo também) acontecem com o leitor-jogador “participando” da cena, seja observando algo ou sendo parte de uma ação. E por vezes as ilustrações internas tomam técnicas dos quadrinhos para oferecer ainda mais dinâmica à narrativa:



Figuras 96 e 97: imagens internas de *Howl of the Werewolf* (2008)

Fontes: GREEN, Jonathan. *Howl of the Werewolf*. Cambridge/Inglaterra: Wizard Books, 2008. 383p. (p.150 e 164, respectivamente)

Nos exemplos acima, a capa do cavaleiro sem cabeça parece balançar como uma bandeira em haste enquanto detritos são pisoteados e deixados para trás pelas patas de seu cavalo, remetendo à ideia de movimento veloz em direção ao leitor-jogador. A maneira de como o corpo disforme do golem de cera foi representada dá a entender que avança em direção ao herói da trama enquanto sua massa derretida alcança o chão pelos respingos, ao mesmo tempo que algumas das chamas de velas ainda continuam acesas em seus ombros. Ambas imagens dão a entender que seus monstros já estão bem próximos do protagonista do enredo por já ultrapassarem o limite de suas “molduras” (conferidas pelas partes da capa do cavaleiro e o braço direito do golem, os quais extrapolam o quadrado preto reservado para suas ilustrações), como pinturas em alto relevo. Segundo Will Eisner, isso faz “[...] com que o ator rompa os limites do quadrinho, transmite-se a ilusão de força e ameaça. Como se pressupõe que o requadro de um quadrinho é inviolável, isso aumenta a sensação de ação desenfreada”⁴²⁸ (2001, p.46). Assim como nos quadrinhos, também parecem dar mais destaque às suas imagens e demonstrar movimento:

⁴²⁸ Embora seja um estudioso muito vinculado a uma mídia que pouco se relaciona com os livros-jogo (histórias em quadrinhos), a obra de Eisner foi escolhida como referencial teórico de forma a ser limitada apenas para essa

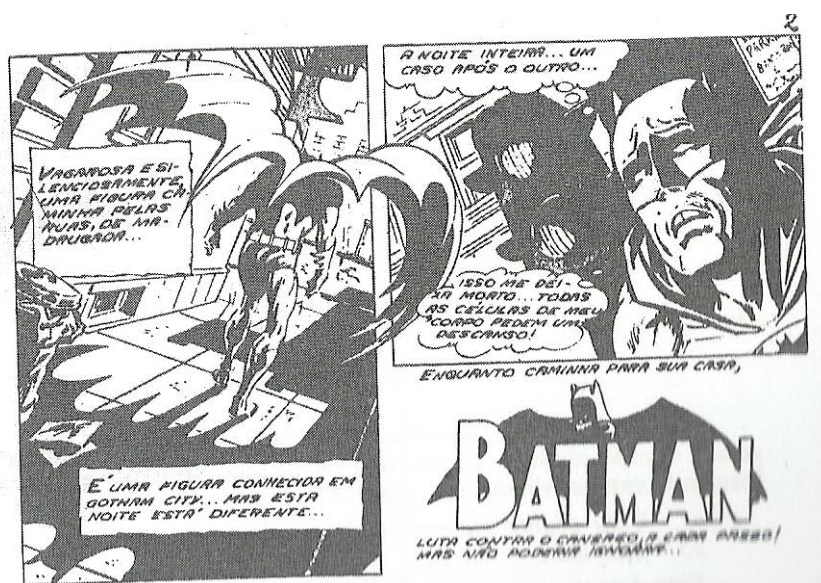
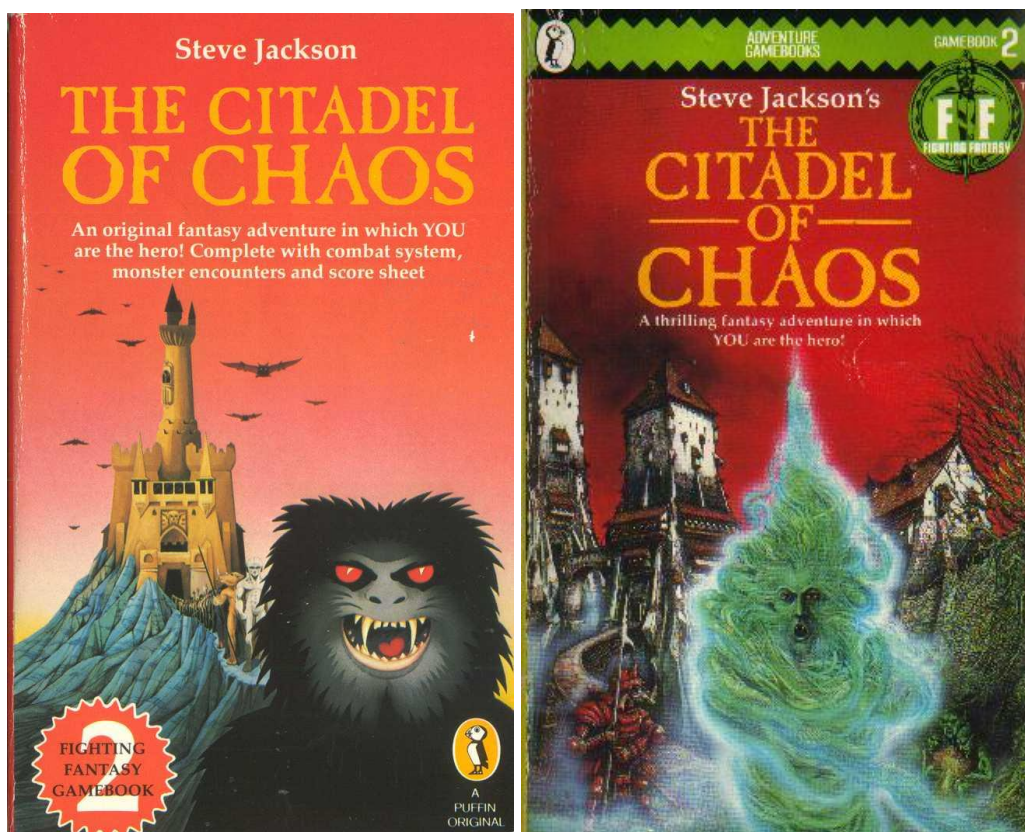


Figura 98: capa do *Batman* “invade” seu próximo quadrinho (à direita), dando destaque e ideia de movimento à sua exaustiva caminhada pelas ruas

Fonte: CAGNIN, Antônio Luís. *Os Quadrinhos*. São Paulo/SP: Ática, 1975, 239p. (p.208)

No mercado editorial, sempre houve o julgamento do livro pela capa. E com os livros-jogo não foi diferente. Como o investimento em artistas de peso foi feito para ter maior atrativo nas vendas, alguns problemas cujo foco eram as ilustrações de capa foram conhecidos. O mais famoso foi o caso de *The Citadel of Chaos* (1983), segundo livro-jogo da série, que não agradou a Steve Jackson (UK), seu autor. Consequentemente foi feito seu pedido de recomissionamento para uma nova arte de capa (GREEN, 2014, p.26):

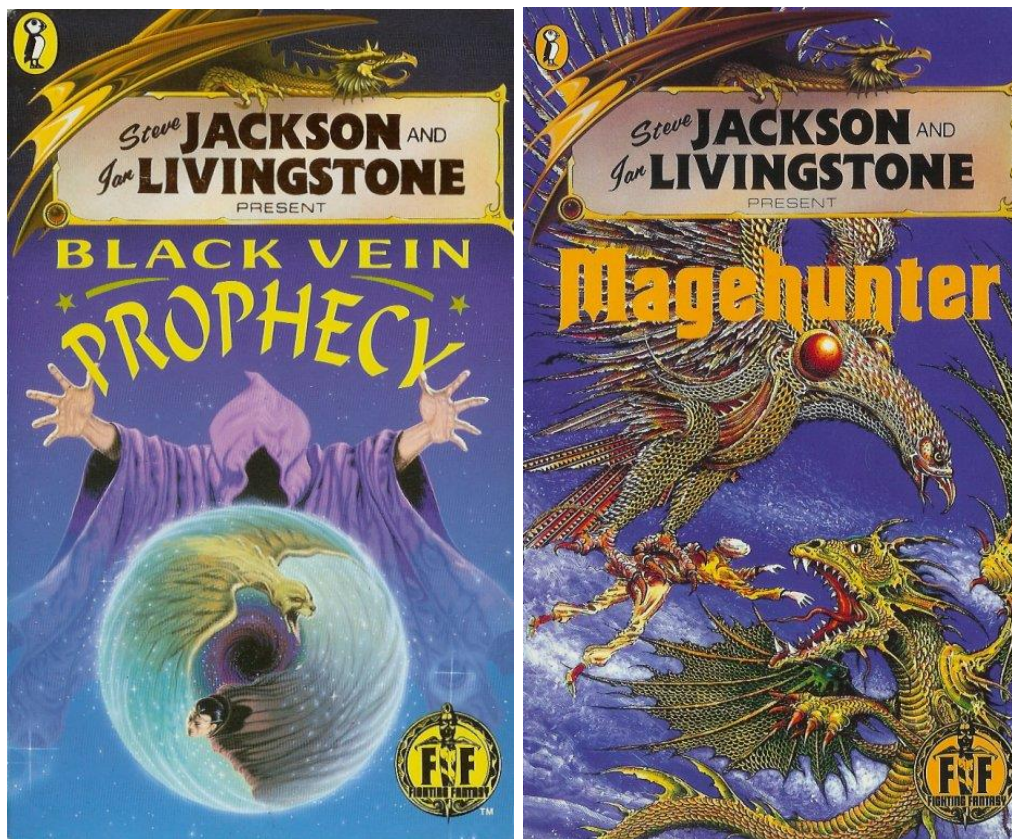


Figuras 99 e 100: capas da 1ª e da 2ª (capa alternativa) edições de *The Citadel of Chaos*, respectivamente

Fontes: <https://gamebooks.org/gallery/figfan02.jpg> e <https://gamebooks.org/gallery/figfan02n0.jpg>, respectivamente

Nem por isso algumas capas foram alteradas. Paul Mason afirmou que gostaria de ter conhecido outra arte de capa para seus livro-jogos *Black Vein Prophecy*⁴²⁹ (1990) (2013, p.20) e *Magehunter* (1995) (2013, p.17), mas nada pôde ser feito a respeito. Peter Darvill- Evans também afirma que nem sempre concordou com as decisões editoriais da Puffin, mas também reconheceu qualidades da mesma (2014, p.20)

⁴²⁹ Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/86>.



Figuras 101 e 102: capas dos livros-jogo *Black Vein Prophecy* e *Magehunter*, respectivamente
 Fontes: <https://gamebooks.org/gallery/figfan42.jpg> e <https://gamebooks.org/gallery/figfan57.jpg>, respectivamente

Algumas edições dos livros-jogo receberam números em seus lombos e outras não. O número do tombo ajudaria a promover as vendas dos livros-jogo já que seu público poderia controlar quais livros-jogo possuíam e quais faltariam, ao invés de guardarem mentalmente os nomes das obras faltantes. Porém, isso reforçaria mais ainda o caráter de produção em massa dos livros-jogo, sendo tratados como números e cada um com sua devida individualidade. Peter Darvill-Evans também acredita que o número de tombo foi um grande erro que a série cometeu:

Numerar livros é uma grande má idéia, a menos que seja necessário comprar e ler a série em uma ordem específica [cronológica-sequencial, característica de séries como *Lone Wolf*, por exemplo] - o que não era o caso dos livros da *Fighting Fantasy*. A atribuição de um número a cada livro inevitavelmente prejudicará as vendas de uma série no momento em que apenas os livros de maior número são exibidos em prateleiras de varejo. Para uma série se manter viva ela precisa captar novos leitores de forma constante o tempo todo, para compensar aqueles que a abandonam, e os números atuam como um impedimento para a entrada [de novos leitores na série já em andamento]⁴³⁰. (2014, p.22, grifos e comentários nossos)

⁴³⁰ Do original *Numbering books is a seriously bad idea unless it's necessary to buy and read the series in a particular order - which was not the case with Fighting Fantasy books. Giving each book a number will inevitably hurt sales of a series by the time only the higher-numbered books are displayed on retail shelves. To*

Assim como Eco fizera para escrever seu famoso romance *O Nome da Rosa* (1980), Jackson (UK)/Livingstone optaram por uma técnica comum utilizada em diversos RPGs de fantasia: a de primeiro criar um mundo para depois começar a escrever narrativas nele inseridas (ECO, 1985, p.21). A série *Fighting Fantasy*, então, ganhou um cenário próprio para melhor ambientar o leitor-jogador em suas aventuras no mundo ficcional de Titan. Não é à toa que 46 dos 59 títulos originais possuem narrativas as quais se passam em alguma parte desse mundo. Titan nada mais é do que um cenário fantástico medieval, como se fosse a Europa da Idade Média, dotada de magia e monstros. Titan é separada em três continentes: Allansia (o maior dos três continentes, cenário no qual a maior parte dos livros-jogo da série acontecem e descrito como uma grande região plana e repleta de pequenas cidades-estado e reinos), Khul (terra recém-colonizada e também ausente de grandes reinos como Allansia, cujo diferencial é a inspiração na fantasia medieval oriental) e o Mundo Antigo (o mais civilizado e urbanizado dos continentes de Titan, comportando grandes reinos inspirados em elementos medievais e greco-romanos).

Depois foi desenvolvido uma espécie de “bestiário”, reunindo todos os monstros dos livros-jogo num compêndio chamado *Out of the Pit*⁴³¹ (1985), outra prática corriqueira nos RPGs. Para desenvolver o mundo de Titan, o qual poderia ser explorado livro-jogo por livro-jogo, houve um trabalho sequencial ao bestiário de *Fighting Fantasy*, com as informações do cenário das narrativas-aventuras reunidas e revistas em *Titan: the Fighting Fantasy World*⁴³² (1986).

stay alive a series needs to draw in new readers at a steady rate all the time, to compensate for those who drop out, and numbers act as a deterrent to entry. (tradução nossa)

⁴³¹ Publicado no Brasil como *Out of the Pit – Saídos do Inferno* (1994)

⁴³² Lançado em português como *Titan: o Mundo de Aventuras Fantásticas* (1994).

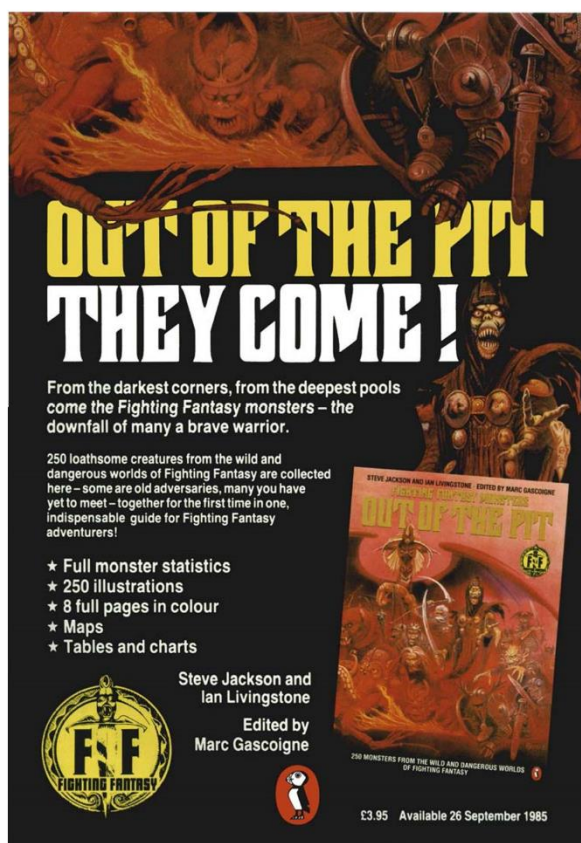


Figura 103: propaganda de *Out of the Pit*

Fonte: *Warlock*, Londres/Inglaterra, out/nov, n.6, 1985 (p.51)

Os 13 livros-jogo que não são ambientados na temática medieval fantástica fazem parte da ousadia que a série teve em se aventurar por novos assuntos: ficção científica, terror/horror, distopia e super-heróis. A preferência por títulos do estilo *Sword & Sorcery* se dava unicamente porque vendiam mais do que os outros, por isso o enfoque em fantasia (GASCOINE, 2015, p.22), mas também é sabido que temas novos são muito arriscados por exigirem conhecimentos específicos que o público pode não ter, daí ser difícil produzir livros-jogo, por exemplo, sobre aviões (o excesso de termos técnicos poderiam desinteressar certos leitores), embora a ideia seja boa (HOLEC, 2008, p.33). A popularidade da série levou à criação de produtos exclusivos, tais como miniaturas, jogos de tabuleiro, adaptações para RPG, revistas, romances e jogos de videogames, sempre tendo *The Warlock of Firetop Mountain* como “cobaia” para as novas versões.

Como o lucro fluía e as forças acabavam, era o momento de recrutar escritores auxiliares para que o consumo continuasse em níveis altos.

6.2.1 – Contratam-se caçadores de recompensas para ambiciosa missão: vender

Após o sucesso da parceria Jackson (UK)/Livingstone obtida com *The Warlock of Firetop Mountain*, ambos decidiram escrever individualmente para dar continuidade à série, já que os dois possuíam formas de escrita totalmente diferentes e tomaram tempo demais juntos no livro-jogo inaugurador de *Fighting Fantasy*. (GREEN, 2014, p.20). E dois novos títulos de 1983 foram publicados assim: *The Citadel of Chaos* e *The Forest of Doom* (1983), criações de Jackson (UK) e Livingstone, respectivamente. Outros dois títulos foram lançados nesse ano: Steve Jackson (UK) publicou *Starship Traveller* (1983) - o primeiro livro-jogo de ficção científica -, enquanto Ian Livingstone publicou *City of Thieves* (1983). Nesse momento a série já conhecia o sucesso e tinha como grandes pontos de venda o Reino Unido, a França e o Japão, e Livingstone chegou a exaustivas 15 horas de escrita por dia (WALTERS, 2012a, p.67). Livingstone admite que ele e Jackson (UK) competiam de modo saudável para quem produziria o livro-jogo mais querido entre o público, o que vendesse mais, o mais bem escrito, e ambos se informavam e se estudavam constantemente para poderem melhorar suas produções. (WALTERS, 2012a, p.69)



Figuras 104 e 105: algumas das primeiras propagandas sobre a série *Fighting Fantasy*
 Fontes: *Dragon Magazine*, Lake Geneva, dez, n.80, 1983 e *White Dwarf*, Londres/Inglaterra, out, n.46, 1983 (p.27 e 5, respectivamente)

Em 1984, após Livingstone ter publicado outros dois livros-jogo - *Deathtrap Dungeon* e *Island of the Lizard King* (1984) -, os criadores da *Fighting Fantasy* decidiram contratar mais escritores para atender a grande demanda da série e também para se imporem sobre a

concorrência⁴³³. Aparecem então Steve Jackson (US) (já com sua experiência no protótipo de livro-jogo *The Fantasy Trip*), Jamie Thomson, Mark Smith, Andrew Chapman⁴³⁴ (1960 -), Robin Waterfield⁴³⁵ (1952 -), Keith Martin⁴³⁶ (1952 - 2018), Peter Darvill-Evans⁴³⁷, Luke Sharp⁴³⁸ (1953 -), Graeme Davis⁴³⁹ (1958 -), Marc Gascoigne⁴⁴⁰ (1962 -), Paul Mason, Steve Williams⁴⁴¹, Martin Allen⁴⁴², Jim Bambra⁴⁴³ (1956 -), Stephen Hand⁴⁴⁴, Dave Morris⁴⁴⁵ (1957 -), Keith P. Phillips⁴⁴⁶ e Jonathan Green. Jackson (UK) e Livingstone, no entanto, continuaram envolvidos com a avaliação e aprovação das ilustrações das artes de capa⁴⁴⁷ e interna nas edições do Reino Unido. Seus nomes apareciam no topo da imagem de capa dos livros-jogo, afinal, eram esses que promoviam as vendas dos livros-jogo (GREEN, 2009, p.8). Mesmo que cada livro-jogo seja único e cada obra tenha o seu encanto, os autores contratados trabalhavam como funcionários de fábrica numa linha de produção (DARVILL-EVANS, 2014, p.21). Com isso, não só se aumentava a produção de livros-jogo, mas também cresciam o nível de dificuldade das narrativas-jogo e aspectos inovadores no decorrer das aventuras. Assim, a produção/publicação (e o consumo dos livros-jogo da série) não cessava e,

⁴³³ Retirado de <https://amazingstoriesmag.com/2013/07/interview-with-steve-jackson-author-of-fighting-fantasy-and-the-sorcery-series/>.

⁴³⁴ Autor de livros-jogo famoso por colaborar com alguns títulos de *Fighting Fantasy* e também pela série de livros-jogo para ser usufruída em dupla, *Clash of the Princes* (1986) em co-autoria Martin Allen. Mais informações em <http://andrew-e-chapman.blogspot.com.br/>.

⁴³⁵ Robin Anthony Herschel Waterfield é um estudioso clássico britânico, tradutor, editor, escritor de ficção e famoso por ter contribuído com alguns títulos para a série *Fighting Fantasy*. Outras informações em <http://www.robinwaterfield.com/>.

⁴³⁶ Pseudônimo de Carl Sargent. É designer de jogos e renomado parapsicólogo britânico que escreveu diversos livros-jogo para *Fighting Fantasy* e a série *spin-off The Zagor Chronicles* (1993-1994) para jogos de RPG. Mais informações em http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Carl_Sargent.

⁴³⁷ Escritor e editor britânico, famoso por ter escrito alguns títulos de *Fighting Fantasy* e *Doctor Who*. Outras informações em http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Peter_Darvill-Evans.

⁴³⁸ Pseudônimo de Alkis Alkiviades. É conhecido por ter escrito alguns títulos de *Fighting Fantasy*. Mais informações em http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Luke_Sharp.

⁴³⁹ Escritor e editor britânico que contribuiu com um título de *Fighting Fantasy* e vários da revista *Warlock*. Outras informações em <https://graemedavis.wordpress.com/>.

⁴⁴⁰ Autor e editor britânico, famoso por ter publicado vários livros-jogo de *Fighting Fantasy*, novelas e aventuras de *Shadowrun*, *Earthdawn*, *Judge Dredd*, entre muitos outros. Mais informações em <https://www.fantasticfiction.com/g/marc-gascoigne/>.

⁴⁴¹ Autor que escreveu alguns títulos de *Fighting Fantasy* e outros livros-jogo. Mais informações em http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Steve_Williams.

⁴⁴² Autor que escreveu um livro-jogo para *Fighting Fantasy* e outras publicações correlatas. Outras informações em http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Martin_Allen.

⁴⁴³ Designer de jogos britânico que contribuiu para *Dungeons & Dragons*, *Fighting Fantasy*, *Warhammer* e *Star Wars*. Mais informações em https://en.wikipedia.org/wiki/Jim_Bambra.

⁴⁴⁴ Autor conhecido por ter contribuído com alguns livros-jogo da *Fighting Fantasy*. Outras informações em http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Stephen_Hand.

⁴⁴⁵ Autor britânico de livros-jogo, romances, quadrinhos, designer de jogos de computador e RPG. Mais informações em http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Dave_Morris.

⁴⁴⁶ Autor que contribuiu com um livro-jogo para a série *Fighting Fantasy*. Outras informações em http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Keith_P._Phillips.

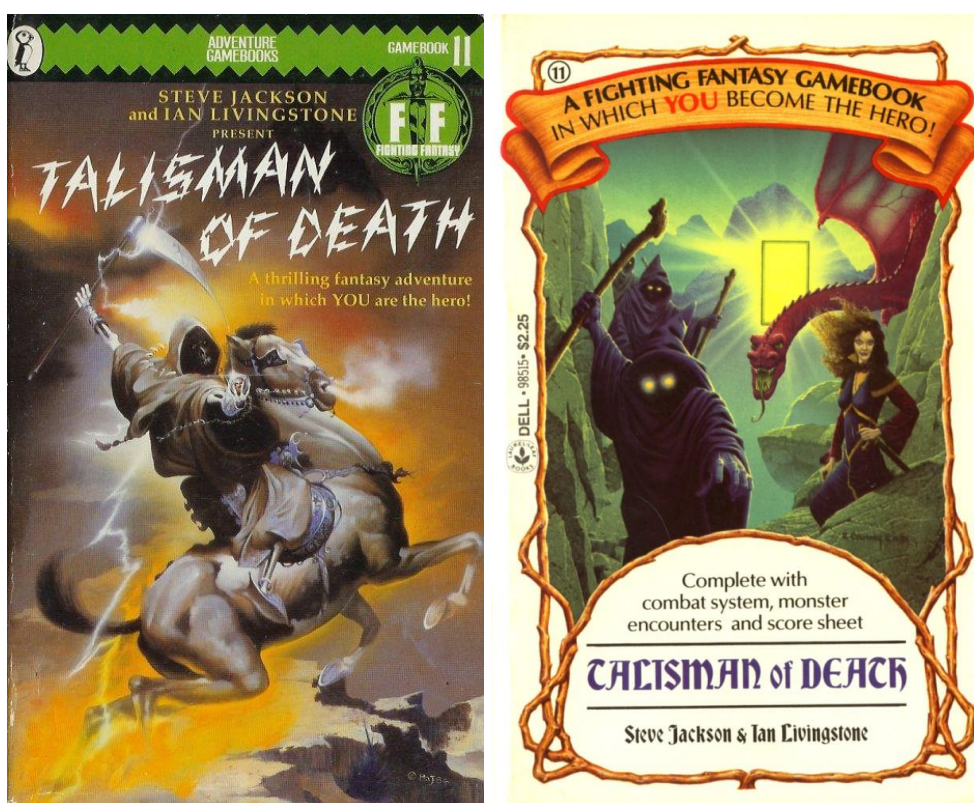
⁴⁴⁷ As capas raramente eram consistentes por causa dos erros de impressão. Eram publicadas com diferentes artes devido a suas muitas versões diferentes de editora para editora.

concomitantemente, se mantinha o padrão de qualidade da série, o que segundo Morin é algo totalmente plausível, pois

[...] nem a divisão do trabalho nem a padronização são, em si, obstáculos à individualização da obra. Na realidade, elas tendem a sufocá-la e aumentá-la (sic) ao mesmo tempo: quanto mais a indústria cultural se desenvolve, mais ela apela para a individuação, mas tende também a padronizar essa individuação (1977, p.31)

Paul Mason, um dos contratados para essa tarefa, relata que não trabalhavam *com* Livingstone e Jackson (UK), e sim *para* eles. Raramente os criadores da série *Fighting Fantasy* eram vistos na Games Workshop⁴⁴⁸.

No exemplo abaixo, o livro-jogo *Talisman of Death* (1984), escrito por Mark Smith e Jamie Thomson, traz apenas os nomes dos idealizadores da série como atrativo para a captação de público consumidor:



⁴⁴⁸ Tal rotina seguiu, pelo menos, desde a época que Paul Mason foi chamado para contribuir como autor contratado até depois de sua saída. Alguns raros momentos de contatos que Mason teve pessoalmente com seus chefes foram ocasiões como: negociar os royalties de seus livros, a troca da ilustração de capa de *The Riddling Reaver*, as correções do final de *Slaves of the Abyss*, sua contribuição para *F.I.S.T.* e a negociação da revista *Games International* (revista em que Mason era editor) na qual Ian Livingstone mostrou interesse em adquirir. Como a Grã-Bretanha possui leis de difamação bastante agressivas, Mason optou por contribuir apenas com essas informações, pois temeu se aprofundar demais e transgredi-las, o que não é sua intenção. Tomou-se conhecimento dessas informações em MASON, Paul. Gamebooks. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <ppanhoca@yahoo.com.br> em 19 agosto 2018.

Figuras 106 e 107: capas do livro-jogo *Talisman of Death* nas edições britânica (1984) e estadunidense (1985), respectivamente

Fontes: <https://gamebooks.org/gallery/figfan11.jpg> e <https://gamebooks.org/gallery/figfan11a.jpg>, respectivamente

Os autores - terceirizados – aparecem somente nos créditos e ficha técnica do livro-jogo, pois para Jackson (UK) e Livingstone não seria ético ficar com os créditos para si⁴⁴⁹, pois os contratados não eram apenas fantasmas⁴⁵⁰.

Mesmo sabendo que era algo muito atrativo, importantes recusas de série que rivalizaram com a *Fighting Fantasy* foram conhecidas em Joe Dever, o qual achou uma afronta receber royalties de apenas 1% sobre as vendas de seu *Lone Wolf* (DEVER, 1993, p.5), Jamie Thomson/Mark Smith, os quais chegaram a publicar dois livros-jogo da série *Fighting Fantasy* – *The Talisman of Death* e *The Sword of the Samurai* (1986) -, mas por causa da vontade de produzir séries sem interferências de terceiros decidiram seguir seus próprios passos para publicarem suas séries como *The Way of the Tiger*, *Falcon*⁴⁵¹ e *Duelmaster*⁴⁵², além dos royalties serem um pouco superiores do que Jackson (UK)/Livingstone ofereciam⁴⁵³ (em média 7,5%⁴⁵⁴ contra 4% oferecida pelos “pais” dos livros-jogo). Peter Darvill-Evans, autor de *Beneath Nightmare Castle* (1987), recebeu uma proposta da companhia Argus Press Sales & Distribution Ltd. para ser diretor de marketing e que conseguiu lançar mais dois livros-jogo em seu tempo livre para a Puffin – *Portal of Evil* (1989) e *Spectral Stalkers* (1991) (DARVILL-EVANS, 2014, p.21). Por fim, Dave Morris também seguiu os passos de Thomson/Smith para publicar sua própria série do seu modo e com seu sistema de regras. Possivelmente, as séries desses autores, caso quisessem seguir a ideia e publicar com Jackson(UK)/Livingstone não sairiam pela Games Workshop, tendo em vista a fama que a Puffin já havia construído no gênero do livro-jogo. Outro motivo das recusas foi que os royalties combinados em contrato com a Puffin/ *Fighting Fantasy* eram de

⁴⁴⁹ Retirado de <https://amazingstoriesmag.com/2013/07/interview-with-steve-jackson-author-of-fighting-fantasy-and-the-sorcery-series/>.

⁴⁵⁰ Também conhecido como “escritor-fantasma”, trata-se de como se chama alguém que, mesmo escrito uma obra ou texto, não recebe os créditos pela autoria, atribuídos estes ao contratante ou comprador do trabalho.

⁴⁵¹ Série de livros-jogo na qual o leitor representa Falcon, um agente especial que viaja no tempo devendo completar uma missão em cada volume. Mais informações em <https://gamebooks.org/Series/146>.

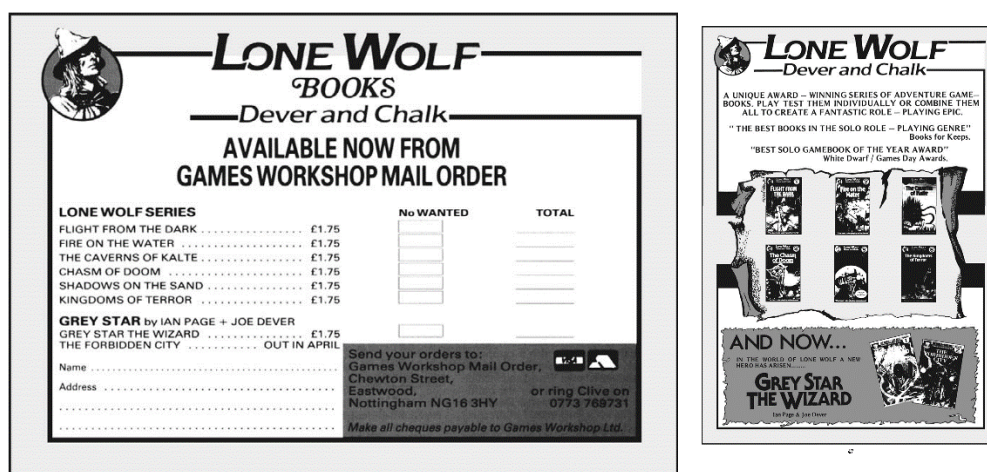
⁴⁵² Série de livros-jogo de quatro títulos, cada um contendo dois livros-jogo cada porque foi projetada para ser um jogo competitivo entre dois leitores-jogadores. Outras informações em <https://gamebooks.org/Series/124>.

⁴⁵³ Mesmo trabalhando com maior liberdade em outra editora, Thomson afirma que ainda assim o valor de 3,5% a mais não permitia autores de livros-jogo viverem só disso. Portanto, a publicação de séries de livros-jogo eram mais um hobby do que uma fonte de renda segura.

⁴⁵⁴ Esse valor poderia subir para 10% quando conseguia-se vender certos milhares de exemplares, atingindo o valor que a Puffin pagava para seus próprios autores de livros-jogo. Porém havia também para Thomson o fato de dividir por dois os ganhos para pagar seu co-autor, Mark Smith, proporcionalmente. Essas informações foram transmitidas de modo privado pelo próprio autor através da rede social Facebook.

apenas 10% para os autores. Com a terceirização de mão-de-obra bolada por Jackson (UK)/Livingstone ficou estipulado que 6% ficaria com a dupla criadora da série (3% para cada) e os outros 4% para o autor da nova série paralela ou título de *Fighting Fantasy*. Havia também uma grande procura por autores desse gênero, então as editoras disputavam-nos no mercado. Portanto, era fácil para autores de livros-jogo escolherem para quem e como trabalhariam.

Mesmo com tais perdas de autores tão talentosos, Jackson (UK) e Livingstone pareceram não guardar rancor ou tentaram “matar seus monstros no ninho”, pois até propaganda das séries concorrentes chegaram a fazer para seus ex-funcionários/novos concorrentes:



Figuras 108 e 109: propagandas da série *Lone Wolf*
Fonte: *Warlock*, Londres/Inglaterra, fev/mar, n.8, 1986 (p.46 e 47, respectivamente)

Jamie Thomson, por exemplo, não só continuou colaborando com a revista *Warlock* em sua coluna *Omens and Auguries*⁴⁵⁵ como também divulgava suas séries *Falcon* e *The Way of the Tiger* na própria revista, além de divulgar outro ex-funcionário de Games Workshop, Joe Dever, e suas séries de sucesso: *Lone Wolf* e *Grey Star the Wizard* (1985) (THOMSON, 1985b, p.7). Na mesma coluna, ainda menciona outro concorrente de *Fighting Fantasy* que viria até a contribuir novamente com a mesma no futuro: Dave Morris e sua série *Dragon Warriors*⁴⁵⁶ (1985-1986) (THOMSON, 1985a, p.9). De forma humorística, Thomson nos sugere como teria sido essa divulgação controversa em qualquer outra revista cuja relação

⁴⁵⁵ *Presságios e Augúrios*. (tradução nossa)

⁴⁵⁶ Concorrente direto da *Fighting Fantasy*, com algumas óbvias semelhanças com o RPG *Dungeons & Dragons*. A relação completa de suas obras pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/55>.

empregador-empregado cessasse a partir do momento que o empregado determinasse abrir seu próprio (mesmo) negócio sendo concorrente do ex-patrão:

*Ambas as séries possuem, claro, o mais alto padrão, e exorto você a sair e comprar (Olhe, Thomson, eu já te avisei sobre isso e não pretendo te deixar se safar novamente – fala do editor) O quê! Não - o que você está fazendo!! Não, por favor, não é assim, vou fazer qualquer coisa, noaaa ... aagh ... aaargh ...*⁴⁵⁷. (1985a, p.9, grifos do autor)

O último parágrafo da matéria dá a entender que o editor percebe a sugestão de desvio de consumo da série principal que a revista divulgava – a *Fighting Fantasy* – para outras concorrentes a mando do resenhista, e uma cruel tortura como punição por tal heresia acontece imediatamente. A “vingança” do feiticeiro-editor parece surgir na sessão seguinte da revista: a *The Arcane Archive*. Nela avaliam-se positivamente os livros-jogo de *Fighting Fantasy* bem como os livros-puzzles, e seu resenhista parece ter sido instruído a fazer críticas negativas às séries concorrentes, inclusive a própria *The Way of the Tiger* (cujo co-autor é justamente Thomson, o resenhista da seção *Omens and auguries*), ao mencionar que a série poderia ter sido uma das melhores no gênero se não explorasse um tema já clichê, que era a temática ninja/kung fu. (COCKBURN, 1985, p.13)

Thomson parece até criar uma narrativa por meio de um “diálogo entre as colunas da revista”. No número seguinte, em sua sessão *Omens and auguries* ele retoma a pequena ficção e polêmica criadas:

Psst! Aqui, escute ... Silêncio, silêncio, pelo amor de Deus! Não deixe que o Feiticeiro nos ouça, ou eu estou ferrado. Bem, você se lembra dos primeiros *Omens & Auguries*, hein? Bem, um simpático clérigo juntou as minhas tripas e me curou depois que o Feiticeiro me puniu por causa das indiscrições do mês passado. Estive escondido agora, então tudo isso é muito secreto, ok? Nunca posso dizer o que vai ou não ofender o Feiticeiro. Ele é bem desagradável se você o incomodar, Lord Zlargh. Mas essa é outra história... Enfim, eu realmente consegui entrar no santuário do Feiticeiro e descobri alguns fragmentos interessantes para todos vocês⁴⁵⁸. (1985b, p.6, grifos do autor)

⁴⁵⁷ Do original *Both series are, of course of the highest standard, and I urge you to go out and buy (Look, Thomson, I've warned you about this already and I don't intend to let you get away with it again – Ed) What! No – what are you doing!! No, please, not that, I'll do anything, noaaa... aagh... aaargh...* (tradução nossa)

⁴⁵⁸ Do original *Psst! Here, listen... Quiet, quiet, for the God's sake! Don't let the Warlock hear us, or I'm for it. Well, you remember the first Omens & Auguries, eh? Well, a friendly priest stitched up my guts and gave me some healing after the Warlock disembowled me for last month's indiscretions. I've gone into hiding now, so all this is pretty secret, OK? Never can tell what's going to offend the Warlock and what isn't. He's pretty nasty, when you get on the wrong side of him-like friend, Lord Zlargh. But that's another story... Anyway, I've actually managed to sneak into the Warlock's Inner Sanctum, and I've unearthed some interesting snippets for you all.* (tradução nossa)

E os tais fragmentos resgatados dos aposentos do Feiticeiro seriam, claro, as novidades que os leitores tanto gostavam de saber: lançamentos e boatos sobre novos livros-jogo.

O “rancor” por Paul Cockburn, responsável por apontamentos negativos sobre *The Way of the Tiger*, ainda ganharia continuidade na coluna, agora falando sobre a série *Falcon*:

Como você pode ver, ele gosta deles [livros-jogo de *Falcon*], exceto por um pequeno incômodo de um Androide ou algo assim. Tenha a certeza de que ele não ficará impune com esse vil insulto – eu já selecionei um bando de ninjas assassinos que estão prestes a acertar as contas com ele, e estou pensando em perguntar ao Feiticeiro para transformá-lo em um monte de lodo verde [...] ⁴⁵⁹. (THOMSON, 1985b, p.7, grifos e comentários nossos)

Essas provocações só deixavam mais claro que as relações entre os editores-chefes de *Warlock* e seus ex-funcionários concorrentes de livros-jogo era amistosa, mas que, claro, cada um tentava se destacar sobre os demais. E quem se beneficiou dessa disputa saudável pela melhor série de livros-jogo foi o leitor-jogador, que conheceu um período áureo de publicações do gênero. Porém, a metáfora do Feiticeiro todo-poderoso que tortura seu servo desobediente remete à supremacia que a *Fighting Fantasy* sempre teria sobre as demais séries:

Espere um momento, o que é isso?! Não! O Feiticeiro (*Thomson, o que você está fazendo espreitando como uma larva doente na minha residência palaciana?*) Er... nada, ó, Todo-poderoso. Nada, ó, Reverenciado de todos os mortais decadentes, ó... (*Silêncio, verme! O que é isso em suas mãos sujas? O quê!! Omens and Auguries!! EU TINHA TE AVISADO ANTES, THOMSON. Você está fazendo um pântano borbulhar pus! Você é uma vil geleia malvada!*) Não, por favor, mestre, eu simplesmente estava... (*você virará um sapo! ZAP*) ... indo aaaaaagh, croak, croak [onomatopeia de coaxo]. (THOMSON, 1985b, p.7, grifos do autor, comentário nosso)

Uma matéria discorreu até sobre a conversão de sistemas de livros-jogo e RPGs para o S-S-L ⁴⁶⁰. Isso não só serviu para fazer com que o leitor-jogador habituado a *Fighting Fantasy* pudesse prosseguir com as narrativas de outros livros-jogo caso houvesse dúvidas sobre seus sistemas de regras (que no geral não eram dificultosos), mas também de mantê-lo vinculado à uma série preferida, no caso a *Fighting Fantasy*. Sua leitura-jogo frenética, assim, poderia ser saciada com a série-mãe dos livros-jogo e também com suas "criações", tornando a *Fighting Fantasy* seu porto seguro quando buscasse outros livros do gênero. A matéria se mostrou tão

⁴⁵⁹ Do original *As you can see he likes them, except for some trifling query about an Android or something. Rest assured that he will not go unpunished for this vile slur – already a select band of ninja killers are on their way to deal with him, and I am thinking of asking the Warlock to turn him into a pool of green slime [...]*. (tradução nossa)

⁴⁶⁰ DAVIS, Graeme. *Monster Conversions*. *Warlock*, Londres/Inglaterra, n. 9, p. 8-9, 1986.

útil que conheceu sua continuação no número seguinte da revista⁴⁶¹, já que outras séries de livros-jogo estavam sendo lançadas e nenhum leitor-jogador poderia ficar “órfão” de *Fighting Fantasy*, e também dedicou na publicação seguinte uma matéria voltada somente para a conversão de *Dungeons & Dragons* para tal⁴⁶².

Pode-se traçar uma pequena linha do tempo demonstrando visualmente esse *continuum* das séries fundadoras do livro-jogo:

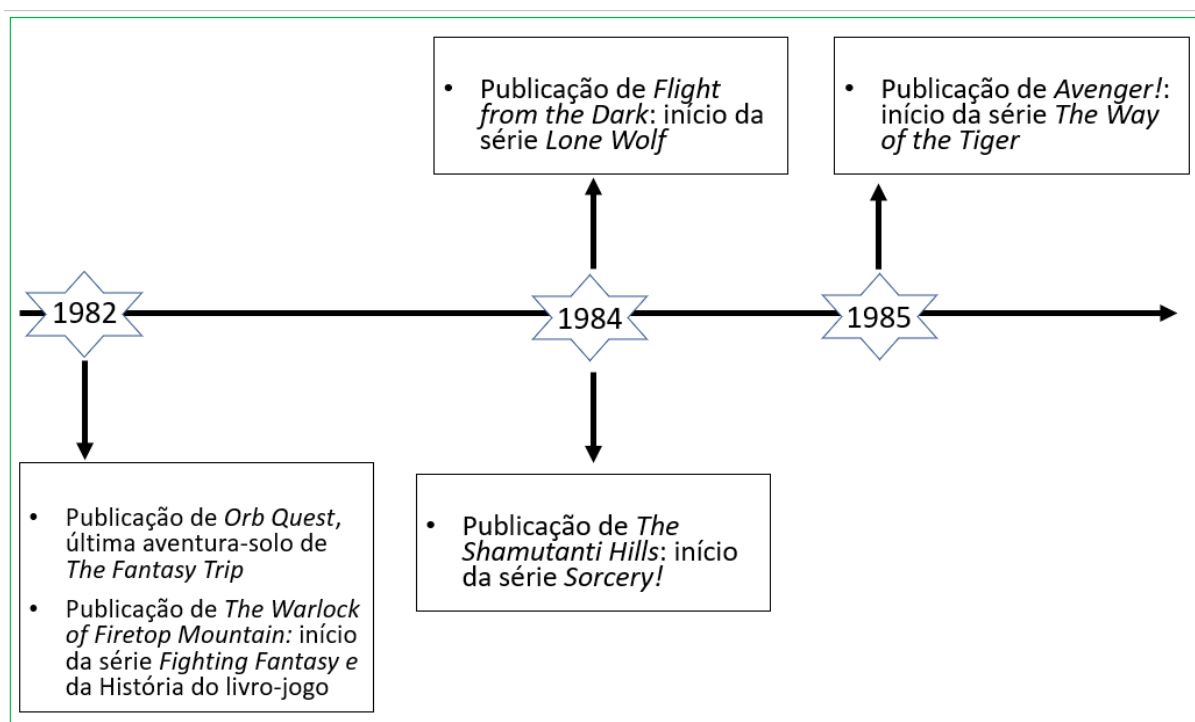


Figura 110: período de consolidação e “Idade de ouro” do livro-jogo (séries fundadoras)
Fonte: criação de minha autoria

O livro-jogo estava, então, em plena ascensão. E, como tudo o que se torna popular e conhecido, virou alvo de algumas acusações negativas.

6.2.2 – Sussurros do além: as “polêmicas” e o abismo do livro-jogo

Como tudo o que é novo, os livros-jogo também conheceram polêmicas e resistência. Acompanhando o embalo do gênero terror-ocultismo, que segundo Kellner foi um dos mais

⁴⁶¹ DAVIS, Graeme. *More Monster Conversions*. Warlock, Nottingham, n. 10, p. 20, 1986.

⁴⁶² DAVIS, Graeme. *Into the unknow*. Warlock, Nottingham, n. 10, p. 6-9, 1986.

populares e bem-sucedidos gêneros de filmes hollywoodianos das décadas de 1980 e 1990 (2001, p.164), Steve Jackson (UK) inova mais uma vez na História dos livros-jogo lançando o primeiro livro-jogo de horror - *House of Hell* (1984) – e teve como consequência pais de jovens leitores-jogadores indo à TV reclamar que a polêmica obra continha teor satânico e incentivava práticas nefastas às crianças.

Ainda segundo Kellner, tal fato ocorre

Quando as pessoas percebem que já não exercem controle sobre sua vida e são dominadas por forças poderosas que estão fora delas, sentem-se atraídas pelo ocultismo. Por conseguinte, durante as fases de crise socioeconômica, quando os indivíduos têm dificuldade de lidar com a realidade social, o oculto se torna uma modalidade ideológica eficaz que ajuda a explicar as circunstâncias desagradáveis ou os acontecimentos incompreensíveis com a ajuda de mitologias religiosas ou sobrenaturais. (2001, p.165)

Se havia algum elemento sobrenatural nessa situação foi a grande histeria que esse livro-jogo provocou sem a intenção. Os relatos eram dos mais variados: uma pessoa afirmou que seu filho, ao ler-jogar *House of Hell*, adquiriu a marca do demônio. Quando ele saiu de casa, a reclamante ateou fogo ao livro-jogo e, quando seu filho retornou à casa, a marca do demônio havia sumido. Desinformados diziam que a editora era comandada por agentes do mal, já que a antiga filial norte-americana da Penguin se situava na 666 Fifth Avenue, Nova York (fazendo menção ao número da besta – 666). A Aliança Evangélica⁴⁶³ publicou uma nota de oito páginas sobre o potencial maligno que os livros-jogo ofereciam a seus jovens leitores. Uma dona de casa alegou que seu filho começou a levitar ao ler-jogar um dos títulos da série. Porém, ao mesmo tempo que toda essa antipropaganda muito dificultou o trabalho geral dos envolvidos com a publicação da série *Fighting Fantasy*, pais e responsáveis agradeciam imensamente à editora e aos autores dos livros-jogo pelo “milagre” da prática da leitura que despertou em seus filhos, e jovens leitores interpretaram o último caso polêmico (o do garoto que levitou) com humor, pois seria incrível, segundo um deles, poder voar com apenas £1,25 - preço médio de um livro-jogo na época. (GREEN, 2014, p.61-62)

Joe Dever rebate acusações como essa com bons argumentos:

Eu também sou um pai, e eu sinto que é muito natural que os pais devem se preocupar com o fato de que o bem-estar moral e emocional de seus filhos não está em risco pelo que assistem na TV, veem no cinema ou leem nos livros. Felizmente, no entanto, parece que o bom senso ainda é válido para a grande maioria dos pais que reconheceram aspectos positivos nos jogos e livros de fantasia. Eles incentivam

⁴⁶³ A *Evangelical Alliance* é o maior e mais antigo grupo cristão evangélico do Reino Unido. Mais informações em <http://www.eauk.org/>.

a alfabetização, a tomada de decisões, a dedução e o raciocínio inteligente, mas acima de tudo eles são um passatempo inofensivo, criativo e muito divertido. Penso que é bem triste que alguns adultos tenham escolhido atacar um hobby que, na maioria dos casos, conhecem muito pouco⁴⁶⁴. (1986)

O gênero horror, inclusive, foi eleito o gênero preferido dentre o público votante numa pesquisa promovida pelo *Fighting Fantazine*. (BALLINGALL, 2011b, p.63)

Tais polêmicas, portanto, só serviram para alavancar ainda mais as vendas dos livros-jogo na época. Hoje sabe-se, também, que os livros-jogo são importante ferramenta de leitura a qual pode trazer jovens com dificuldade de interesse e prática da mesma (WALTERS, 2012a, p.66). Porém fanáticos religiosos “[...] temem que a imersão em universos ficcionais possa tornar-se uma forma de “projeção astral”, ou que, quando proferimos palavras mágicas, as forças do demônio que invocamos não percebem, necessariamente, que estamos apenas fingindo”. (JENKINS, 2009, p.267)

Por um bom tempo os autores de *Fighting Fantasy* venderam muito bem seus livros-jogo e as séries neles inspiradas também. Mas embora os livros-jogo tivessem vendas bem-sucedidas, o crescente domínio dos (outros jogos de) videogame e computador na década de 1990 causou-lhes um declínio gradual. Por mais amor que os fãs pudessem demonstrar à série, os livros-jogo foram produtos de uma *indústria cultural* na qual o lucro não é só intenção, mas um princípio exclusivo desse mercado consumidor (ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p.62). A expansão dos *games* e também de novos canais de TV (principalmente a cabo) podem ter sido a principal causa epigonal da série, mas também é difícil uma série tão específica de livros(-jogos) ficar ativa por tanto tempo no gosto dos leitores (DARVILL-EVANS, 2014, p.27). Graeme Davis afirma que os autores ainda tinham seus textos para serem publicados preferiram não o fazê-lo tendo em vista sua queda de interesse pelo público consumidor, opção feita também por ele mesmo (DAVIS, 2011, p.17). Isso também acontecia com outras séries concorrentes, como *Lone Wolf*, por exemplo⁴⁶⁵. A série *Fighting Fantasy* estava programada para ser concluída com *Return to Firetop Mountain* (50º livro-jogo da série), mas devido às grandes vendas desse volume, outros nove foram agendados e publicados. Porém, alguns autores, como Paul Mason, já estavam em alerta de

⁴⁶⁴ Do original *I am a parent myself, and I feel its only natural that parents should be concerned that the moral and emotional well-being of their children is not placed at risk by what they watch on TV, see at the cinema, or read in books. Fortunately, though, it seems that common sense still rules for the vast majority of parents have recognised the positive aspects of fantasy games and books. They encourage literacy, decision-making, deduction and intelligent reasoning, but above all they are a harmless and very enjoyable creative pastime. I think its rather sad that some adults have chosen to attack a hobby which, in most cases, they know very little about.* (tradução nossa)

⁴⁶⁵ Retirado de <http://web.ncf.ca/as300/dever.html>.

que a série estava em decadência por desconfiarem que a Puffin nunca gostou, de fato, da série (2013, p.24) ao alegar que os editores da Puffin eram mulheres frequentadoras de escolas públicas britânicas, instituições estas que estavam mais interessadas em livros mais “inocentes”, como histórias envolvendo pôneis, por exemplo, sendo os livros-jogo violentos demais para seus estudantes, os quais poderiam também não compreender o aspecto lúdico do livro. Apesar disso tudo, A Puffin continuou a publicar os livros-jogo por terem agregado mais lucro do que a maioria dos “livros sobre pôneis”⁴⁶⁶. Gascoine, por sua vez, acreditava que tudo isso era mera especulação pelo fato de a Puffin já ter tido tantos outros livros-jogo já planejados para lançamento na época (2015, p.22). Mason, por exemplo, acredita que nunca houve de fato uma crise nos livros-jogo de *Fighting Fantasy*, pois eles cumpriram seu ciclo de vida de forma razoavelmente natural⁴⁶⁷. O certo é que tentativas ridículas eram questionadas, como incluir dados digitais como parte das capas dos livros-jogo e até mesmo a redução do padrão das 400 referências para 300. (BALLINGALL; COGHLAN, 2013e, p.78)

Os primeiros livros-jogo a serem cancelados foram *Bloodbones*, o 60º título agendado, sendo publicado posteriormente pela Wizard Books, e *Pirates of the Black Skull*, que seria o 61º - nunca lançado – (BALLINGALL; COGHLAN, 2013e, p.78), assim como outros, como parte de seus esforços de reimpressão. Claros sinais estavam acontecendo e anunciavam a crise da série *Fighting Fantasy*⁴⁶⁸: os últimos livros-jogo nem tinham a devida propaganda que mereciam, sendo apenas colocados à venda nas prateleiras das livrarias mecanicamente (GREEN, 2010, p.14), os artistas recebiam o mesmo valor de comissão desde 1986 (MCKENNA, 2010, p.13), quem ainda tinha enredos interativos para publicar não conseguia encontrar nada parecido com a revista *Warlock* ou editora interessada nesse gênero (WRIGHT, 2010, p.56), respostas com as mais diversas versões sobre a (não) publicação do então suposto lançamento da série - *Bloodbones* - eram incoerentes entre si (BALLINGALL; COGHLAN, 2013e, p.80) e os almoços de negócios não aconteciam mais. (MASON, 2013, p.24)

⁴⁶⁶ Para Mason, esse foi um motivo de, por exemplo, Richard Scrivener ter sido promovido rapidamente dentro da Puffin. Segundo ele, boas moças estavam felizes em encontrar alguém que estivesse preparado para aliviá-las da necessidade de lidar com esses livros violentos para meninos. Tomou-se conhecimento dessas informações em MASON, Paul. Gamebooks. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <ppanhoca@yahoo.com.br> em 19 agosto 2018.

⁴⁶⁷ Tomou-se conhecimento dessa informação em MASON, Paul. Gamebooks. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <ppanhoca@yahoo.com.br> em 19 agosto 2018.

⁴⁶⁸ Outro motivo para Mason não acreditar na palavra “crise” dos livros-jogo é que, mesmo após o 50º título, ainda traziam lucro à Puffin/Penguin, mas não tanto em comparação com os valores anteriores. Tomou-se conhecimento disso em MASON, Paul. Gamebooks. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <ppanhoca@yahoo.com.br> em 19 agosto 2018.

Mas nem só de livro-jogo o livro-jogo sobreviveria no mercado. Importantes desdobramentos também foram conhecidos, o que demonstra a força que tinham para inspirar consumidores de outros produtos também.

6.2.3 – O metamorfo desesperado faminto por lucro: algumas tentativas de adaptações de *Fighting Fantasy*

O livro-jogo necessitava ser moldado e inserido em outras mídias para diversificar seu público consumidor e apostava na fama que até então havia construído. Diversas mídias da época apostaram em seu sucesso para oferecer, paradoxalmente, o que o público já conhecia, mas de maneira inovadora. Tal pretensão acabou por ser um sucesso só no plano ideológico de vendas.

A revista *Warlock* (nº 3) havia feito um jogo de tabuleiro não-oficial chamado *Market Mayhem*. Porém, dois outros, *The Warlock of Firetop Mountain* e *Legend of Zagor* (1993) ganham versões como jogos de tabuleiro oficiais em 1986 e 1993, respectivamente, o primeiro pela Games Workshop e o segundo pela Parker Brothers.

Vários dos títulos de *Fighting Fantasy* ganharam versões para jogos de computador. No total, seis livros-jogo foram adaptados: *The Warlock of Firetop Mountain*, *The Citadel of Chaos*, *The Forest of Doom*, *Temple of Terror* (1985), *Seas of Blood* (1985), *Rebel Planet* (1985). Um sétimo – que seria baseado em *Appointment with F.E.A.R.* (1985) - chegou a ser anunciado, mas nunca lançado.



Figura 111: propaganda do software (jogo eletrônico) baseado no livro-jogo *Seas of Blood* (1985) de *Fighting Fantasy*
 Fonte: Revista *Warlock*, Londres/Inglaterra, dez/jan, n.7, 1985 (p.4)

O jogo para ZX Spectrum de *The Warlock of the Firetop Mountain* foi encomendado pela Puffin Books e produzido pela Crystal Computing⁴⁶⁹. De acordo com uma resenha da revista *Crash*, o primeiro livro-jogo do mundo nada mais é do que um diagrama de programação de computador em formato de livro (CRASH, 1984, p.12-13), jogo que funciona facilmente quando adaptado para a plataforma virtual. Já Masterson considera os livros-jogo mais jogos do que livros/RPGs por ambos necessitarem de apenas um jogador e proporem-lhe escolhas limitadas de enredo (MASTERSON, 1985, p.74), o que confirma a facilidade de adaptação desse tipo de livro para o *game*. Possivelmente essa foi uma das razões do sucesso dos livros-jogo nos anos 80: a ausência de outras mídias que pudessem competir consigo.

Ainda em 1986 houve uma tentativa de se fazer um livro-jogo para dois usuários, uma ideia que veio de uma submissão textual australiana. *Clash of the Princes*⁴⁷⁰ foi lançado e era comercializado num *box* contendo seus dois livros-jogo: *The Warlock's Way*⁴⁷¹ (1986) e *The*

⁴⁶⁹ A Crystal Computing, que mais tarde trocou de nome para Design Design, foi uma desenvolvedora britânica de videogames fundada em 1982. Mais informações em http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Crystal_Computing.

⁴⁷⁰ Outras informações em http://www.fightingfantasygamebooks.com/index.php?option=com_content&view=article&id=92&Itemid=37.

⁴⁷¹ Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/1073>.

*Warrior's Way*⁴⁷² (1986). Para ser usufruído, um leitor-jogador deveria portar *The Warlock's Way* enquanto o outro, *The Warrior's Way*, e a aventura seguiria com dois personagens supostamente em livros-jogo diferentes, mas ao mesmo tempo sincronizados graças ao acréscimo dos atributos “ação” e “status” (GREEN, 2014, p.101). Porém, demonstrou falhas assim como primeiro “livro-jogo para dois jogadores” - *Castle Arcania*⁴⁷³ (1985), da série *1 on 1 Adventure Gamebooks*⁴⁷⁴ (COCKBURN, 1985, p.12) – sendo a única da franquia *Fighting Fantasy* a ter seguido esse padrão. A carta de um fã que perguntava, sem resposta, na seção de cartas de leitores da revista *Warlock* – a *Warlock's Quill* - se havia algum livro-jogo duplo de qualidade (KINZETT, 1986) estava respondida: até então, não havia.

Em 1988, uma empresa californiana pensou que a estrutura narrativa do livro-funcionaria numa versão de *game* interativo por telefone (JACKSON, 2014). Surgiu a partir daí o *F.I.S.T. (Fantasy Interactive Scenarios by Telephone)*⁴⁷⁵. Criada por Steve Jackson (UK) através da *Computerdial*⁴⁷⁶, o “primeiro RPG telefônico” era uma versão de programa dramático de rádio baseado nos enredos de *dungeon crawl* de *Fighting Fantasy*, cujo resultado da sequência do enredo era escolhido pelo usuário usando as teclas do telefone correspondentes às suas escolhas. O jogador registrava-se e criava um personagem, com seus dados salvos para ser utilizado nas próximas vezes que o cadastrado quisesse jogar *F.I.S.T.*. Os jogos apresentaram efeitos sonoros e *voice-overs*⁴⁷⁷ sugerindo as aventuras do personagem. Desprovido de sistema de regras, mais parecida uma ficção interativa via telefone do que um “telefone-jogo”. O jogo poderia ser salvo e a última mensagem poderia ser repetida⁴⁷⁸ posteriormente. Moedas de ouro físicas foram usadas como prêmio mensal aos jogadores de pontuações mais altas. *F.I.S.T.* conheceu três campanhas até seu fim⁴⁷⁹ e uma paródia foi produzida pela *BBC Two*, chamada *Adventure Game*⁴⁸⁰. Funcionando como uma

⁴⁷² Outras informações em <https://gamebooks.org/Item/1072>.

⁴⁷³ Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/1828>.

⁴⁷⁴ Série de livros-jogo a serem apreciados em dupla. Outras informações em <https://gamebooks.org/Series/291>.

⁴⁷⁵ Mais informações em <http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/F.I.S.T.>.

⁴⁷⁶ Empresa de serviços telefônicos famosa por oferecer consultas telefônicas referente à astrologia/horóscopo a seus telespectadores. Mais informações em <http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Computerdial>.

⁴⁷⁷ Também conhecido como “comentário fora da câmera” ou “comentário fora do palco” é uma técnica de produção em que uma voz exterior à parte da narrativa passa a fazer parte dela, seja em um rádio, produção de televisão, cinema, teatro, ou outras apresentações. Geralmente é pré-gravado e sobreposto a um filme ou vídeo, frequentemente usado em documentários ou relatórios de notícias para explicar informações. Também é usado em jogos de videogame, mensagens telefônicas em espera, anúncios, informações em eventos e destinos turísticos, podendo ser lido em tempo real para eventos, como apresentações de prêmios, por exemplo.

⁴⁷⁸ Retirado de

http://www.fightingfantasygamebooks.com/index.php?option=com_content&view=article&id=353&Itemid=37

⁴⁷⁹ Podem ser conhecidas em <https://gamebooks.org/Series/583>.

⁴⁸⁰ Uma seleção de episódios pode ser conhecida em

<https://www.youtube.com/watch?v=PzKo1JPNf4s&list=RDPzKo1JPNf4s&t=8>.

encenação radiofônica, *F.I.S.T.* conseguia “[...] estabelecer o ritmo e o tempo, além de criar o engajamento psicológico/emocional com o público”. (HUTCHEON, 2013, p.72)



Figuras 112 e 113: propagandas de *F.I.S.T.*

Fontes: <https://gamebooks.org/gallery/ads/FIST.jpg> e

http://www.fightingfantasygamebooks.com/index.php?option=com_content&view=article&id=353&Itemid=37, respectivamente

Anúncios de *F.I.S.T.* na revista *White Dwarf* conseguiram como resultado uma média de 1.000 chamadas diárias, enquanto comerciais em TV de *Daily Mirror* e *The Sun* conseguiram as marcas de 5.000 e 7.000, respectivamente. Cada chamada telefônica custava 25 centavos por minuto e o jogador gastava, em média, 7 minutos por jogo, o que mostrou ser algo bem lucrativo para a época. Com as ligações diminuindo, por causa da conclusão ou desistência das missões, o projeto foi cancelado⁴⁸¹. *F.I.S.T.* ainda serviu de inspiração para outros jogos de telefone da concorrência como *Joe Dever's PhoneQuest*⁴⁸² e *War of Wizards*⁴⁸³.

⁴⁸¹ Retirado de <https://www.theguardian.com/technology/2014/jan/23/steve-jackson-fist-telephone-game>.

⁴⁸² Mais informações em <https://gamebooks.org/Series/584>.

⁴⁸³ Um exemplo cômico de como era falho essa versão de Ian Livingstone pode ser conhecido em <https://lofi-gaming.org.uk/blog/category/funny/>.



Figuras 114 e 115: propagandas de Joe Dever's Phone Quest (Fortress of Doom) e War of Wizards, respectivamente

Fontes: <http://descansodelescriba.blogspot.com/2017/05/lobo-solitario-y-el-rol-telefonico.html> e White Dwarf, Nottingham, set, n.129, 1990 (p.53), respectivamente

De 1991 a 1995, Livingstone trabalhou na Domark, empresa que desenvolveu seu primeiro jogo de computador – *Eureka!*. No final do seu período na Domark, viu sua companhia fundir com outras três (Eidos Technologies, Simis e Big Red Games) e formar a Eidos Interactive Group⁴⁸⁴, responsável pela produção e lançamento, em 1998, de *Deathtrap Dungeon*⁴⁸⁵ para o videogame Playstation (CARDIM, 2016). Mais tarde, o ex-funcionário de Livingstone, Jamie Thomson, retornaria para trabalhar para o ex-chefe de Games Workshop na produtora do jogo *Deathtrap Dungeon* (1998). (WALTERS, 2012b, p.91)

O jogo não agradou tanto os fãs da época, por ter vários aspectos inferiores a jogos extremamente populares na época, como *Resident Evil*⁴⁸⁶ e *Tomb Raider*⁴⁸⁷, e também pelo fato de a adaptação ser pouco fiel à obra original: havia a escolha de uma heroína como

⁴⁸⁴ Foi uma empresa desenvolvedora de jogos eletrônicos (e também editora) fundada em 1990 com sede em Londres, Reino Unido. Mais informações em https://pt.wikipedia.org/wiki/Eidos_Interactive.

⁴⁸⁵ Um *gameplay* completo pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=KiVQcHnJZ2k>.

⁴⁸⁶ Série de jogos de horror e sobrevivência pós-apocalíptica, na qual o personagem principal busca enfrentar uma horda de zumbis e outros perigos. Um *gameplay* seu pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=RD3zDYc2yNg>.

⁴⁸⁷ Conta a história de Lara Croft, uma arqueóloga inglesa à procura de tesouros antigos. Um *gameplay* seu pode ser conhecido em https://www.youtube.com/watch?v=LCO8R_qZ-cA.

protagonista (algo raríssimo de ocorrer num livro-jogo⁴⁸⁸, mas nem tanto nos jogos de videogame) e o uso de armas de fogo durante a aventura. Dave Morris afirma que o jogo não apresentava enredo algum, e mais parecia uma imitação piorada de *Tomb Raider* – também criação de Livingstone que despontou enorme sucesso na época – com referências e ambientes do livro-jogo base para o *game*. (GREEN, 2014, p.182)



Figuras 116 e 117: propagandas do jogo *Deathtrap Dungeon* do console *Playstation* inspirado no livro-jogo homônimo

Fontes: <http://retrogamingmagazine.com/2015/04/12/revenge-license-deathtrap-dungeon/> e <http://www.mobygames.com/game/ian-livingstones-deathtrap-dungeon/cover-art/gameCoverId,163706/>, respectivamente

⁴⁸⁸ Pode-se enumerar, talvez, todas as séries que optaram pelo protagonismo feminino em seus enredos. A série *Starlight Adventures* foi projetada para ser uma versão feminina da *Fighting Fantasy*, utilizando protagonistas desse gênero em todos os seus volumes: uma detetive mirim em *Riddle of the Runaway* (1985) (<https://gamebooks.org/Item/2411>), uma trabalhadora contratada para trabalhar numa ilha grega em *Island of Secrets* (1985) (<https://gamebooks.org/Item/2412>), uma repórter em *Danger on the Air* (1985) (<https://gamebooks.org/Item/2413>) e uma campeã de patinação no gelo em *Ice Dancer* (1985) (<https://gamebooks.org/Item/2414>). O 1º e o 6º volumes da série – respectivamente *Star Rider* (1985) (<https://gamebooks.org/Item/2410>) e *Trance* (1985) (<https://gamebooks.org/Item/2415>) – não foram levados em conta por serem ficções interativas com protagonistas femininos. Em *The Black Pyramid* (1985) (<https://gamebooks.org/Item/1384>), da série *The Legends of Skyfall* (<https://gamebooks.org/Series/222>) o protagonista é feminino. Em *The Kingdom of Wyrd* (1987) (<https://gamebooks.org/Item/271>) e *The Demon's Claw* (1987) (<https://gamebooks.org/Item/272>), ambos da série *Blood Sword* (sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/56>), pode-se participar da narrativa como uma feiticeira, além de um sábio, um trapaceiro e um guerreiro. A série francesa *Défis et sortilèges* (<https://gamebooks.org/Series/312>) trazia ao leitor-jogador uma elementalista – uma personagem híbrida de maga, clériga e druida – como protagonista em seu primeiro livro-jogo chamado *Caithness l'élémentaliste* (1988) (<https://gamebooks.org/Item/4604>). Em *The Pit of Darkness* (2015) (<https://gamebooks.org/Item/10799>), da série *Autumn Snow* (<https://gamebooks.org/Series/1725>), uma monja-guerreira iniciada na Nova Ordem de Kai chamada Neve Hiberna (tradução nossa para *Autumn Snow*) representa o leitor-jogador no enredo. *Gladiators* (<https://gamebooks.org/Series/186>) não apresenta enredo, só uma competição a ser vivenciada pelo leitor, mas possui uma estrutura original de livro-jogo, em que o leitor-jogador pode escolher uma personagem feminina como protagonista tanto em *Gladiators Game Book no. 1* (1991) (<https://gamebooks.org/Item/1250>) como em *Gladiators Game Book no. 2* (1993) (<https://gamebooks.org/Item/1251>). *The Ninja Girl* (2018), como o próprio nome diz, é um livro-jogo cuja protagonista é Kunoichi, uma ninja. *Al Kazar's Caravan* (2016), que na verdade é uma aventura-solo de *Tunnels & Trolls*, também merece ser lembrado por oferecer ao leitor-jogador a possibilidade de escolher como protagonista um guerreiro anão, uma ladra ou uma maga elfa.

Livingstone foi presidente executivo da Eidos até 2002 e diretor criativo até 2006, e sua experiência como jogador e produtor de RPG só contribuiu para tamanha experiência ser refletida em qualidade (CARDIM, 2016). Em 2013, Livingstone deixou a companhia⁴⁸⁹, tendo contribuído para o legado da empresa com importantes criações/participações como *Tomb Raider*, *Thief*⁴⁹⁰, *Deus Ex*⁴⁹¹, *Hitman*⁴⁹², *Legacy of Kain*⁴⁹³, dentre outros.

Hoje, Livingstone segue com seu projeto *Livingstone Foundation*, que visa promover a educação e a alfabetização informática entre os estudantes⁴⁹⁴ e a campanha Next Gen Skills, que busca revolucionar a indústria britânica dos *games* e efeitos visuais que o Reino Unido tanto almeja⁴⁹⁵.

De volta aos livros-jogo, em 2001, próxima de completar 20 anos de lançamento de *Fighting Fantasy*, A Icon Books⁴⁹⁶, uma pequena editora independente de livros não-ficcionais na época, sentiu o que a Puffin sentira há quase duas décadas: livros interativos de um passado próximo causariam um tremendo impacto aos jovens do novo século, e assim adquiriu os direitos sobre a série que seria publicada pela Wizards Books, uma linha infanto-juvenil criada para tal pela editora, a partir de 2002 (GREEN, 2014, p.190), com uma nova ordem de lançamentos dos livros-jogo⁴⁹⁷, com artes de capa diferentes das antigas e lançamentos de títulos inéditos também. O resultado foi dar vida a alguns dos livros-jogo antes cancelados pela Puffin quando impôs um fim à série, além de relançar boa parte dos “clássicos” dos livros-jogo. Essa série hoje é conhecida como *Wizard Series 1*, pois uma nova fase ainda estava por vir. A série se encerraria em 2007, em outra data comemorativa: a de 25 anos de *Fighting Fantasy*. Para não a passar em branco, lançou-se uma edição comemorativa de capa dura de *The Warlock of Firetop Mountain* (2007), a qual trazia os trabalhos artísticos

⁴⁸⁹ Retirado de <http://www.gamesindustry.biz/articles/2013-09-30-ian-livingstone-leaves-eidos>.

⁴⁹⁰ O jogo acontece em “The City”, um mundo sombrio e o jogador controla Garret, um ladrão-mestre cujo foco é roubar os ricos através de missões. Um *gameplay* seu pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=SUZAJ12o4k>.

⁴⁹¹ Série de jogos no estilo *cyberpunk* que misturam elementos de RPG, tiro em primeira pessoa e *stealth* no século XXI, cujo foco está no conflito entre facções secretas que desejam controlar o mundo. Um *gameplay* seu pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=8XvJObA9usI>.

⁴⁹² Nele, o jogador controla o Agente 47, um assassino de aluguel que é um clone, cujo serviço e descrição impecáveis o colocam em alta demanda entre a elite. Um *gameplay* seu pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=LJgK6nWYFiE&t=417s>.

⁴⁹³ A série ocorre na terra de Nosgoth e gira em torno da busca de Kain para desafiar seu destino e restaurar o equilíbrio para o mundo. Um *gameplay* seu pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=w3faOccJsZc>.

⁴⁹⁴ Retirado de <https://www.theguardian.com/education/2015/jan/06/lara-croft-free-school-gaming-magnate-ian-livingstone>.

⁴⁹⁵ Retirado de <http://www.nesta.org.uk/publications/next-gen>.

⁴⁹⁶ Outras informações em <http://www.iconbooks.com/>.

⁴⁹⁷ Sua lista completa de títulos pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/12>.

originais (como cortesia da Penguin), mapa dobrável exclusivo, um texto inédito dos criadores de *Fighting Fantasy* sobre a criação da aventura e visão do processo criativo com seus comentários, além de reproduções dos originais, rascunhos, comentários editoriais, notas e um “guia para aventureiros”⁴⁹⁸.



Figuras 118 e 119: propagandas da série *Fighting Fantasy* relançadas pela Wizard Books Series 1 (2002 – 2007)
Fontes: <http://www.fightingfantasycollector.co.uk/Cart%20Net%20Page.jpg> e <http://www.fightingfantasycollector.co.uk/Cart%20Net%20Page%202.jpg>, respectivamente

O relançamento da série foi uma surpresa bem vista para todos. O grande diferencial possivelmente foi a maior seriedade dada à mesma, pois a série original foi tratada com Geraldine Cooke, uma freelancer da Penguin/Puffin na época. Já a *Series 1* foi planejada diretamente com os colaboradores da própria editora, os quais foram mais flexíveis do que os pioneiros da Puffin devido à mudança de época para se lançar livros-jogo. (GREEN, 2009, p.6)

⁴⁹⁸ Retirado de

http://www.fightingfantasygamebooks.com/index.php?option=com_content&view=article&id=73&Itemid=9.



Figuras 120 e 121: produtos da série *Fighting Fantasy* (Wizard Books, 2002 – 2007): marca-páginas e calendário, respectivamente

Fontes: http://www.fightingfantasycollector.co.uk/Wizard_Bookmarks.jpg e http://www.fightingfantasycollector.co.uk/2004_Calendar.jpg

Em Julho de 2003 a Proporta⁴⁹⁹ lançou um *e-book* derivado da série *Fighting Fantasy* – *The Warlock of Firetop Mountain* – para o Palm OS⁵⁰⁰, versão interativa desse livro-jogo⁵⁰¹. Ainda nesse ano o livro-jogo mais famoso do mundo conheceu uma conversão para o sistema de RPG d20 System⁵⁰² pela Myriador⁵⁰³. Outros livros-jogo que ganharam adaptações nesse ano para esse RPG foram *Caverns of the Snow Witch* (1984), *Deathtrap Dungeon* e *The Shamutanti Hills* (1983)⁵⁰⁴.

A Wizard Books então recomeçou com a série em 2009, inovando artes de capa mais uma vez, ficando conhecida como *Wizard Series 2*⁵⁰⁵. Mudando alguns títulos de ordem de relançamento, outros títulos originais foram adicionados, incluindo *Blood of the Zombies*, escrito pelo próprio Ian Livingstone, como um “presente de aniversário” de 30 anos da série para seus fãs.

⁴⁹⁹ Designer e fabricante de acessórios para dispositivos portáteis como PDAs, Smartphones, MP3 Players e iPods, cujos produtos incluem estojos, cabos, protetores de tela e outros. Mais informações em <https://www.proporta.com/>.

⁵⁰⁰ Abreviação de *Palm Pilot Operating System* (sistema operacional de Palm Pilot), também conhecido como Garnet OS. Trata-se de um sistema operacional desenvolvido pela Palm Computing, Inc. para assistentes digitais pessoais (PDAs) em 1996. Outras informações em <https://www.palmsource.com/palmos/>.

⁵⁰¹ Retirado de http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Palm_Pilot_Operating_System.

⁵⁰² Sistema de RPG baseado na terceira edição de *Dungeons & Dragons*. Ganhou esse nome pelo fato de usar o dado de 20 lados (conhecido popularmente como d20) em seu sistema de jogo. Mais informações em

⁵⁰³ Empresa responsável por converter alguns livros-jogo da série *Fighting Fantasy* e *Sorcery!* em formato d20 System. Mais informações em https://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema_d20.

⁵⁰⁴ Retirado de <https://rpggeek.com/rpgseries/4022/fighting-fantasy-d20>.

⁵⁰⁵ Sua lista completa de títulos pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/1285>.

Em 2008 *The Forest of Doom* ganhou sua versão para Sistema d20, e no ano seguinte, *Trial of Champions* (1986), *Kharé – Cityport of Traps* (1984), *The Seven Serpents* (1984), também⁵⁰⁶. Ainda em 2009, *The Warlock of Firetop Mountain* conheceu sua versão de jogo em primeira pessoa⁵⁰⁷ para o console Nintendo DS⁵⁰⁸: *O Fighting Fantasy: The Warlock of Firetop Mountain* (2009).

Em 2009/2010 a empresa Big Blue Bubble⁵⁰⁹ obteve a licença para produzir uma série de versões digitais dos livros-jogo para Ipod/iPad, começando com a conversão de *The Warlock of Firetop Mountain*⁵¹⁰, *Deathtrap Dungeon*, *The Citadel of Chaos*, *Creature of Havoc* (1986) e *City of Thieves*, lançando todos esses jogos em 2010. Em junho de 2012 ela perdeu a licença de comercializar os produtos da *Fighting Fantasy* e seus produtos foram removidos de sua loja de aplicativos⁵¹¹.

Graeme Davis, em entrevista, constatou a ideia de que a plataforma para o livro-jogo não necessariamente teria que ser o livro físico (de papel), e que o dispositivo móvel teria muito a acrescentar ao gênero, principalmente ao oferecer ao usuário uma evolução da obtenção de resultados numéricos aleatórios, antes promovidos pelo rolamento de dados, imagens de números em dados aleatórios mostrados em cada página do próprio livro-jogo (como os da série *Sorcery!*) ou quadro com números aleatórios a serem sorteados com dedo ou lápis de olhos fechados (DAVIS, 2011, p.16) , como visto em edições posteriores dos livros-jogo.

⁵⁰⁶ Retirado de <https://rpggeek.com/rpgseries/4022/fighting-fantasy-d20>.

⁵⁰⁷ Modalidade de jogo a qual simula que os olhos do jogador são os olhos do personagem, geralmente aparecendo apenas “seus” braço e arma, técnica muito utilizada para jogos de RPG e tiro. Outras informações em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Primeira_pessoa_\(jogos_eletr%C3%B4nicos\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Primeira_pessoa_(jogos_eletr%C3%B4nicos)). Um exemplo de *gameplay* pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=yEmoP3Q2Isw>.

⁵⁰⁸ Mais informações sobre esse console em https://pt.wikipedia.org/wiki/Nintendo_DS.

⁵⁰⁹ Empresa canadense desenvolvedora de jogos com sede em Londres (Ontário, Canadá), famosa pela franquia de jogos *My Singing Monsters*. Outras informações em <http://www.bigbluebubble.com/>.

⁵¹⁰ Embora essa informação possa ser confirmada em <https://gamebooks.org/Item/9154>, Alexander Ballingall afirma que seu lançamento foi conhecido em 2009. (BALLINGALL, 2011a, p.55)

⁵¹¹ Retirado de <https://gamebooks.org/Series/1388>.

CASO NÃO POSSA USAR OS DADOS, JOGUE COM AS TABELAS ABAIXO.

FECHE OS OLHOS E APONTE ALEATORIAMENTE PARA UM NÚMERO,

CONSIDERANDO-O COMO O Nº SORTEADO PELO DADO.

6	5	4	3	2	1
5	4	3	2	1	6
4	3	2	1	6	5
3	2	1	6	5	4
2	1	6	5	4	3
1	6	5	4	3	2
2	1	6	5	4	3
3	2	1	6	5	4
4	3	2	1	6	5
5	4	3	2	1	6

um dado

3	7	2	11	3	8	12	7	10	9	10
8	12	6	2	5	10	2	10	7	4	7
12	6	5	11	2	8	12	9	5	7	5
4	9	2	3	11	3	9	7	3	3	6
2	4	9	10	6	10	11	2	6	4	10
10	9	4	11	8	12	5	7	8	6	2
12	8	10	7	12	3	8	4	5	3	12
3	8	6	4	2	7	4	5	2	9	11
6	10	7	5	9	3	2	11	12	8	9
8	5	4	9	12	6	5	11	6	11	3
11	6	8	4	7	12	9	4	10	5	6

dois dados

ANOTE A SEQUÊNCIA DE SUAS OPÇÕES: _____

Figura 122: tabela de números aleatórios

Fonte:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1785780314817456&set=p.1785780314817456&type=3&theater&ifg=1>

Em 2010, o Super Team Film Prods garantiu os direitos de *House of Hell*⁵¹², com a intenção de fazer um filme baseado no título, mas foi cancelado.

Em 2011 *The Warlock of Firetop Mountain* ganhou uma versão para Kindle, na qual seria possível controlar a “espiadinha”⁵¹³ (voltar na escolha feita pelo protagonista e verificar como seria uma outra), organizar a ficha de personagem (inventário e pontos de S-S-E) e desenhar o mapa (STERLING, 2012, p.18). Ainda nesse ano, *Talisman of Death* ganha sua versão de videogame⁵¹⁴ para os consoles Playstation 3⁵¹⁵ e Playstation Portable⁵¹⁶

⁵¹² Retirado de

http://www.fightingfantasygamebooks.com/index.php?option=com_content&view=article&id=1813&Itemid=37

⁵¹³ Ian Livingstone chama essa trapaça de “finger-shaped bookmark”, algo como “dedo-marca-página”. (WALTERS, 2012a, p.68, tradução nossa)

⁵¹⁴ Uma pequena resenha pode ser conhecida em <https://www.youtube.com/watch?v=iWD8IbTS2Qc>.

⁵¹⁵ Abreviado como PS3, o sucessor do PlayStation 2 competia contra o Xbox 360 e o Nintendo Wii na disputa de melhor console da sétima geração de videogames, até ser substituído pelo Playstation 4. Mais informações em <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/playstation-3-slim.html>.

⁵¹⁶ Abreviado como PSP, trata-se de um console portátil de videogame da “família” PlayStation, tendo seu principal concorrente o Nintendo DS, console portátil da Nintendo. Outras informações em <https://www.playstation.com/pt-pt/explore/psp/>.

(PAREDES, 2012b, p.5) pela Laughing Jackal⁵¹⁷, seguido por *The Warlock of Firetop Mountain*. Pela primeira vez o livro-jogo mais conhecido do mundo não foi a “cobaia” para o lançamento de outros já que *Talisman of Death* constava na lista de opções de todos os membros da Laughing Jackal envolvidos no desenvolvimento do *game* e também pelo fato de a equipe querer ser original e deixar *The Warlock of Firetop Mountain* para depois, assim como muitos outros com grande potencial de adaptação (BRIERLEY, 2012, p.11). O jogo manteve o rolamento de dados como elemento essencial, mas outras regras adicionais para deixá-lo mais dinâmico, agradando, assim, os antigos e os novos fãs. (BRIERLEY, 2012, p.11)

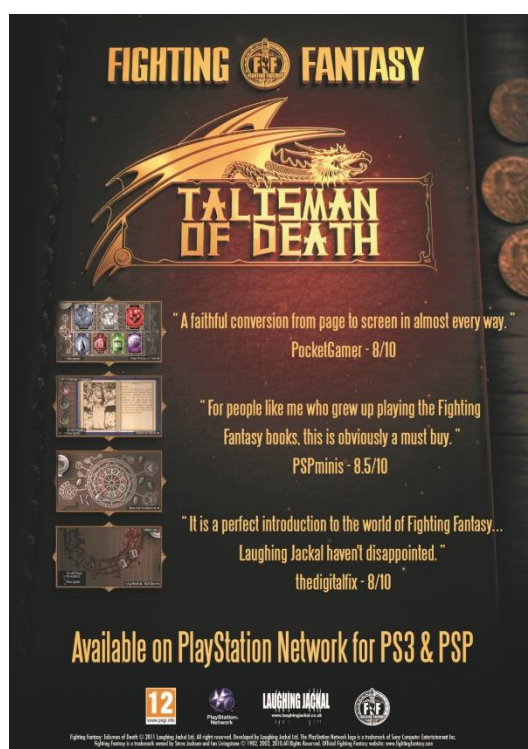


Figura 123: propaganda do jogo *Talisman of Death* para PS3 e PSP

Fonte: Fanzine *Fighting Fantazine*, Internet, set, n.7, 2011. (p. 2)

Conforme já dito, em 2012, mesmo fora do antigo ritmo frenético de escrita, Ian Livingstone lançou mais um livro-jogo, *Blood of the Zombies*, fruto de dois anos de produção⁵¹⁸ (WALTERS, 2012a, p.67), o qual inovou o gênero por introduzir um estilo novo de enredo – a sobrevivência a um ataque zumbi – (PAREDES, 2012a, p.5) muito recorrente

⁵¹⁷ Desenvolvedora independente de videogames que é parte do Grupo Majesty House. Mais informações em <http://www.laughingjackal.co.uk/>.

⁵¹⁸ Sabe-se que nos tempos de ouro da *Fighting Fantasy* Livingstone demorava cerca de 2 meses para criar um livro-jogo completo. (WALTERS, 2012a, p.67)

em filmes e jogos. Essa obra também ganhou uma versão para *IOS*⁵¹⁹ (PAREDES, 2012a, p.5), mencionada como um dos 20 melhores *games* para Iphone, Ipad, Android e Windows Phone⁵²⁰ da semana no periódico *The Guardian*⁵²¹, assim como *House of Hell* (BALLINGALL; COGHLAN, 2013c, p.96) – que chegou a ser mencionado como um dos 30 melhores aplicativos da semana no *The Guardian*⁵²² –, *Island of the Lizard King*, que não conseguiu entrar em nenhuma lista de relevância semanal, e *Starship Traveller* (BALLINGALL; COGHLAN, 2014b, p.7), que chegou a ser um dos 30 melhores aplicativos da semana⁵²³. *Blood of the Zombies* foi o primeiro livro-jogo que Livingstone escolheu mais para ser mais um marco para os fãs e para a história do livro-jogo do que por motivos comerciais (WALTERS, 2012a, p.66). Livingstone não sabia ao certo para quem direcioná-lo, então decidiu mesclar seu público: direcionar o novo livro-jogo para os jovens de hoje e os de outrora. Também decidiu alterar as regras e colocar muitos *Easter Eggs*⁵²⁴ a fim de deixar sua obra também com feições de jogo de computador. Foi também seu primeiro livro-jogo a ter o título escolhido por uma votação que durou 24 horas e incluir os nomes de quem quisesse (e pudesse) pagar por tal, como fizeram Charlie Higson e Tom Watson. Isso demonstra como o livro-jogo tem se tornado uma cultura participativa, na qual “[...] fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos” (JENKINS, 2009, p.378). As consequências de um livro-jogo tão esperado que ainda emana a “magia” dos velhos tempos foram: seu esgotamento após apenas três dias de vendas, a 80ª posição dos livros mais vendidos pela *Amazon*⁵²⁵, nota 9 (numa escala de 0-10) pela *Eurogamer*⁵²⁶ e entrevistas concedidas a *BBC News*⁵²⁷, *Steve Wright’s Radio 2 Show* e

⁵¹⁹ Antes chamado de *iPhone OS*, o *iOS* é um sistema operacional da Apple Inc. desenvolvido originalmente para iPhone, iPod touch e iPad, inexistindo em hardware de terceiros. Mais informações em <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/ios.html>.

⁵²⁰ Sistema operacional para *smartphones*, desenvolvido pela Microsoft, focado no mercado consumidor em vez do mercado empresarial, “extinto” em 11/07/2017. Mais informações em <https://olhardigital.com.br/noticia/fim-da-linha-o-windows-phone-esta-morto-a-partir-de-hoje/69650>.

⁵²¹ Retirado de <https://www.theguardian.com/technology/appsblog/2012/oct/18/best-iphone-android-windows-phone-games>.

⁵²² Retirado de <https://www.theguardian.com/technology/appsblog/2013/jan/25/best-android-apps-temple-run-2>.

⁵²³ Retirado de <https://www.theguardian.com/technology/2014/apr/14/best-android-apps-games-mailbox-walking-dead>.

⁵²⁴ Expressão usada para indicar segredos escondidos em programas, sites ou jogos eletrônicos. Outras informações em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ovo_de_p%C3%A1scoa_\(virtual\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ovo_de_p%C3%A1scoa_(virtual)).

⁵²⁵ Uma das primeiras companhias pioneiras na venda de produtos variados na Internet. Mais informações em <https://www.amazon.com/>.

⁵²⁶ Site especializado em videogames com sede em Brighton, sul da Inglaterra. Outras informações <http://www.eurogamer.net/>.

⁵²⁷ Anteriormente *BBC News and Current Affairs*, é o departamento dentro da British Broadcasting Corporation (BBC), empresa responsável pela área de jornalismo e notícias da corporação, e pela produção de seus programas de notícias, tanto para a televisão como para a rádio e internet. Mais informações em <http://www.bbc.com/news>.

Guardian (WALTERS, 2012a, p.68). Ainda nesse ano novas adaptações para IOS foram feitas por novos (e amadores) projetos estudantis: *The Warlock of Firetop Mountain: Lost Chapters* (Commando Kiwi⁵²⁸), *Deathtrap Dungeon* (Indigo Jam⁵²⁹), *Citadel of Chaos: Dire Consequences* (Derp Studios⁵³⁰), e *Armies of Death: Rise of Agglax* (Digital Mage⁵³¹) (FRY, 2013, p.87). Por muitas vezes rebaixado como mero “brinquedo hipnótico” ou “entretenimento viciante”, tal proposta comprova - e contra-argumenta taxações como essas – que

Grande parte dos adultos não consegue ver como é que as crianças aprendem com os jogos eletrônicos. [...] Não há dúvida, porém, de que os jogos eletrônicos ensinam estratégias às crianças e exigem delas uma capacidade de planejamento que lhes será útil em sua vida futura” (NEGROPONTE, 1995, p.194)

Em 2013 *Creature of Havoc* também ganhou sua versão para Kindle (PAREDES, 2012b, p.5), assim como *The Forest of Doom* ganhou sua versão digital através da Tin Man Games⁵³², a mesma responsável pela conversão de *Blood of the Zombies* (BALLINGALL; COGHLAN, 2013d, p.7), e foi eleito o melhor aplicativo da semana pela *The Guardian*⁵³³. No ano seguinte, a Tin Man Games decidiu extrapolar a ordem dos livros-jogo e converteu *Bloodbones* (2006) para as plataformas virtuais, por considerar Jonathan Green – seu autor – a personalidade mais ligada à série *Fighting Fantasy* da época devido às suas contribuições como escritor e pesquisador do gênero⁵³⁴ (BALLINGALL; COGHLAN, 2015, p.7), assim como optou por converter *Appointment with F.E.A.R.* (LLOYD, 2015a, p.94) - parte da lista dos 20 melhores aplicativos e jogos do *The Guardian* da semana⁵³⁵ - e *Starship Traveller* (LLOYD, 2015d, p.95) – parte da lista dos 20 melhores aplicativos de Iphone e Ipad da semana do *The Guardian*⁵³⁶. *The Warlock of Firetop Mountain*, o livro-jogo mais usado para novos testes, ganhou uma versão para RPG. (BALLINGALL; COGHLAN, 2015, p.98)

⁵²⁸ Mais informações em <http://www.commandokiwi.co.uk/>.

⁵²⁹ Outras informações em <http://indigojamgames.whirleygames.co.uk/>.

⁵³⁰ Mais informações em <https://www.facebook.com/DerpStudios/>.

⁵³¹ Outras informações em <http://www.thedigitalmage.com/>.

⁵³² Mais informações em <http://tinmangames.com.au/blog/>.

⁵³³ Retirado de <https://www.theguardian.com/technology/appsblog/2013/may/31/best-android-apps-toca-hair-salon-2>.

⁵³⁴ Graças a seu livro *You are the Hero: A History of Fighting Fantasy Gamebooks*, o qual será abordado posteriormente.

⁵³⁵ Retirado de <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/15/best-android-apps-acompli-angry-birds-stella>.

⁵³⁶ Retirado de <https://www.theguardian.com/technology/2014/apr/14/best-iphone-ipad-apps-games-pregnancy-trials-frontier>.

6.2.4 – Um aliado verde-amarelo: *Fighting Fantasy* no Brasil

Fighting Fantasy foi a série de maior sucesso também no Brasil, durando de 1990 até 1998, com 28 livros-jogo publicados pela extinta editora Marques Saraiva sob o nome *Aventuras Fantásticas*⁵³⁷, sem contar seus *spin-offs*. É até hoje a maior série de livros-jogo já publicada no Brasil, uma aposta bem-sucedida da editora carioca especializada em áreas totalmente diferentes do RPG/literatura interativa (FREITAS, 1994, p.49). A mesma ainda é relançada pela Jambô Editora – agora sob o título original da série britânica - desde 2009 até a presente data⁵³⁸. Com a nova editora, os livros-jogo de *Fighting Fantasy* saíram com tiragens estimadas entre 3000 e 4000 cópias cada, e alguns se encontram já em sua 2ª edição ou com sua 1ª edição já esgotada⁵³⁹.

A série *Aventuras Fantásticas* não passou em branco e foi explorada por alguns veículos da grande mídia. A revista *Leia!* e o jornal *Folha de S. Paulo* mencionam os lançamentos de *A Cidadela do Caos*, primeiro livro-jogo de *Fighting Fantasy* lançado no Brasil, e *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*. *A Cidadela do Caos*, por exemplo, teve como tiragem inicial 10.000 exemplares que se esgotou em menos de um mês⁵⁴⁰ (ABRAMO, 1990, p.F-8). A série *Fighting Fantasy* foi conhecida por Osmar Saraiva numa visita à Feira Literária de Frankfurt em 1987, quando se deparou com suas edições francesas da série. Tais livros-jogo foram, como de praxe, testados no Centro Criativo Além da Imaginação, uma espécie de ludoteca⁵⁴¹ organizada pelo médico Lúcio Abbondati Jr. voltada ao RPG, que ainda não dispunha de nenhum título em língua portuguesa (ABRAMO, 1990, p.F-8). Saraiva havia atuado, portanto, como um agente literário facilitador da transferência da cultura do livro-jogo da Europa para o Brasil.

A primeira série de *Fighting Fantasy* lançada no Brasil continha vários problemas de tradução, tanto nos textos (principalmente nomes de monstros, pois o RPG ainda não era muito conhecido no Brasil e havia grande dificuldade em conhecer especificamente todos os nomes catalogados nos “bestiários mitológicos” empregados nos jogos de RPG⁵⁴²) como nos

⁵³⁷ Sua lista completa de títulos pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/466>.

⁵³⁸ Sua lista completa de títulos pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/1831>.

⁵³⁹ Informações cedidas pelo próprio editor-chefe da Jambô, Guilherme Dei Svaldi, através de mensagens privadas pela rede social *Facebook*.

⁵⁴⁰ Como o livro-jogo foi lançado em dezembro de 1990 (sem dia específico) e a matéria do jornal data de 22/12/1990, estima-se menos de um mês para tal feito ser alcançado.

⁵⁴¹ Instituição que possui e empresta brinquedos a seus usuários.

⁵⁴² A quantidade de monstros que podem ser usados numa campanha é, de fato, infinita, e depende da imaginação e necessidade que o Mestre do Jogo dispõe. Porém, os “manuais dos monstros” de cada RPG trazem

próprios títulos de capa. Por exemplo, o livro *The Riddling Reaver* (1986) foi traduzido como *O Saqueador de Charadas* (1993), o que soa ridículo quando traduzido novamente ao inglês, algo como *The Looter of Riddles* ou *Spoiler Charades*. (FRY, 2011, p.89)

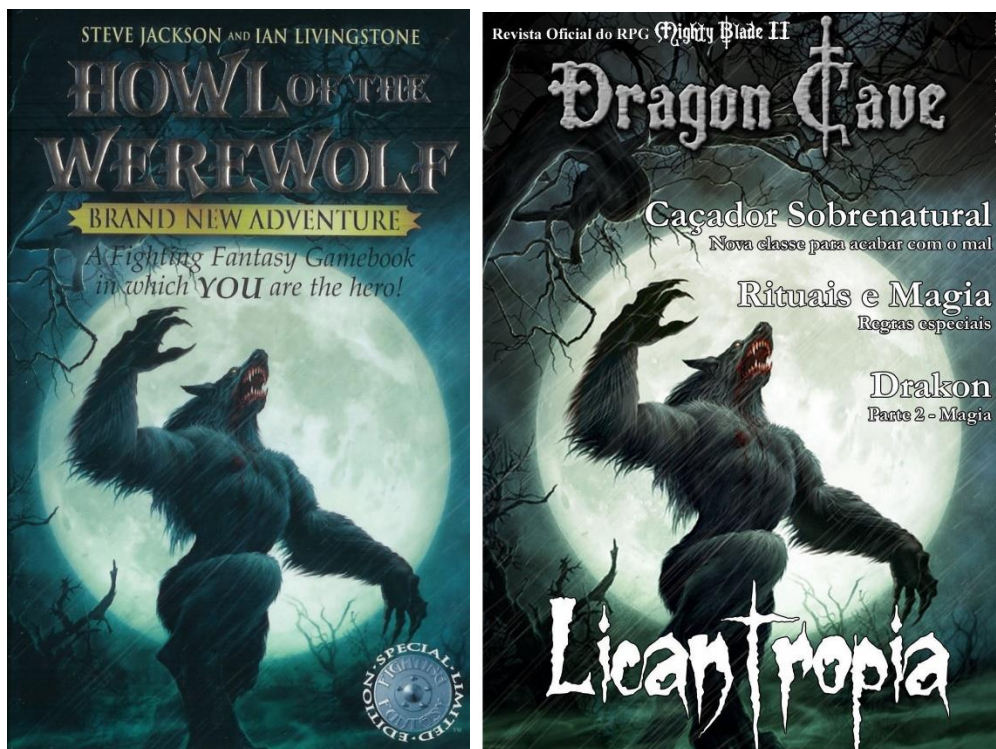
Propagandas de vendas de livros-jogo eram comumente feitas em revistas de RPG brasileiras, mas uma divulgação diferente também foi conhecida: a de apenas mostrar a capa do livro-jogo sem qualquer informação adicional ao público:



Figuras 124 e 125: divulgação das capas dos livros-jogo *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* (2009) e *A Cidadela do Caos* (2009) (ambas edições da Jambô editora), respectivamente
 Fontes: *Chronicles RPG*, Paulista/PE, jun, n.1, 2009 e *Chronicles RPG*, Paulista/PE, set, n.2, 2009 (p.69 e 57, respectivamente)

Em outras revistas, até mesmo a reprodução da arte de capa do livro-jogo original era aproveitada na íntegra também como capa das mesmas:

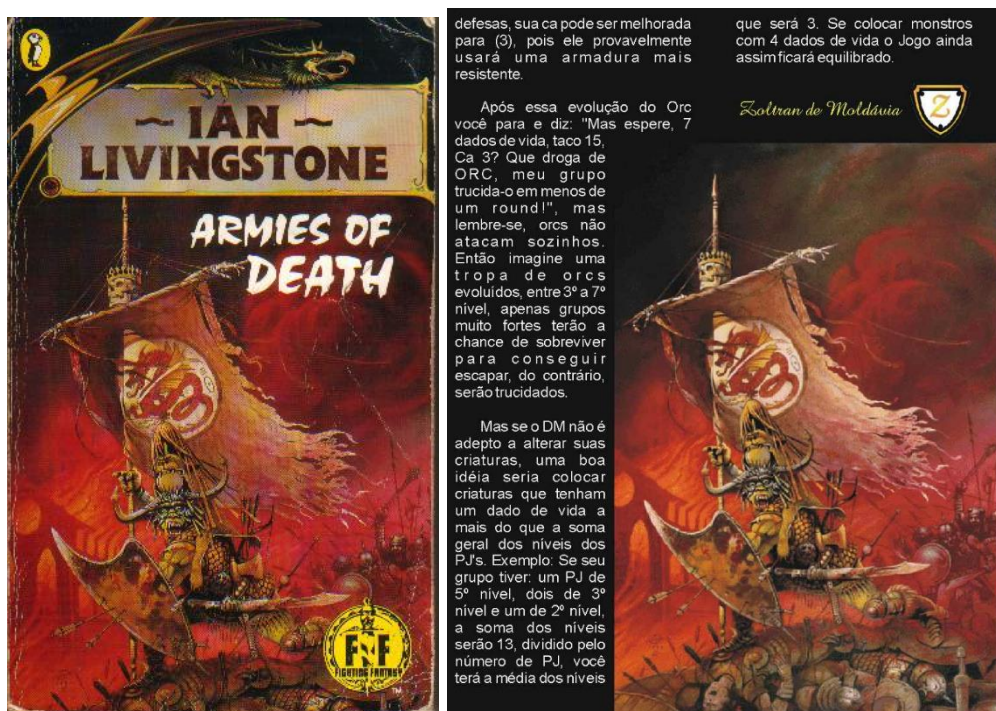
uma quantidade de criaturas pré-prontas para facilitar a criação do enredo, que normalmente não ultrapassam as centenas de monstros sugeridos.



Figuras 126 e 127: capas do livro-jogo *Howl of the Werewolf* e da revista *Dragon Cave*, nº 2, respectivamente

Fontes: GREEN, Jonathan. *Howl of the Werewolf*. Cambridge/Inglaterra: Wizard Books, 2008. 383p. e revista *Dragon Cave*, Internet, fev, n.2, 2009 (capas de ambas revistas, respectivamente)

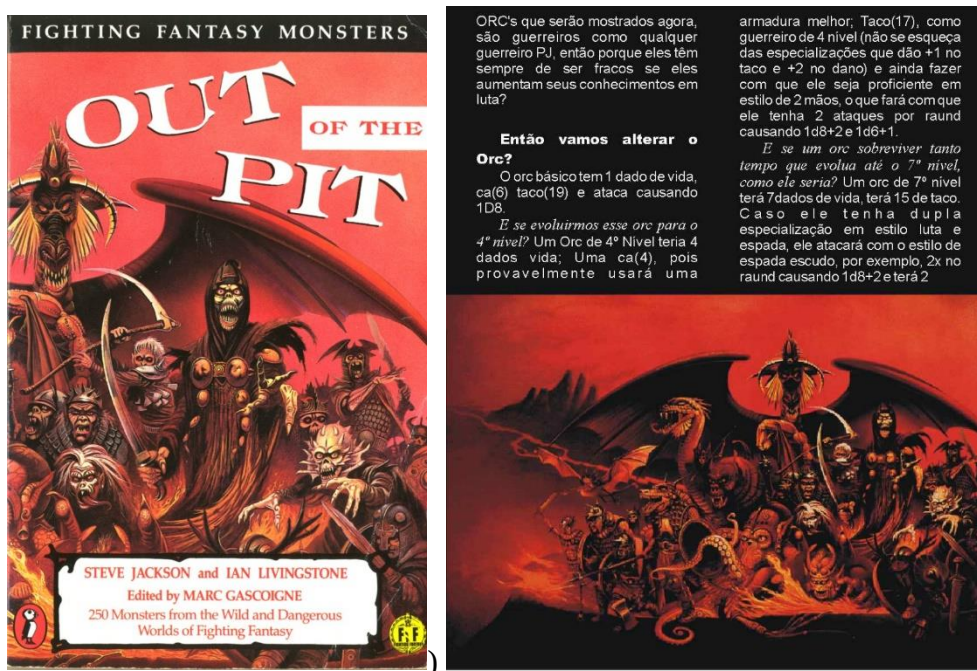
Outras, mais “sutis”, aproveitavam as imagens de capa em seus interiores:



Figuras 128 e 129: imagem da capa do livro-jogo *Armies of Death* (1988) e sua reprodução em revista brasileira (*Kobold Magazine*), respectivamente

Fontes: <https://gamebooks.org/gallery/figfan36o.jpg> e *Kobold Magazine*, Varginha/MG, out, n.7, 2000 (p.19)

Nem mesmo os suplementos dos livros-jogo pareciam escapar da reprodução:



Figuras 130 e 131: imagem da capa de *Out of the Pit* e sua reprodução em revista brasileira (*Kobold Magazine*), respectivamente

Fontes: https://gamebooks.org/gallery/figfan_oop_small.jpg e *Kobold Magazine*, Varginha/MG, out, n.7, 2000 (p.18)

Ao mesmo tempo que podem ser classificadas como reproduções não autorizadas de suas obras originais, tais cópias das originais britânicas podem muito ajudar a série justamente por fazerem “propaganda gratuita” para elas.

O que é certo é que esses e outros exemplos ilustram bem que a série *Fighting Fantasy* não foi moda passageira, e muito influenciou uma geração de jogadores de RPG, designers de *games* e outros tipos de apreciadores.

6.2.5 – Algumas moedas do baú: premiações e grandes ideias para o futuro

A série *Fighting Fantasy* conheceu uma série de prêmios: *Talisman of Death* conseguiu ser o 2º livro infanto-juvenil mais vendido do ano, perdendo apenas de Roald Dahl⁵⁴³ (GREEN, 2014, p.106). *The Warlock of Firetop Mountain* ficou em 2º lugar, em 1991, no *Gamesmaster International Fantasy Awards* como melhor livro-jogo de todos os tempos, o que comprova sua importância e magnitude para a história dos livros-jogo. *City of Thieves* recebeu, nesse ano, uma menção honrosa para a mesma categoria, o que mostra que o primeiro livro-jogo não ficou com a qualidade toda para si (LONE..., 1991, p.8) e estaria longe de ser um fenômeno isolado. Dos 70 livros-jogo publicados até 2011 pela série *Fighting Fantasy* e *Sorcery!*, *The Warlock of Firetop Mountain* foi eleita a preferida dos fãs na categoria “arte interior”, feita por Russ Nicholson (BALLINGALL, 2011b, p.60) e também ganhou uma menção honrosa⁵⁴⁴ na categoria “monstro favorito” com dois personagens: goblin e ghoul (que também aparecem em outros livros-jogo), outra com melhor ilustrador de capa (Peter Andrew Jones⁵⁴⁵ [1951 -]) e o 1º lugar na categoria “vilão favorito” com o feiticeiro Zagor (BALLINGALL, 2011b, p.61). Até mesmo a adaptação de *Talisman of Death* para PS3/PSP ganhou uma medalha de prata⁵⁴⁶ da Pocketgamer⁵⁴⁷ por sua avaliação 8/10 (BRIERLEY, 2012, p.13). Um projeto estudantil venceu o prêmio *Make Something Unreal Live*⁵⁴⁸ em 2012 pela adaptação de *The Warlock of Firetop Mountain* para IOS, chamado *The Warlock of Firetop Mountain: Lost Chapters*⁵⁴⁹. Fora da série *Fighting Fantasy*, Ian Livingstone tornou-se presidente vitalício da Eidos e conseguiu incentivos fiscais para a indústria de jogos e para a reforma educacional voltada à ciência da computação nas escolas do Reino Unido. (WALTERS, 2012a, p.66)

Mesmo sendo lembrados como “os criadores do livro-jogo”, Jackson (UK) e Livingstone sempre se envolveram com outros projetos, talvez pelo empreendedorismo e pioneirismo na indústria de *games* britânica. Mesmo no clímax do livro-jogo, também

⁵⁴³ Não foi possível saber qual o livro de Dahl foi o vencedor, mas provavelmente foi *Boy: tales of the childhood* por ter sido o único do autor lançado em 1984 e por ter sido um dos 501 livros mais lidos de acordo com o livro *501 Must Read Books* (2004), de Emma Beare. Mais informações em <https://www.roalddahl.com/global/roald-dahl-titles> e <https://wcs53.wordpress.com/501-must-read-books/>.

⁵⁴⁴ A revista, na verdade, menciona esses outros personagens que foram bem votados, mas que não conseguiram entrar no TOP 6. Portanto, só o fato de serem listados equivale a tal.

⁵⁴⁵ Artista britânico com diversos trabalhos na indústria de jogos, mais conhecido por ter criado a arte de capa do primeiro livro-jogo – *The Warlock of Firetop Mountain*. Mais informações em <http://www.peterandrewjones.net/>.

⁵⁴⁶ Do original *Silver Award*. (tradução nossa)

⁵⁴⁷ Site especializado em jogos de videogames concentrado em jogos de vídeo portáteis. Mais informações em <http://www.pocketgamer.co.uk/>.

⁵⁴⁸ Também conhecido como *\$1,000,000 Make Something Unreal Contest*, trata-se de um concurso de desenvolvimento de jogos de videogames organizado pela Epic Games, que aconteceu em 2004, 2008, 2012 e 2013, e visa recompensar os desenvolvedores que criem *mods* usando o mecanismo do jogo *Unreal*.

⁵⁴⁹ Retirado de <http://www.metacritic.com/game/ios/the-warlock-of-firetop-mountain-lost-chapters>.

divulgavam o que era o RPG de tabuleiro e livros (JACKSON; LIVINGSTONE, 1984b, p.4) sem temer isso como sendo um monstro criado para si, pois detinham os direitos de muitos jogos estadunidenses comercializados pela Games Workshop, além saberem que o livro-jogo (assim como qualquer jogo no mercado) não duraria para sempre, e que esse mercado exige uma constante renovação no que é oferecido a seu público consumidor.

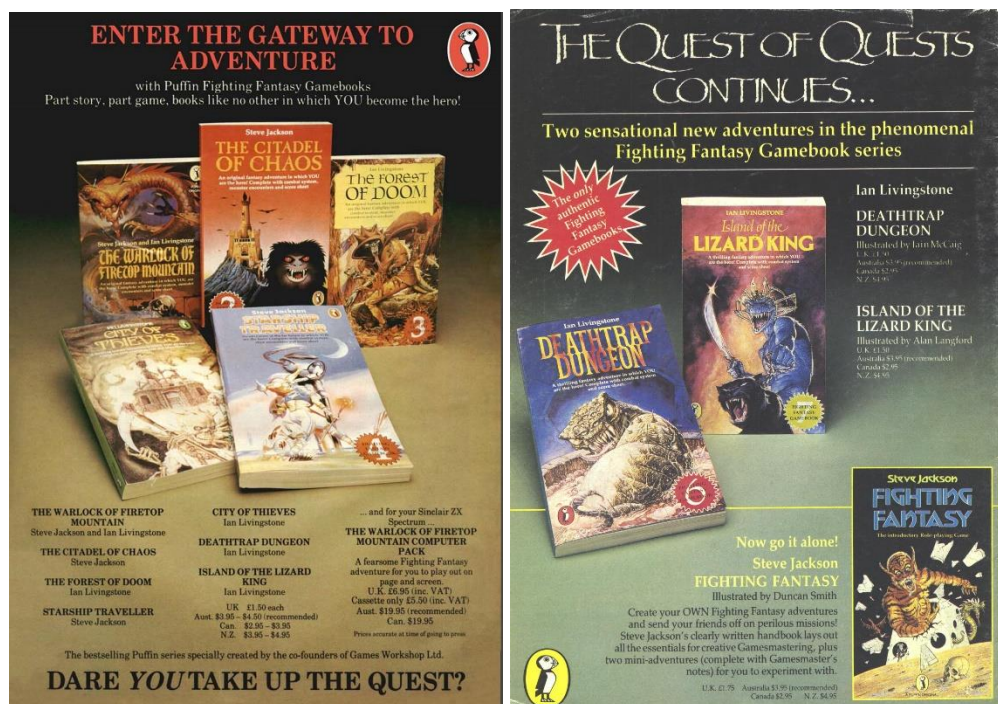
A presente ressurgência dos livros-jogo, principalmente dessa série (que tudo começou) se dá, principalmente, pela onda de nostalgia, criação de aplicativos digitais de leitura e a facilidade que sites de financiamento coletivo (GASCOINE, 2015, p.24) oferece a autores renomados e novos para que novos (e antigos) livros-jogo apareçam no mercado para um novo público em potencial.

6.3 – WARLOCK: O PERIÓDICO DOS LIVROS-JOGO

Tendo percebido o potencial que outro periódico da Games Workshop demonstrou ter – a *White Dwarf* – Steve Jackson (UK) e Ian Livingstone apostaram na criação da revista *Warlock*, primeiramente publicada pela Puffin Books e posteriormente pela Games Workshop, a qual fornecia ao leitor informações adicionais sobre o universo da aclamada série *Fighting Fantasy*. Cada número apresentava uma aventura-solo (praticamente metade da extensão – e com a mesma qualidade - de seus livros-jogo), novas regras, monstros, resenhas de livros-jogo, além de tirinhas (uma delas até apresentava a característica narrativa não linear⁵⁵⁰). O comando de edição da revista também mudou ao longo de suas publicações: Jackson (UK) e Livingstone foram os editores-chefes dos cinco primeiros números, Peter Darvill-Evans do 6º, Steve Williams e Paul Mason do 7º, 8º e 9º e Marc Gascoine do 10º até o 13º (e último) volume. Mesmo não estando no comando, Livingstone sempre mantinha um “olhar paterno” para a revista. (GASCOINE, 2015, p.21)

Credita-se à *Warlock* o título de primeiro periódico voltado exclusivamente para os livros-jogo de modo geral, embora no início seu conteúdo fosse voltado especificamente para a série *Fighting Fantasy*, talvez pela ausência de outras séries de livros-jogo de expressão.

⁵⁵⁰ Trata-se da tirinha *Derek the Troll*, de autoria de Lew Stringer. Recorrente em publicações na *Warlock*, contava as aventuras de um simpático troll. Sua última aparição surpreendeu por ser uma “tirinha-interativa” surgida na edição nº 13 chamada *Derek the Troll's 'Orrible Troll-Playing Game!*.



Figuras 132 e 133: propagandas sobre os livros da série *Fighting Fantasy*

Fontes: *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.1, 1984 e *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.2, 1984 (p.51 e 52, respectivamente)

Seu público-leitor rapidamente se identificou com o formato e realmente se sentia como “parte da gangue” por poder escrever cartas diretamente ao “Feiticeiro”⁵⁵¹ e por saber dos futuros lançamentos da série original, divulgados pela revista. Paul Mason, seu penúltimo editor, era ele mesmo jogador de RPG, embora não tão fã de livros-jogo⁵⁵². Marc Gascoine, seu último editor, afirma que usava como estratégia se comportar como um jovem descolado (do tipo RPGista experiente) que respondia e ensinava coisas aos mais novos (leitores da revista). (2015, p.21)

Warlock também aproveitava para divulgar as séries paralelas à *Fighting Fantasy*, como a *Sorcery!*:

⁵⁵¹ A revista trazia o *Warlock* como um personagem que respondia as dúvidas dos fãs na seção *Warlock's Quill* da revista.

⁵⁵² Antes disso, Mason foi assistente das revistas *White Dwarf*, *Warlock* e *Good Games Guide*, todas pertencentes à Games Workshop. Tomou-se conhecimento dessas informações em MASON, Paul. Gamebooks. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <pphanhoca@yahoo.com.br> em 19 agosto 2018.

A primeira convenção voltada unicamente para a *Fighting Fantasy*, inclusive, contou com a participação não só da Puffin e da Games Workshop, mas também da Oxford University Press⁵⁵³ e Adventure International⁵⁵⁴. (JACKSON; LIVINGSTONE, 1985, p.5)

Além do conteúdo voltado quase totalmente aos livros-jogo, a revista aproveitava para divulgar também outros produtos que não eram livros-jogo, mas que poderiam de certa forma ser relacionados com a *Fighting Fantasy*:



Figuras 138 e 139: propagandas de produtos de merchandising dos livros-jogo da série *Fighting Fantasy*: quebra-cabeças e miniaturas, respectivamente
Fontes: *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.4, 1985 e *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.5, 1985 (p.2 de ambas, respectivamente)

Visando ter um contato mais íntimo e conhecer, de fato, seus leitores e o que esperavam da revista, também fizeram questionários para terem seu *feedback* de acordo com o público.

A revista até mesmo auxiliou na tarefa de terceirização de mão-de-obra, feita através de “competições”, prática depois imitada por outros autores de livros-jogo. Com isso, também se obtinham novos colaboradores (escritores e ilustradores) para a revista, sem precisar providenciar contratos oficiais de trabalho e podendo gastar bem menos do que com

⁵⁵³ Casa editorial e departamento da Universidade de Oxford. É a também maior casa editorial universitária do mundo. Mais informações em <https://global.oup.com/brasil/>.

⁵⁵⁴ Foi uma empresa de jogos de computador do início dos anos 80, uma das primeiras fornecedoras das *Text Adventures*.

profissionais, embora a qualidade exigida fosse a do mais alto padrão de satisfação que os editores e leitores da série buscavam. Uma premiação que escolheria o melhor desenho artístico feito por fãs, por exemplo, premiaria o vencedor com uma assinatura com direito a seis revistas *Warlock* gratuitas, além de usá-la como arte de capa de algum próximo número e ser modelo para uma futura miniatura de metal da série⁵⁵⁵

⁵⁵⁵ O renomado ilustrador Leo Hartas afirmou que editoras pagavam, normalmente, um valor entre £300-600 por cada ilustração colorida (geralmente usada em arte de capa) e entre £100-300 para cada ilustração em preto e branco (geralmente usada em arte interna). Informações obtidas em contato privado com o artista através da rede social *Facebook*.



Create your own Adventure and win a first prize of publication and £100! Five runner-up prizes of £20 each are also to be won.

Steve Jackson and Ian Livingstone have created a world where you can almost believe that dragons breathe fire and fabled treasure can be won. Now *Warlock* is offering its readers the opportunity to design their own Fighting Fantasy adventures and have them published in a future issue, as well as winning a fantastic prize.

How to Enter

Using the same game system as in *The Warlock of Firetop Mountain* (see pages 13–15), all you have to do is design an adventure consisting of 200 references. Think of an exciting and original background for the adventure – perhaps a lost city in the jungle or a desert wasteland inhabited by lizards, giant sandworms and nomads. Also think of an objective for the adventurer, perhaps a mission to find somebody or something, or even to slay an evil overlord. Then set the scene in your fantasy world, with plenty of detailed descriptions of the surroundings and inhabitants, trying always to make it sound believable. The judges will be looking for originality in your encounters and inventiveness in the creation of monsters. You should aim to present a real challenge to the adventurer. It might sound simple, but designing an exciting Fighting Fantasy adventure is no easy task.

Rules

- 1. All entries must be accompanied by the official entry token. Name, full address and age must also be given.
- 2. All entries must consist of a complete adventure of 200 references

only. The existing Fighting Fantasy games system, as defined in *The Warlock of Firetop Mountain*, must be used.

3. Entries should be neatly presented, preferably typed, on A4 paper, double-spaced, on one side of the paper only and with wide margins. Neat handwritten entries are acceptable.

4. Winning entries will be judged on the basis of inventiveness and originality. If, in the judges' opinion, none of the entries is of a sufficiently high standard, the first prize of publication in *Warlock* and a fee of £100 will not be awarded. The judges' decision is final and no correspondence will be entered into.

5. No employee of Penguin Books Ltd may enter this competition.

6. The closing date for this competition is 31 May 1984.

7. Prizewinners will be contacted by post no later than 30 June 1984. A full list of prizewinners will be available from Penguin Books Ltd, 536 King's Road, London SW10 0UH after that date. Overseas entries will be accepted until 31 October 1984.

8. Entries are not returnable, so entrants are strongly advised to keep a copy of their entries.

9. It is a condition of entry that all entrants agree to abide by the rules.

10. Entries should be sent to:
Warlock Competition
Penguin Books Ltd
536 King's Road
London SW10 0UH
England

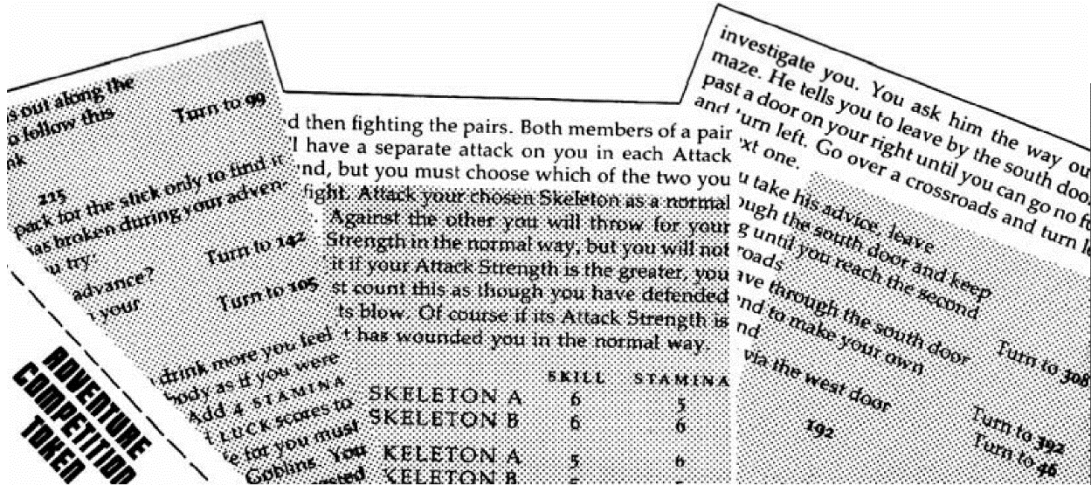
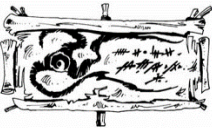


Figura 140: lançamento da competição de melhor aventura-solo, com regulamento, prazos para recebimento e premiações
Fonte: *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.1, 1984 (p.50)

FIGHTING FANTASY FEEDBACK

Since the appearance of *The Warlock of Firetop Mountain* in August 1982, the world of Fighting Fantasy has grown and grown. To make sure that we continue to develop it according to your wishes, we have decided to carry out a survey of readers' likes and dislikes. Those of you who indicate your names and addresses will be eligible for the prize draw. The winner will receive Fighting Fantasy Gamebooks 1-10 autographed by Steve Jackson and Ian Livingstone.

Please send your completed questionnaire to: Fighting Fantasy Feedback, Penguin Books Ltd, 536 King's Road, London SW16 0AH to arrive by 15 March 1985. Overseas entries will be drawn on 10 August 1985.



1. Which is the most exciting Fighting Fantasy Gamebook you have read?

.....

2. Which Gamebook did you find the most difficult to complete?

.....

3. Which Gamebook features the best cover art?

.....

4. Which Gamebook featured the best interior black and white illustration?

.....

5. What is your favourite monster?

.....

6. Most Fighting Fantasy Gamebooks have featured a sword and sorcery theme. Would you like some of the future books to be based on different themes?

YES

NO

Science fiction
Horror
Espionage
Pirates
Wild West
Vampires
Time-travel
General
Superheroes
Any other suggestions?

7. Which Fighting Fantasy Gamebooks have you bought? (Please circle)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

8. Which Sorcery! Gamebooks have you bought? (Please circle)

1 2 3 4

9. Which magazines do you read?

.....

10. Did you enjoy the Fighting Fantasy board game 'Market Mayhem' in Warlock 3? (Please circle)

YES NO

11. Would you like to see more board games in future issues of Warlock? (Please circle)

YES NO

12. Would you like to see Fighting Fantasy Role-playing Game scenarios in future issues of Warlock? (Please circle)

YES NO

13. Would you like to read fiction in Warlock? (Please circle)

YES NO

14. Would you like to see a regular cartoon strip in Warlock? (Please circle)

YES NO

15. How do you rate the current features of Warlock? (Please tick)

Out of the Pit

Warlock's Quill

News

Crossword

Warlock Profile

Cartoons

Fighting Fantasy Adventures

Tricks and Traps

Wizard

Average

Orc's Armpit

16. Do you think the Fighting Fantasy game system should: (Please tick)

Stay the same?

Be made more complex?

Be simplified?

.....

17. Do you always play through the Gamebooks strictly according to the dice rolls? (Please circle)

YES NO

18. Do you play computer games? (Please circle)

YES NO

If YES, which machine do you play on?

19. What is your favourite computer game?

.....

20. How old are you?

.....







NAME

ADDRESS

.....

.....

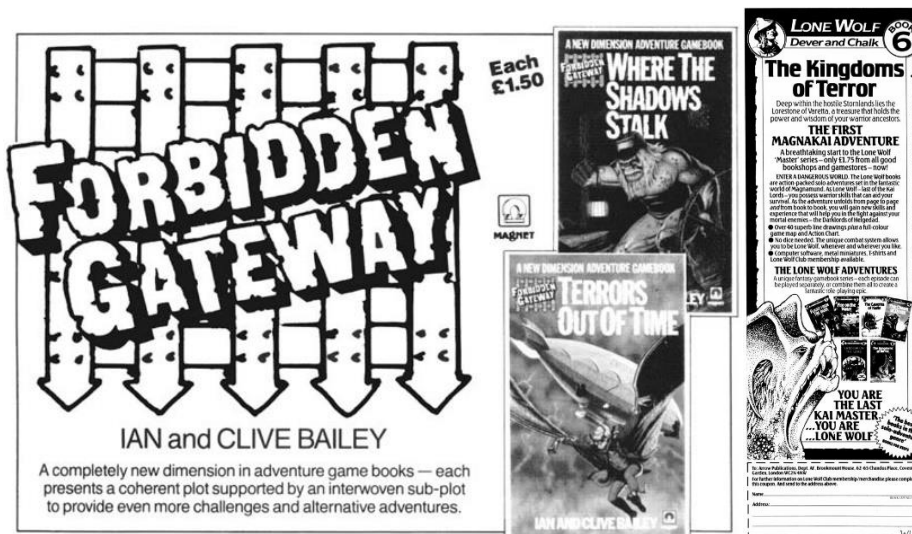




Figuras 141 e 142: questionário usado como *feedback*
Fonte: *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.4, 1985 (p.21 e 22, respectivamente)

Sugestões de fãs também chegavam através de cartas e inspiraram Jackson (UK) e Livingstone em alguns pedidos, como a criação de um clube de fidelidade (o “*Fighting Fantasy Club*”) para atrair mais leitores de livros-jogo (BAUGHAN; DEGAS, 1984) e da criação de uma convenção voltada exclusivamente para a série (MALDEN, 1985), ideias as quais foram atendidas e também copiadas por outros autores de livros-jogo. Mesmo sendo uma revista criada exclusivamente para divulgar os produtos da Games Workshop (e os livros-jogo da Puffin), o público já sabia, a essa altura, da existência e qualidade de outras séries, e exigia da revista sua divulgação (DAVIES, 1985; SLOANE, 1985; WHITNEY, 1985). A revista acatou também tal consideração, com o humor do Feiticeiro que sempre “punia” seu “colunista-servo” - o autor Jamie Thomson - pela divulgação da concorrência, conforme visto anteriormente.

Só a partir do seu 6º número a revista pode ser considerada como o primeiro periódico de livros-jogo em geral, pois começou a publicar resenhas de outros livros-jogo e também propagandas comerciais:



Figuras 143 e 144: propagandas voltadas exclusivamente para outras séries de livros-jogo, como *Forbidden Gateway* e *Lone Wolf*, respectivamente

Fontes: Warlock, Londres/Inglaterra, n.6, 1985 e Warlock, Londres/Inglaterra, dez/jan, n.7, 1985 (p.3 e 9, respectivamente)

Embora tenha resenhado livros-jogo como *Castle Arcania* (da série *1 on 1 Adventure Gamebook*), *Prisoners of Pax Tharkas* (1985) (da série *Advanced Dungeons & Dragons Adventure Gamebooks*⁵⁵⁶), *Avenger!* (1985) e *Assassin!* (1985) (ambos da série *The Way of the Tiger*), a revista tentava claramente direcionar o leitor aos livros-jogo da *Fighting Fantasy* pelo fato de só lhe mostrar aspectos positivos neles, enquanto nas demais havia apontamentos para qualidades e defeitos, conforme já dito anteriormente.

Assim como na seção *The Arcane Archive*, voltada para resenhas de livros-jogo da série *Fighting Fantasy* e outras, alguns anúncios de vendas mesclavam, também, a *Fighting Fantasy* com demais séries de livros-jogo:

⁵⁵⁶ Série de livros-jogo geralmente ambientada em *Dungeons & Dragons*. Outras informações em <https://gamebooks.org/Series/21>.

GAMES WORKSHOP Mail Order

MAIL ORDER

THE NEW GAMES WORKSHOP
CHEWTON STREET, HILLTOP,
EASTWOOD, NOTTINGHAM, NG16 3HY
United Kingdom
☎ (0773)769731/769522

TELEPHONE ORDERS & ENQUIRIES TO CLIVE
☎ (0773)769731/769522

**SEND SAE FOR FULL LIST OF TITLES
NO CASH PLEASE**

BOOKS	HOW MANY	TOTAL
APPOINTMENT WITH FEAR by Steve Jackson.....	£1.95 ☐	☐
OUT OF THE PIT (ALL THE FF MONSTERS).....	£3.95 ☐	☐
REBEL PLANET.....	£1.95 ☐	☐
FORBIDDEN GATEWAY: TERROR OUT OF TIME.....	£1.95 ☐	☐
WHERE THE SHADOWS STALK.....	£1.95 ☐	☐
LONE WOLF 5: SHADOWS ON THE SAND.....	£1.95 ☐	☐

GAMES	HOW MANY	TOTAL
MIDDLE EARTH ROLEPLAYING.....	£9.95 ☐	☐
DUNGEONS & DRAGONS (BASIC SET).....	£9.95 ☐	☐
TALISMAN.....	£8.95 ☐	☐
JUDGE DREDD RPG.....	£10.95 ☐	☐
JUDGE DREDD BOARDGAME.....	£8.95 ☐	☐

MINIATURES	HOW MANY	TOTAL
FIGHTING FANTASY 60mm FIGURE PACKS		
ADVENTURERS (8 FIGS).....	£3.50 post free ☐	☐
MONSTERS (8 FIGS).....	£3.50 post free ☐	☐
FIGHTING FANTASY PAINT AND PAINTING GUIDE.....	£1.25 ☐	☐
FIGHTING FANTASY RULES AND DICE.....	£1.25 ☐	☐
DUNGEONS & DRAGONS MINIATURES		
ADVENTURERS.....	£4.95 ☐	☐
MONSTERS.....	£4.95 ☐	☐
CITADEL JOURNAL 2.....	£1.50 post free ☐	☐
CITADEL COMPENDIUM 3.....	£1.95 post free ☐	☐

Please add 65p POSTAGE & PACKING on all orders under £10 ☐ TOTAL

43

FANTASY QUESTBOOKS!
New from Penguin Books! £2.95 each

DAVID PICKLING AND PERRY HINTON
THE PATH OF PERIL
Illustrated by RACQUEL BURKETT

DAVID PICKLING AND PERRY HINTON
STARFLIGHT ZERO
Illustrated by PERRY HINTON

ENTER OUR
FANTASY QUESTBOOKS!
COMPETITION!

Are YOU sharp enough to crack the secret of a Fantasy Questbook? We doubt it. So that's why we can confidently offer 2,400 Games Workshop vouchers to the first two super-beings who manage to solve the mystery of THE PATH OF PERIL or STARFLIGHT ZERO. We reckon we've got you at last.

Write to: FANTASY QUESTBOOKS, CMO, Penguin Books Ltd, 336 Ring Road, London SW10 0RH
Closing date: 31 January 1985

PLUS!

FIGHTING FANTASY -- A SPECIAL OFFER!
REBEL PLANET Gamebook 18
Steve Jackson and Ian Livingstone
£1.95 Out 28 November 1985!

Send in a cheque for £1.95 + 50p postage, made payable to Penguin Books Ltd, and we'll send you an exclusive SECRET CODE by Steve Jackson and Ian Livingstone!

Write to: Rebel Planet, CMO, Penguin Books Ltd, 336 Ring Road, London SW10 0RH
Closing date: 31 January 1985

Figuras 145 e 146: pedido via correio e propaganda que mesclam livros-jogo da *Fighting Fantasy* e séries diversas, respectivamente
Fontes: *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.6, 1985 e *Warlock*, Londres/Inglaterra, dez/jan, n.7, 1985 (p.43 e 51, respectivamente)

Porém, mesmo divulgando e resenhando outros livros-jogo, seguia-se um “padrão” dos livros-jogo da *Fighting Fantasy* obterem as melhores notas. Em poucos casos outros livros-jogo receberam as notas *Incrível* ou *Bom* na classificação da revista.

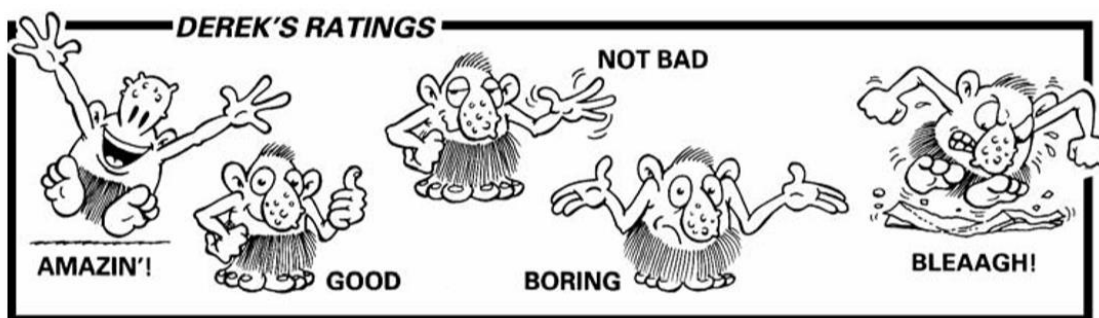


Figura 147: notas atribuídas pelo mascote da revista – *Derek, the Troll* – aos livros-jogo resenhados, em ordem decrescente: *Amazin'* (Incrível), *Good* (Bom), *Not Bad* (Mediano), *Boring* (Tediado) e *Bleaagh!* (onomatopeia para algo Horrível)
Fonte: *Warlock*, Londres/Inglaterra, jun/jul, n.10, 1986 (p.9)

A coluna chegava até a sugerir um certo patriotismo ao considerar que os norte-americanos não conseguiam, por algum motivo, desenvolver bons livros-jogo por insistirem

em longas referências, poucas opções de escolha ao leitor-jogador e escrita pomposa beirando o ridículo. (COCKBURN, 1986b, p.12)

Joe Dever chegou a sugerir que a revista seguisse o modelo da *White Dwarf* para criar um prêmio concedido aos livros, artistas e autores favoritos de livros-jogo⁵⁵⁷, o que faria com que os editores conhecessem melhor ainda seu público e suas preferências. Porém, segundo Peter Darvill-Evans, não havia o que fazer para salvar a revista, já que os motivos eram muitos: a própria Puffin não estava familiarizada com os aspectos comerciais da revista, os prazos para envio de textos e publicidades eram curtos demais, o mercado não era muito grande, quase não havia propagandas (a maioria era da própria Puffin), as aventuras-solo não agradavam tanto quanto os livros-jogo os leitores da revista, entre outros, sendo mais econômico encerrá-la (DARVILL-EVANS, 2014, p.17). Já Marc Gascoine afirma que a revista vendia bem, mas que a Games Workshop estava mais preocupada em desenvolver outros projetos (2015, p.20), e a prova disso foi de que, no extremo oriente, a revista – licenciada no Japão pela Shakaishisou Sha – chegou à expressiva marca de 63 números lançados, bem superiores aos 13 originais⁵⁵⁸. (GREEN, 2014, p.94)

Warlock trouxe publicações a seu público de 1983 a 1986, totalizando 13 volumes. Nunca mais houve um periódico específico de livros-jogo até a publicação do *fanzine Fighting Fantazine* em setembro de 2009, o qual existe até hoje com publicação anual. Esse *fanzine* explicita a força da “Cultura dos fãs” desse gênero, uma “cultura produzida por fãs e outros amadores para circulação na economia *underground* e que extrai da cultura comercial grande parte de seu conteúdo”. (JENKINS, 2009, p.378, grifo do autor)

6.4 – OS OUTROS TENTÁCULOS DO KRAKEN: *SPIN-OFFS* E OUTROS DERIVADOS DE *FIGHTING FANTASY*

Os criadores da série perceberam a necessidade de lançarem livros sobre a *Fighting Fantasy*. Devido ao esnobismo de jogadores de RPG se considerarem superiores a fãs de livros-jogo, esses livros foram feitos não para atrair os RPGistas para o livro-jogo e sim levar

⁵⁵⁷ Retirado de <https://web.archive.org/web/20060501183643/http://www.btinternet.com/~julie20/dicing.htm>.

⁵⁵⁸ Paul Mason passou por uma experiência, segundo ele, espantosa: ele relata que ficou impressionado ao descobrir, ao se mudar para o Japão em 1991, uma cópia da revista *Warlock* à venda em uma livraria local, a qual acreditava ter sido extinta desde seu desligamento da Games Workshop. Tomou-se conhecimento dessa informação em MASON, Paul. Gamebooks. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <ppanhoca@yahoo.com.br> em 19 agosto 2018.

os leitores-jogadores ao RPG (MASON, 2012, p.17), porém de uma forma não autodestrutiva a ponto de pararem de consumir os livros-jogo. Daí a importância de manter a ambientação dos neófitos RPGistas no cenário de campanha que já estavam habituados, com os livros mantendo a marca dos autores preferidos dos leitores-jogadores.

Em 1982, Livingstone publicou *Dicing with dragons: an introduction to role playing games* (1982) por sugestão de Geraldine Cooke, embora Livingstone e Jackson (UK) quisessem publicar algo mais dinâmico e que ao mesmo tempo falasse sobre RPG. As vendas do livro provaram que Cooke estaria errada, pois falar de RPG não é tão divertido quanto jogá-lo, obtendo poucos milhares de vendas em oposição aos milhões que a *Fighting Fantasy* conseguia. (GREEN, 2014, p.21)

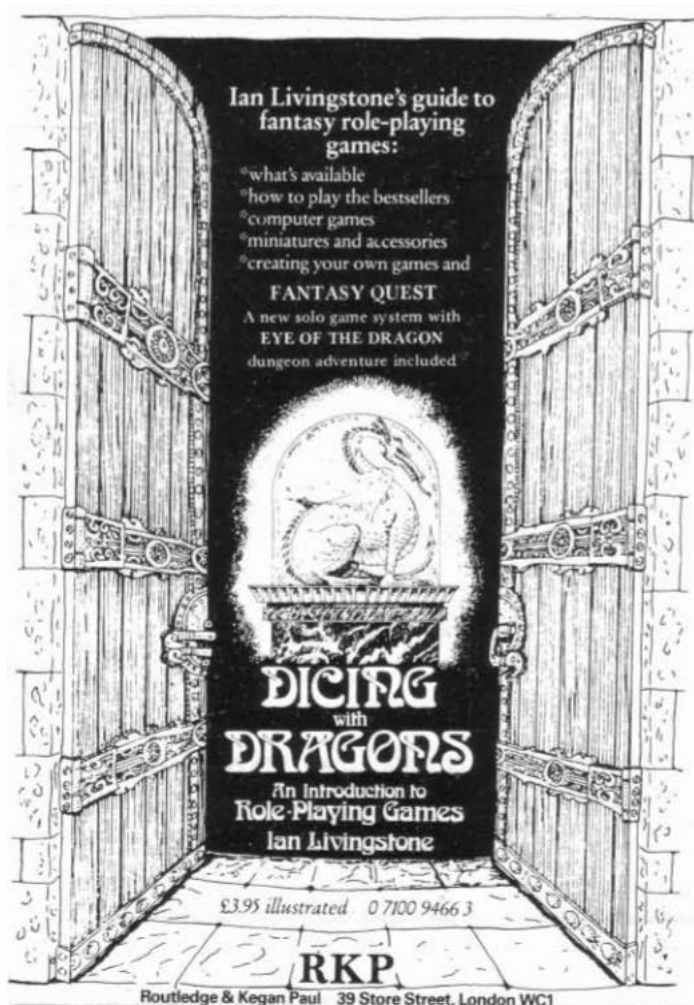
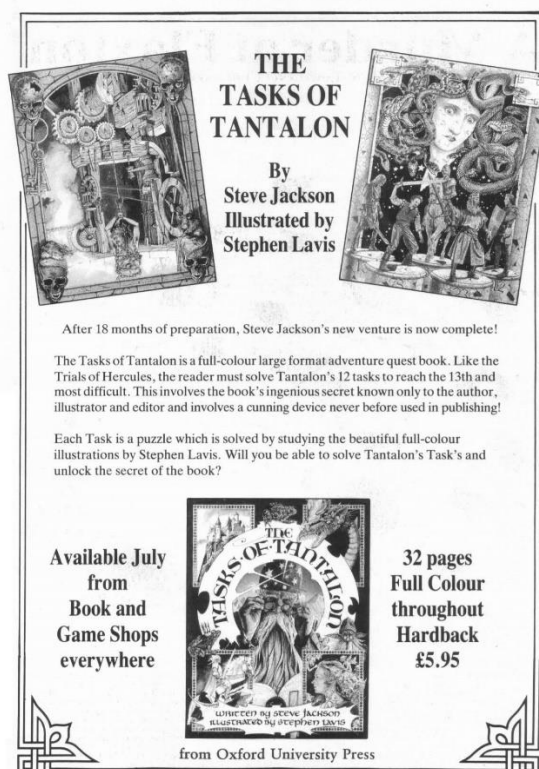
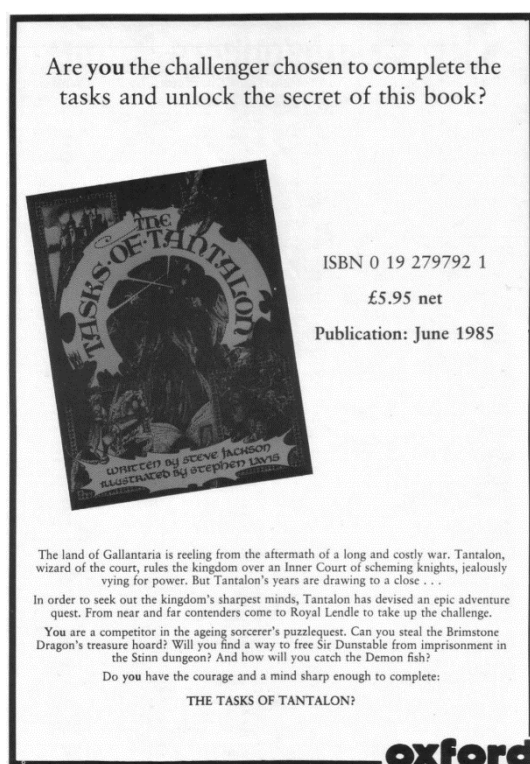


Figura 148: propaganda do livro *Dicing with dragons: an introduction to role playing games*
 Fonte: *White Dwarf*, Londres/Inglaterra, fev, n.38, 1983 (p.6)

Em 1984, Steve Jackson (UK) – agora com tempo para publicar novamente devido à contratação de novos autores para *Fighting Fantasy* - publicou a primeira adaptação para RPG

da série: *Fighting Fantasy - The Introductory Role-playing Game* (1984), não com a intenção de ser o “novo *Dungeons & Dragons*”, e sim visando apenas expandir o universo criado para os livros-jogo para um modo multijogador. (GREEN, 2014, p.63)

Já em 1985, Steve Jackson (UK) publicou *The Tasks of Tantalos* (1985), no qual o jogador precisava resolver uma série de *puzzles* que eram apresentados como imagens grandes contendo pistas escondidas a serem localizadas e montadas, uma espécie de livro-jogo mais concentrado nos *puzzles*, extremamente difícil de ser resolvido a ponto de Jackson (UK) ter que publicar um pequeno livro que explicaria sua solução (GREEN, 2014, p.100). Com isso, poderia ser o primeiro “*puzzlebook*” da história.



Figuras 149 e 150: propagandas do livro *The Tasks of Tantalos*

Fontes: *White Dwarf*, Londres/Inglaterra, jun, n.66, 1985 e *White Dwarf*, Londres/Inglaterra, jul, n.67, 1985 (p.27 para ambas)

Tais livros obtiveram pouco sucesso se comparados às vendas de títulos da *Fighting Fantasy*, devido às excessivas metalinguagem e ausência de *role-playing* que os leitores-jogadores de *Fighting Fantasy* estavam acostumados (MASON, 2012, p.17), embora tal informação possa ser contestada por Marc Gascoine, autor de *Out of the Pit* e *Titan: the Fighting Fantasy World*, ao afirmar que ambos suplementos alcançaram 4º e 7º lugares em

listas de *best-sellers* infanto-juvenis⁵⁵⁹, enquanto seu único livro-jogo da série *Fighting Fantasy, Battleblade Warrior* (1988), não vendeu tão bem quanto. A contradição é ainda mais evidente quando o autor cita que seus dois livros mais vendidos foram traduzidos para vários idiomas (GASCOINE, 2015, p.20), sendo que somente duas traduções foram conhecidas: língua portuguesa (Brasil) e francesa⁵⁶⁰.

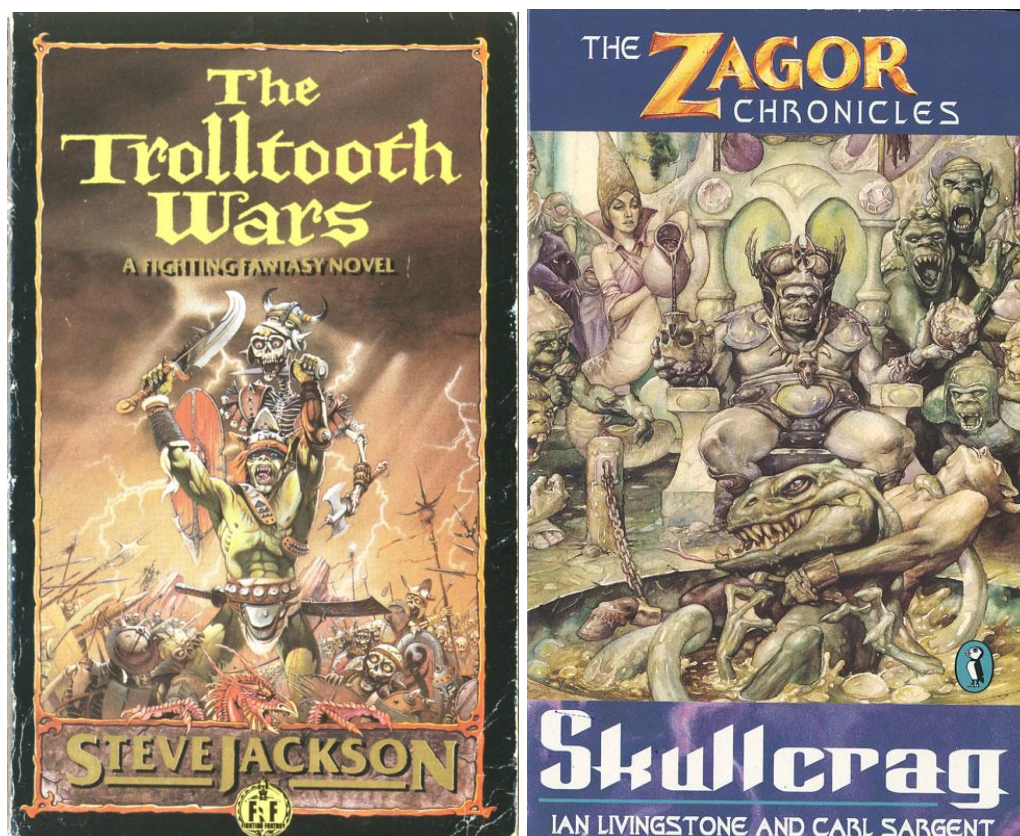
Uma segunda série de livros foi publicada em 1989, a *Advanced Fighting Fantasy*⁵⁶¹ (conhecida como *AFF*), que rompeu o rótulo que a *Fighting Fantasy* tinha de ser apenas uma boa introdução ao RPG, oferecendo aos fãs um desenvolvimento do simplório sistema S-S-L a que estavam acostumados.

Em 1989, Steve Jackson (UK) decidiu se reinventar uma última vez pela série *Fighting Fantasy* e investe em seu romance *spin-off The Trolltooth Wars* (1989), o qual abriria as portas para outros como *Demonstealer* (1991), *Shadowmaster* (1992) – ambos de autoria de Marc Gascoine - e a saga *The Zagor Chronicles* – de autoria de Ian Livingstone e Carl Sargent. Como se tratava de uma publicação individual (e ímpar), não era política da Puffin fazer propaganda (GREEN, 2014, p.122), então o que Jackson (UK) conseguiu de retorno foi graças à sua fama e boa recepção do público que já o conhecia. Portanto, pela primeira vez, os nomes de Livingstone/Jackson (UK) não aparecem nas capas com o cabeçalho padrão “*Steve Jackson e Ian Livingstone present*”

⁵⁵⁹ Gascoine, porém, não cita a fonte.

⁵⁶⁰ Há leitores que afirmam terem tomado o conhecimento de uma edição húngara, mas a mesma não foi encontrada. A própria edição francesa somente foi lançada depois de sua entrevista, em 2016. Retirado de <http://scriptarium.fr/boutique/df-le-jeu-de-role/72-creatures-de-titan-9782954363165.html>.

⁵⁶¹ Sua lista completa de títulos pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/234>.



Figuras 151 e 152: capas dos romances de *The Trolltooth Wars* (1989) e *Skullcrag* (1994), ausentes do logotipo da série *Fighting Fantasy* e dos nomes de seus mentores da mesma, respectivamente

Fontes:

https://gamebooks.org/gallery/figfan_novel1.jpg

<https://fightingfantasy.fandom.com/wiki/Skullcrag?file=Zagor03.jpg>

e

A série *Advanced Fighting Fantasy* chegou a ser relançada como uma edição nova e expandida pela Arion Games⁵⁶² em 2011. Suas publicações foram retomadas e até a presente data são lançados suplementos, tornando a *Advanced Fighting Fantasy* um sistema de RPG ainda “vivo”.

⁵⁶² Empresa responsável pela segunda edição de *Advanced Fighting Fantasy* e uma série de suplementos. Mais informações em <http://www.arion-games.com/>.

ADVANCED FIGHTING FANTASY

2011 saw the return of one of the classic British RPG's in Advanced Fighting Fantasy, Out of the Pit and Titan.

The release has proved very popular and this simple but deep game is now firmly back in the modern gamer psyche right across the world.



A game this good deserves supplements, and Arion Games is delivering! The Sorcery campaign was released last year and the Heroes Companion has just hit the shops with new magic, mass battles, wilderness adventures and organisation rules.



Very soon Blacksand will be back, introducing a new generation to the pit of scum and villainy that is the infamous Port and shortly after that Beyond the Pit is scheduled for release with another huge batch of monsters and creatures.



This year should also see a whole swathe of extra releases, taking your Advanced Fighting Fantasy adventures into whole new regions!



Available from all good games stores or direct from Arion Games:
www.arion-games.com/store.html

**ARION
GAMES**

Figura 153: propaganda dos novos *spin-offs* de *Fighting Fantasy*
 Fonte: *Fanzine Fighting Fantazine*, abr, n.11, 2013 (p.2)

Em 1992 a série *Fighting Fantasy* completava 10 anos, e um livro comemorativo foi lançado com a intenção de ganhar uma nova edição anual caso vendesse bem (GASCOINE, 2015, p.22). Lançou-se, então, *The Fighting Fantasy 10th Anniversary Yearbook* (1992), um

livro em forma de diário que misturava o calendário do mundo fictício de *Fighting Fantasy* com o do mundo real referente ao ano de 1993, informações sobre os principais personagens dos livros-jogo de *Fighting Fantasy* e uma aventura-solo (GREEN, 2014, p.157). Houve também a *Puffin Party*, festa organizada nos escritórios da editora em Londres/Inglaterra (GREEN, 2014, p.158) para comemorar os 10 anos de vida da série de livros-jogo mais bem-sucedida da história.

6.5 – NÚMEROS DO ALÉM-JOGO: DADOS QUANTITATIVOS DA SÉRIE

Como já dito, no ano seguinte à publicação de *The Warlock of Firetop Mountain*, foram publicados dezenas de livros-jogo com ótima aceitação do público, o que mostrava que a coleção caminhava para um grande sucesso. Durante treze anos, novos livros-jogo - não apenas de autoria dos criadores - foram publicados ininterruptamente até a série ser cancelada. O número total de vendas hoje é incerto. A revista Super Interessante afirma que até 1986 a série vendeu 8 milhões de exemplares⁵⁶³. Os autores da série afirmam que *Fighting Fantasy* alcançou a marca de 8 milhões de cópias até a publicação de *Beneath Nightmare Castle*⁵⁶⁴ em fevereiro de 1987, 10 milhões até a publicação de *Battleblade Warrior*⁵⁶⁵ em fevereiro de 1988, 12 milhões até a publicação de *Tower of Destruction*⁵⁶⁶ (1991) em outubro de 1991, 13 milhões até a publicação de *Island of the Undead*⁵⁶⁷ (1993) em setembro de 1993, 14 milhões até a publicação de *Knights of Doom*⁵⁶⁸ (1994) em outubro de 1994. Alguns afirmam que a série vendeu 15 milhões de exemplares até 2009 (LORENZATO, 2009, p.7), outros já afirmam esse número ser maior que 17 milhões de cópias até 2014 (GREEN, 2014, p.6), 18

⁵⁶³ Retirado de <https://super.abril.com.br/comportamento/voce-e-o-heroi/>.

⁵⁶⁴ Informação disponível em sua contracapa. Retirado de <http://www.mocagh.org/loadpage.php?numrows=65&getcompany=fforig&series=Gamebooks&npp=25&start=25>.

⁵⁶⁵ Informação disponível em sua contracapa. Retirado de <http://www.mocagh.org/loadpage.php?numrows=65&getcompany=fforig&series=Gamebooks&npp=25&start=25>.

⁵⁶⁶ Informação disponível em sua contracapa. Retirado de <http://www.mocagh.org/loadpage.php?numrows=65&getcompany=fforig&series=Gamebooks&npp=25&start=50>.

⁵⁶⁷ Informação disponível em sua contracapa. Retirado de <http://www.mocagh.org/loadpage.php?numrows=65&getcompany=fforig&series=Gamebooks&npp=25&start=50>.

⁵⁶⁸ Informação disponível na contracapa do mesmo. Retirado de <http://www.mocagh.org/loadpage.php?numrows=65&getcompany=fforig&series=Gamebooks&npp=25&start=50>.

milhões até dezembro de 2016⁵⁶⁹ (CARDIM, 2016) e 20 milhões até 2017⁵⁷⁰ (GREEN, 2017). O fato é que se atingiu a marca de *best-seller*.

Embora seja considerada a mais importante série de livros-jogo de todos os tempos, uma de suas séries paralelas leva a honra de ser considerada a mais completa: *Sorcery!*.

6.6 – A MÁGICA NÃO PODE PARAR: A SÉRIE *SORCERY!*

De acordo com as recomendações do guia *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Game* (1991), as cinco melhores séries de livros-jogo são “1º *Sorcery!*, 2º *Lone Wolf*, 3º *Fighting Fantasy Gamebooks*, 4º *Sherlock Holmes Solo Mysteries*, 5º *AD&D Adventure Gamebook*”. (SCHICK, 1991, p.359)

Steve Jackson (UK) escreveu a primeira saga de livros-jogo intitulada *Sorcery!* (1983-1985). Composta por quatro volumes, combinou o já conhecido uso de combate que ele desenvolvera junto com seu parceiro nos livros-jogo de *Fighting Fantasy* com um sistema mais elaborado para o uso de magia. Assim como já havia feito em *The Citadel of Chaos*, optou pelo protagonista não ser o usual guerreiro-caçador de recompensas, e sim um mago.

Esse sistema de regras era nada mais do que o corriqueiro sistema S-S-L aliado a uma invenção: memorizar o máximo de magias possíveis e suas conjurações, as quais consistiam em palavras cuja estrutura era formada de consoante-vogal-consoante. O livro-jogo, para dificultar a memorização das mágicas feita pelo leitor-jogador, fornecia referências erradas para que a magia falhasse ou causasse dano ao próprio conjurador. Foi também lançado um livro chamado *The Sorcery Spell Book*⁵⁷¹, o qual funcionaria como um tomo de mágicas que o leitor-jogador estaria “realmente” carregando consigo, contendo todas as magias possíveis de serem (corretamente) conjuradas no livro-jogo.

Pela dificuldade do jogo era considerada uma série para adultos (e não crianças), talvez pela arte mais impactante de John Blanche empregada nas capas e interiores dos livros-

⁵⁶⁹ Como a matéria data de alguns dias antes da CCXP (ocorrido entre 1 - 4/12/2016), evento o qual trouxe Ian Livingstone pela primeira vez ao Brasil, sabe-se com precisão esse mês ser o exato ao que se refere à declaração do autor.

⁵⁷⁰ Informação retirada da contracapa do livro.

⁵⁷¹ Houve uma edição promocional que vendia esse livro juntamente com o primeiro volume da série – *The Shamutanti Hills*, porém o “glossário” das magias, posteriormente, foi incorporado no final dos outros livros-jogo da série.

jogo, embora o conteúdo fosse muito similar ao da *Fighting Fantasy*. A segunda propaganda abaixo mostra claramente a intenção de atingir esse público-alvo⁵⁷²:



Figuras 154 e 155: propagandas da série *Sorcery!*

Fontes: *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.2, 1984 e *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.1, 1984 (p.51 e 52, respectivamente)

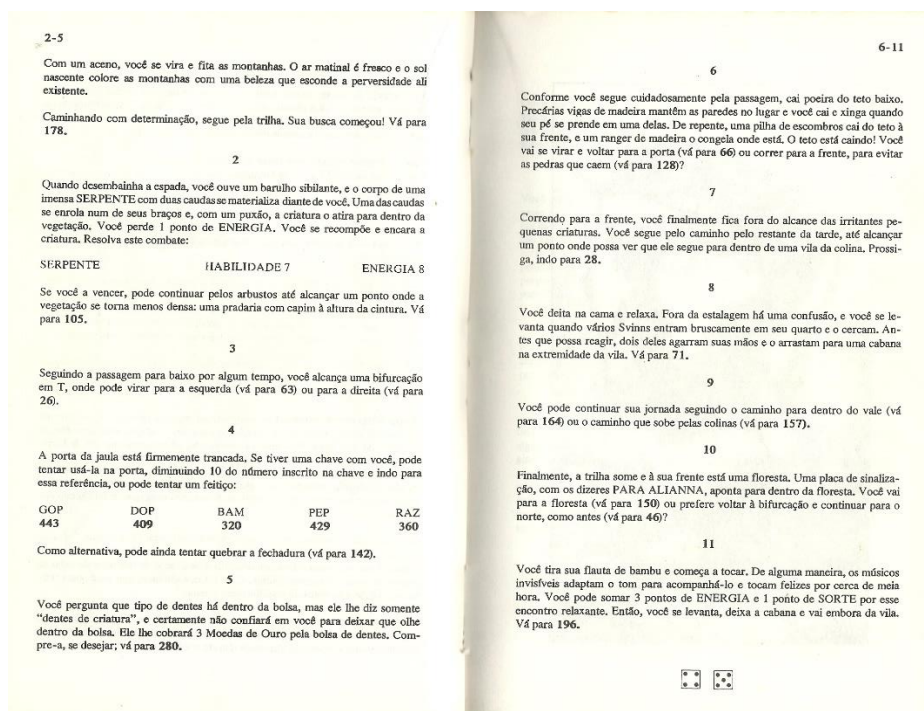
A dificuldade de triunfar na narrativa também era mais árdua, e um “elemento revitalizador” foi acrescentado: *Libra*. No enredo, essa deusa da justiça poderia ser invocada a qualquer momento para restaurar os atributos S-S-L do protagonista e continuar o enredo renovado. Isso porque não apenas os obstáculos ao sucesso eram mais difíceis de serem superados, mas as narrativas ficaram mais longas. *The Shamutanti Hills*, o primeiro e menor livro-jogo da série, apresentava 456 referências ao leitor-jogador, algo superado apenas uma única vez na série *Fighting Fantasy*, a qual prezava pelo padrão das 400 referências⁵⁷³. A partir dele, nenhuma de suas três continuações foi superada em extensão: *Kharé – Cityport of Traps* trazia 511 referências, *The Seven Serpents* continha 498 e *The Crown of Kings* (1985) uma marca surpreendente até hoje – 800 referências num único livro-jogo. Talvez tenha sido justamente essa dificuldade o grande atrativo de *Sorcery!*, pois “quanto mais “difícil” é o jogo, maior a tensão entre os que a ele assistem [e jogam]” (HUIZINGA, 1971, p.55,

⁵⁷² Nela encontra-se a mensagem “Então, *Fighting Fantasy* reina de forma suprema ... Bem, por que as crianças devem ficar com toda a diversão para si ...?”. (tradução nossa)

⁵⁷³ Apenas o livro-jogo *Creature of Havoc* (1986) superou o padrão sugerido pelos criadores da série, com 460 referências. Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/61>.

comentário nosso) e, no caso dessa série de livros-jogo, principalmente o participante é quem vive essa “tensão prazerosa”.

Os livros da série *Sorcery!* também inovaram graficamente ao apresentarem imagens aleatórias de dados na parte inferior de cada página, permitindo que um jogador que não possuísse dados físicos pudesse substituí-los pelo “folhear de páginas”. Essa inovação do “dado alternativo” foi aplicada por outras séries de livros-jogo, como a própria reedição brasileira da *Fighting Fantasy*:



Figuras 156 e 157: páginas de um livro-jogo da *Sorcery!*

Fonte: JACKSON, Steve. *As Montanhas Shamutanti*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1993. 175p. (p.26 e 27, respectivamente)

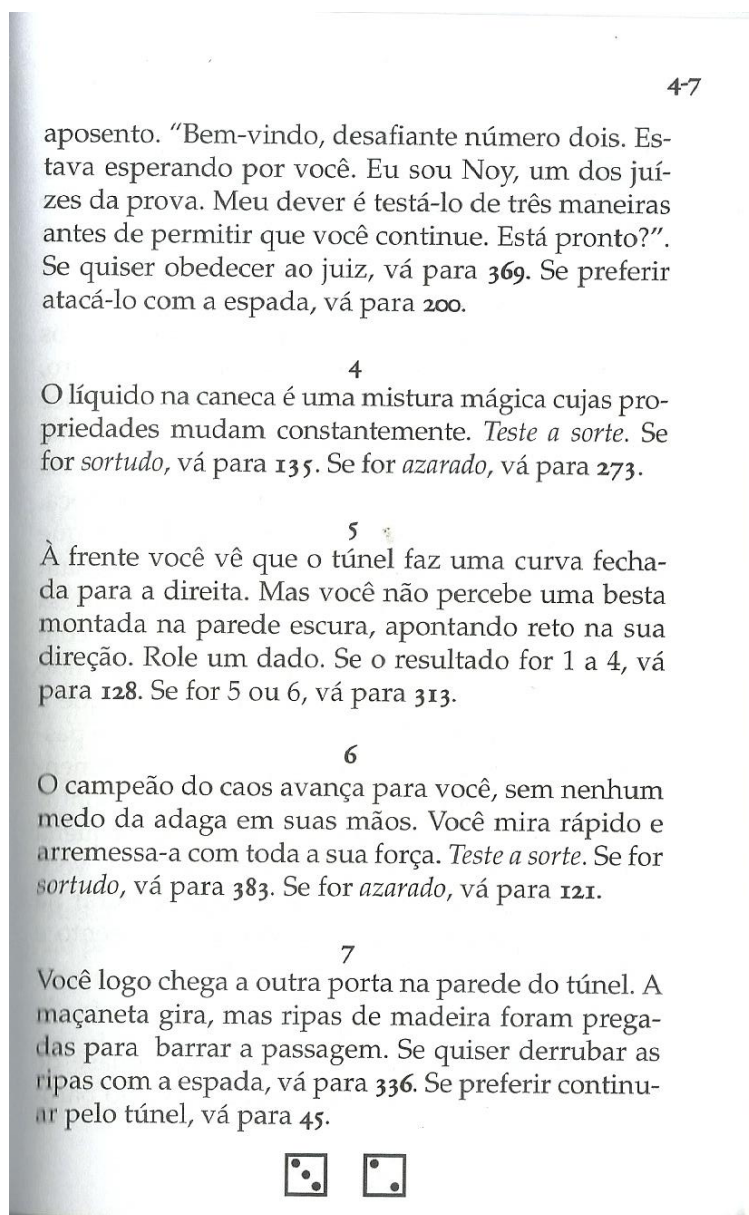
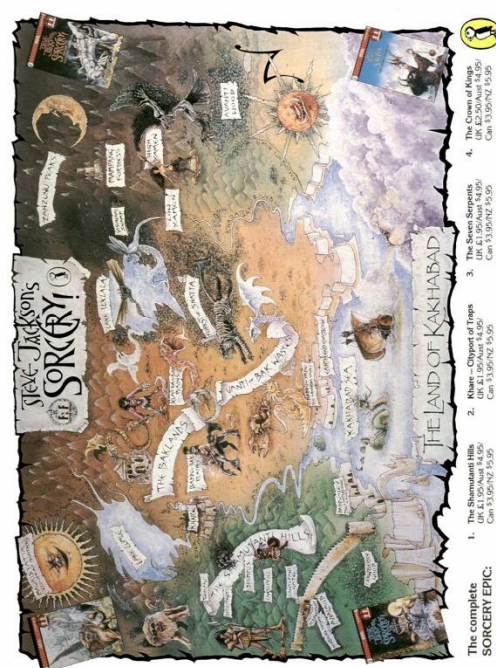


Figura 158: página de um livro-jogo da *Fighting Fantasy* (Jambô editora)

Fonte: LIVINGSTONE, Ian. *Desafio dos Campeões*. Tradução de Gustavo Brauner. 1ª ed. Porto Alegre: Jambô, 2012. 208p. (2012), (p.25)

A série foi igualmente divulgada pela revista *Warlock*, na maioria das vezes, sem distinção de faixa etária:



Figuras 159 e 160: propagandas da série *Sorcery!*

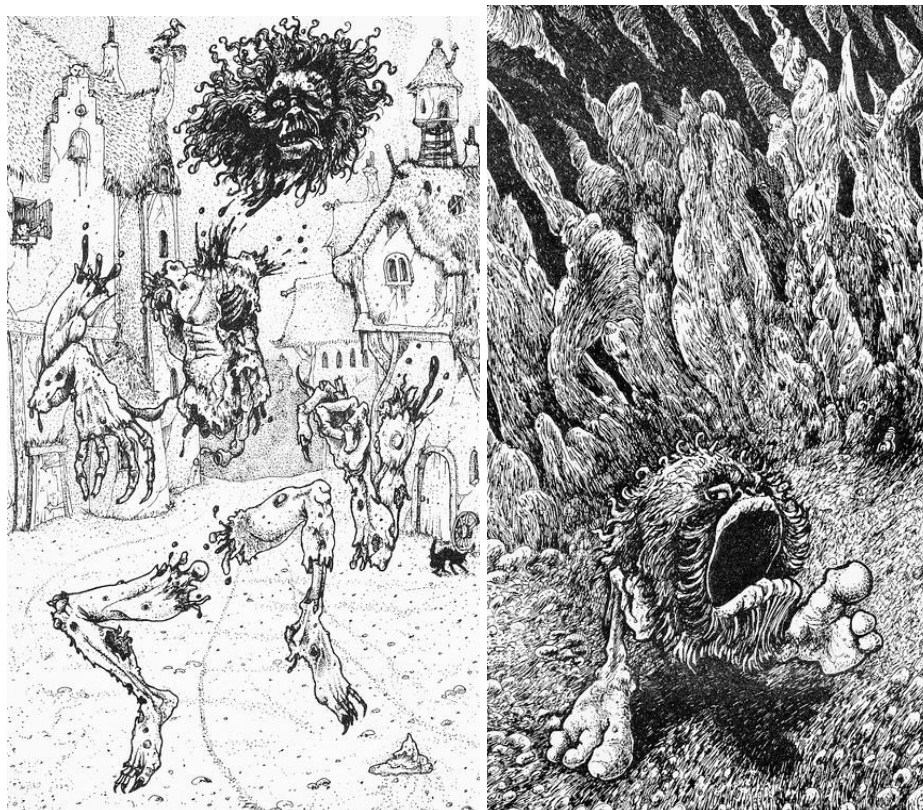
Fontes: *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.4, 1985 e *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.5, 1985 (p.51 e 52, respectivamente)

Num depoimento concedido por John Blanche a Jonathan Green, o artista explica na sua visão o diferencial que suas ilustrações fizeram para o sucesso da série *Sorcery!*, fórmula similar ao sucesso empregado na *Fighting Fantasy*:

Os livros da *Fighting Fantasy* foram os primeiros esboços sobre fantasia que precisavam ser mais sombrios e macabros [...]. As pessoas se relacionam com isso de uma maneira muito entusiasmada. A fantasia não diz apenas sobre fadas e cavaleiros dourados, mas sobre homens com cabeças raspadas, zumbis e uma multidão de criaturas malignas, macabras e horríveis⁵⁷⁴. (GREEN, 2014, p.52, grifos nossos)

Alguns exemplos das artes internas de John Blanche:

⁵⁷⁴ Do original *The Fighting Fantasy books were the early thoughts about fantasy needing to be dark and grim [...]. People relate to that in a very enthusiastic manner. Fantasy is not about faeries and golden knights but about guys with shaved heads and zombies and a multitude of macabre horrific nastiness.* (GREEN, 2014, p.52, grifos nossos, tradução nossa).



Figuras 161 e 162: cadáver inanimado e jib-jib, respectivamente

Fonte: <http://suzanimated.tumblr.com/post/100086793895/nostalgia-illustration-john-blanche-sorcery> (para ambos)

O artista obteve o prêmio *Best Games Personality* concedido pelo *Games Day Award* (DEVER, 1987b, p.1). Outra premiação aconteceu com o livro-jogo que dá início à sua série, *The Shamutanti Hills*, que ganhou uma menção honrosa de melhor livro-jogo de todos os tempos, ao lado do já citado *City of Thieves*. (LONE..., 1991, p.8)

Sorcery! ganhou versão para RPG de mesa em 2012, logo após os livros-jogo de *Fighting Fantasy* terem ganhado também. Trata-se de *Crown of Kings: A Campaign for Advanced Fighting Fantasy*, publicado pela Arion Games, mantendo a arte dos livros-jogo originais da série e dividindo-os em quatro capítulos, cada um correspondendo a um livro-jogo da série original, com as necessárias mudanças para que ficasse mais com traços de RPG do que livro-jogo (LLOYD, 2012a, p.99). Mesmo que os livros-jogo venderam muito mais historicamente do que seus *spin-offs* e adaptações, a ideia de dar vida nova aos “suplementos dos livros-jogo” foi adiante e produziu novidades como *Heroes Companion* (2013) e uma versão expandida de *Blacksand* (2013) (BALLINGALL; COGHLAN, 2013a, p.10), *Beyond the Pit* (2014) (BALLINGALL; COGHLAN, 2014a, p.10), *The Warlock of Firetop Mountain* (versão de RPG do título homônimo) (2014), *Titan Herbal* (2017) e *Stellar Adventures* (2017).

2011 saw the return after twenty years of an old school classic with the three core books of:



ADVANCED FIGHTING FANTASY

And now 2012 starts with another classic release:

The **SORCERY!** Campaign.

Send your AFF Heroes across Kakhabad to rescue the Crown of Kings in this epic campaign book. Packed with descriptions, monsters, maps and Illustrations, this campaign is perfect for novice and old-timer alike!

Available February 2012



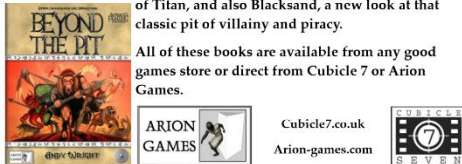


Take your Advanced Fighting Fantasy campaign to new levels. The new Heroes Companion (To be released Jan 2013) brings new rules for armies, hirelings, organisations, wilderness adventures, new magical styles and much more!

Perfect for Directors and players alike, this book is suitable for any game.

2013 will also see the release of Beyond the Pit, containing another 250 monsters from the world of Titan, and also Blacksand, a new look at that classic pit of villainy and piracy.

All of these books are available from any good games store or direct from Cubicle 7 or Arion Games.



Figuras 163 e 164: propagandas de adaptações e *spin-offs* da série *Fighting Fantasy*. A primeira apresenta *Crown of Kings: A Campaign for Advanced Fighting Fantasy* como lançamento e a segunda apresenta-o juntamente com os antigos lançamentos, dando espaço para um novo

Fontes: *Fighting Fantazine*, fev, n.8, 2012 e *Fighting Fantazine*, dez, n.10, 2012 (p.9 e 2, respectivamente)

Uma votação promovida pela *Fighting Fantazine* para eleger os melhores livros-jogo da série *Fighting Fantasy* e sua série paralela – *Sorcery!* - totalizaram 70 livros-jogo. Constatou-se, assim como Schick também o havia feito, o sucesso de preferência da série paralela como a mais querida entre seu público, pois mesmo não alcançando o 1º lugar, ficou com 3 das 10 primeiras colocações: *The Shamutanti Hills* conquistou o 10º lugar resumidamente por ser o “RPG disfarçado de livro-jogo” devido à empregabilidade de recursos “RPGísticos” como encontro aleatório de monstros, uso de *Sword & Sorcery* (incluindo a memorização de mágicas) e ter continuidade de enredo (o que a série prometia ser: uma “saga-jogo”). Por essas e outras foi considerado um livro-jogo “para adultos”, alcançando um público muito maior do que o infanto-juvenil (BALLINGALL; COGHLAN, 2011, p.72). Já *Kharé – Cityports of Traps* conseguiu o 3º por causa de seus interessantes *puzzles* e por surpreender o leitor-jogador que espera inúmeras armadilhas (que dá nome ao

título, do inglês *traps*) ou um *big boss*⁵⁷⁵ final e não os encontra (MCGUIRE, 2011, p.86). Por sua vez, *The Crown of Kings* ficou em 2º devido a suas inovações em inserir o protagonista num ambiente não descaradamente maligno, mas sim estranho, deixando o herói paranoico com tudo o que encontra, pois nada parece inofensivo e a desconfiança reina em sua mente do início ao fim (COGHLAN, 2011, p.88). Esses imprevistos dão uma atmosfera intrigante ao leitor-jogador ao invés de apenas uma escolha errada levar-lhe ao fracasso na aventura. A continuação dessa votação também rendeu boas conquistas para a série: ganhou uma menção honrosa⁵⁷⁶ na categoria “monstro favorito” com o livro-jogo *Kharé – Cityport of Traps* (com seu personagem Devorador de Lodo⁵⁷⁷) (BALLINGALL, 2011b, p.61), 3º lugar em “autor mais querido”, categoria a qual indicava quais autores o público gostaria que produzisse novos livros-jogo (BALLINGALL, 2011b, p.62), e 1º lugar em “melhor autor” para Steve Jackson (UK) pelo conjunto da obra (BALLINGALL, 2011b, p.61), mas provavelmente muito mais pelo seu trabalho em *Sorcery!* do que em outros livros-jogo que não caíram no gosto do público, como por exemplo *Starship Traveller*, eleito o segundo pior livro-jogo da série. (BALLINGALL; COGHLAN, 2011, p.68)

A mesma pesquisa avaliou também os livros-jogo em quatro categorias separadamente:

⁵⁷⁵ Conhecido no Brasil como “chefão”, normalmente é o inimigo mais poderoso de um enredo encontrado no final de uma seção, fase ou nível de um jogo. Esse recurso é também usado em jogos de videogame no estilo *beat ‘em up*, *shoot ‘em up*, RPG e outros.

⁵⁷⁶ A revista, na verdade, menciona esses outros personagens que foram bem votados, mas que não conseguiram entrar no TOP 6, equivalendo a tal.

⁵⁷⁷ Do original *Slime Eater*. (tradução nossa)

Top 10			
PLOT		ATMOSPHERE	
#70	Eye of the Dragon	42.5%	#70 Sky Lord 44.7%
#10	Deathtrap Dungeon	77.6%	#10 Dead of Night 82.2%
#9	Slaves of the Abyss	79.1%	#9 Beneath Nightmare Castle 83.8%
#8	Legend of the Shadow Warriors	80.0%	#8 Moonrunner 84.0%
#7	The Crown of Kings	80.7%	#7 Legend of the Shadow Warriors 84.5%
#6	Portal of Evil	81.0%	#6 Creature of Havoc 84.7%
#5	House of Hell	81.2%	#5 Black Vein Prophecy 85.0%
#4	Spectral Stalkers	83.3%	#4 Deathtrap Dungeon 85.9%
#3	Howl of the Werewolf	85.8%	#3 The Crown of Kings 86.0%
#2	Black Vein Prophecy	89.0%	#2 Howl of the Werewolf 88.3%
#1	Creature of Havoc	90.7%	#1 House of Hell 92.9%
GAMEPLAY		ILLUSTRATIONS	
#70	Sky Lord	38.0%	#70 Starship Traveller 37.6%
#10	The Seven Serpents	78.1%	Revenge of the Vampire 80.0%
#9	Legend of the Shadow Warriors	78.2%	#9= City of Thieves 80.0%
#8	Creature of Havoc	78.7%	Deathtrap Dungeon 80.6%
#7	Vault of the Vampire	79.0%	#7= The Shamutanti Hills 80.6%
#6	Moonrunner	80.0%	#6 Legend of the Shadow Warriors 80.9%
#5	Stormslayer	80.9%	#5 The Crown of Kings 81.3%
#4	The Crown of Kings	81.3%	#4 Howl of the Werewolf 81.7%
#3	Howl of the Werewolf	82.5%	#3 Legend of Zagor 81.8%
#2	The Shamutanti Hills	84.1%	Vault of the Vampire 82.0%
#1	Kharé – Cityport of Traps	84.7%	#1= Kharé – Cityport of Traps 82.0%

Figura 165: as quatro categorias avaliadas pela revista *Fighting Fantazine* (enredo, atmosfera, jogabilidade e ilustrações) mostrando os 10 melhores e os últimos lugares também (nova diagramação da página de minha autoria)

Fonte: *Fanzine Fighting Fantazine*, fev, n.5, 2011 (p. 71)

Percebe-se na pesquisa supracitada que na categoria “enredo” e “atmosfera” o livro-jogo *The Crown of Kings* ficou em 7º e 3º lugares, respectivamente. Já em “jogabilidade” há a admirável ocupação de todos os livros-jogo da série: *The Seven Serpents* (10º lugar), *The Crown of Kings* (4º lugar), *The Shamutanti Hills* (2º lugar) e *Kharé – Cityports of Traps* (1º lugar), o que confirma o porquê de *Sorcery!* ser considerada a melhor série de livros-jogo de todos os tempos. Em “ilustrações” quase a série completa novamente fica nas melhores posições: 7º lugar para *The Shamutanti Hills*, 5º lugar para *The Crown of Kings* e outro 1º lugar para *Kharé – Cityport of Traps*.

Sorcery! estava programado para conhecer uma versão em jogo do computador em 1985 a ser desenvolvido pela Scribos (KEAN, 1985, p.94), mas só ganhou sua versão digital para as plataformas Android, Ipod/Ipad, Iphone e Kindle⁵⁷⁸ em 2014 através da Inkle

⁵⁷⁸ Leitor digital de livros desenvolvido pela subsidiária da Amazon, que permite aos usuários comprar, baixar, pesquisar e ler livros, jornais, revistas e outras mídias em formato digital offline. Mais informações em <http://www.vidasempapel.com.br/o-que-e-o-kindle/>.

Studios⁵⁷⁹ (BALLINGALL; COGHLAN, 2013b, p.9) – sendo um dos 20 melhores aplicativos da semana de seu lançamento segundo o *The Guardian*⁵⁸⁰. O segundo livro-jogo digital, *Kharé – Cityport of Traps*, por exemplo, vendeu 150.000 cópias até abril de 2014 (BALLINGALL; COGHLAN, 2014a, p.10). A Inkle Studios também lançou o *Sorcery! 4 Potions*, um livro suplementar para a série em formato de edição de colecionador (FRY, 2017, p.77)



Figuras 166 e 167: propagandas de *Sorcery!* (Inkle)

Fontes: *Fighting Fantazine*, abr, n.11, 2013 e *Fighting Fantazine*, out, 12, 2013 (p.66 e 104, respectivamente)

A série trouxe a novidade a seu público digital de um sistema de combate ainda mais elaborado para as narrativas interativas, oferecendo a opção ao jogador de assumir posições defensiva/ofensiva durante o combate além de dar-lhe opção de escolher quais partes corporais de seus inimigos pretende atacar⁵⁸¹. Essa junção de sucesso antigo e novo resultou em premiações como 1º lugar no *Adventure/Interactive Fiction Game of the Year* para *Sorcery! 3*⁵⁸² (2015) – jogo o qual corresponde ao livro-jogo *The Seven Serpents* - e 2º lugar

⁵⁷⁹ Empresa de jogos especializada em narrativa interativa. Outras informações em <https://www.inklestudios.com/>.

⁵⁸⁰ Retirado de <https://www.theguardian.com/technology/2014/mar/21/best-android-apps-games-ladybird-threes>.

⁵⁸¹ Retirado de <https://gamebooks.org/Series/1674>.

⁵⁸² Retirado de <http://www.pockettactics.com/articles/adventureinteractive-fiction-game-of-the-year-2015-sorcery-3/>.

no *Adventure/Interactive Fiction Game of the Year* para *Sorcery!* ⁵⁸³ (2016) – jogo correspondente ao livro-jogo *The Crown of Kings*. A série como um todo também foi premiada com um *Rock Paper Shotgun's best RPG* ⁵⁸⁴ em 2016.

Se não for o melhor, Steve Jackson (UK) pode ser considerado o mais influente autor de livros-jogo de todos os tempos, pois depois de co-produzir *The Warlock of Firetop Mountain* ⁵⁸⁵ com Ian Livingstone propôs-se inovar a cada livro-jogo por ele publicado: *The Citadel of Chaos* (que incluía magia além do combate corpo-a-corpo para o protagonista – possivelmente o “esboço” de *Sorcery!*), *Starship Traveller* (que inseria o protagonista pela primeira vez numa ficção científica ao invés de um mundo de fantasia – inspiração para o livro-jogo *Sky Lord* [1998] ⁵⁸⁶), *House of Hell* (que inseria o protagonista pela primeira vez numa narrativa de horror ao invés do cenário fantástico/medieval), *Appointment with F.E.A.R.* (que inseria o protagonista pela primeira vez num enredo de HQ), *Creature of Havoc* (narrativa na qual o personagem se transforma num monstro e não possui muitas informações de quem é nem do que deve fazer – inspiração para *Black Vein Prophecy*) e *Sorcery!* (a primeira saga-jogo, possível inspiração para *Lone Wolf* e a preferida do próprio Jackson ⁵⁸⁷). Até mesmo *Fighting Fantasy - The Introductory Role-Playing Game* foi inspiração para *The Riddling Reaver* ⁵⁸⁸ (LLOYD, 2011, p.65). Tamanha versatilidade não se encontrou tão facilmente em outros autores.

6.7 – UM LOBO NEM TÃO SOLITÁRIO ASSIM: A SÉRIE *LONE WOLF*

⁵⁸³ Retirado de <http://www.pockettactics.com/articles/interactive-fiction-game-of-the-year-2016-reigns/>.

⁵⁸⁴ Retirado de <https://www.rockpapershotgun.com/2016/12/03/best-rpg-2016/>.

⁵⁸⁵ Devido à escrita totalmente diferente entre Livingstone e Jackson (UK), este precisou reescrever e padronizar *The Warlock of Firetop Mountain* sozinho, o que lhe pode dar mais crédito do que Livingstone pela concretização do primeiro livro-jogo do mundo. (LLOYD, 2011, p.65)

⁵⁸⁶ Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/77>.

⁵⁸⁷ Retirado de <https://amazingstoriesmag.com/2013/07/interview-with-steve-jackson-author-of-fighting-fantasy-and-the-sorcery-series/>.

⁵⁸⁸ Aqui pode haver uma contradição. Steve Williams e Paul Mason, autores de *The Riddling Reaver*, criaram um cenário de RPG para a revista *Warlock* a fim de tentar promover os livros-jogo de Steve Jackson (UK). Como resultado disso, Jackson (UK) pediu-lhes para contribuir com a criação de mais um para uma coleção de quatro cenários que ele estava organizando para a Puffin/Penguin. Williams e Mason criaram os quatro cenários inteiros, o que acabou se tornando *The Riddling Reaver*. Tomou-se conhecimento dessa informação em MASON, Paul. Gamebooks. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <pphanhoca@yahoo.com.br> em 19 agosto 2018.

Lone Wolf foi uma série de 28 livros-jogo, criada por Joe Dever (1956-2016) e ilustrada, nos seus oito primeiros títulos, por Gary Chalk⁵⁸⁹ (1952 -). Ambos eram velhos conhecidos desde que jogavam *wargames* e trabalhavam na indústria musical juntos. Dever chegou a trabalhar para artistas importantes como Mike Oldfield (1953 -), Frank Zappa (1940 - 1993), Peter Gabriel (1950 -), The Sex Pistols (1975 - 1978; 1996; 2002 - 2003; 2007 - 2008) e Public Image Ltd. (1978 - 1992, 2009 -)⁵⁹⁰, mas sabendo do talento de Chalk como ilustrador também, não hesitou em colocá-lo em seu projeto⁵⁹¹. Em 1982 Dever era gerente de uma loja de jogos em Londres/Inglaterra e Chalk trabalhava na Standard Games Ltd.⁵⁹², tornando-se cliente regular de Dever nesse período. Em 1983 Dever assume o setor de propaganda da revista *White Dwarf* e pouco tempo depois indica Chalk para também trabalhar na revista como artista. (DEVER, 1993, p.4)

Inicialmente, Dever queria publicar um RPG, mas temeu produzir apenas mais um jogo qualquer no mercado dos *games*. Sabendo do sucesso da série *Fighting Fantasy* na época, percebeu nela algumas lacunas que o incomodavam, como a impossibilidade de o personagem progredir de livro-jogo para livro-jogo (a série, como já analisada anteriormente, prezava pela descontinuidade de seus enredos), além de considerar escrita e dinâmica de jogo muito simplórias⁵⁹³. De fato, o sistema de regras mostra-se bem diferente do de seus ex-chefes de Games Workshop ao utilizar tabelas e por proporcionar um combate mais justo, tanto para o herói como para o inimigo através de números randômicos que iam de 0 a 9 (LLOYD, 2012b, p.85-86), embora fosse muito mais cansativo do que prático quando posto em prática.

Dever criaria, assim, uma “campanha de RPG solitário”, como ele mesmo chamava. Além disso, ao produzir livros-jogo, poderia direcioná-los ao setor de livros, e não de jogos⁵⁹⁴, o que lhe daria mais destaque. Uma estratégia de vendas bem-sucedida para os

⁵⁸⁹ Autor e ilustrador de livros infantis e juvenis. Mais informações em https://en.wikipedia.org/wiki/Gary_Chalk.

⁵⁹⁰ Retirado de <http://web.ncf.ca/as300/dever.html>.

⁵⁹¹ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

⁵⁹² Editora britânica mais conhecida por seus jogos de guerra.

⁵⁹³ Percebe-se certa contradição em Dever nessa afirmação, pois afirmava também que nunca pretendeu conhecer os livros-jogo da *Fighting Fantasy* para que pudesse desenvolver *Lone Wolf* sem ser uma mimese de seus ex-patrões. Portanto, sem conhecer o básico da série *Fighting Fantasy*, Dever dificilmente teria informações sobre o que considerava “lacunas” a serem melhoradas no conceito de narrativa e sistema de jogo. Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

⁵⁹⁴ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

livros-jogo de *Lone Wolf* foi vendê-los numa seção exclusiva de livros-jogo, e não de misturá-los à ficção científica/fantasia⁵⁹⁵.

Depois de conhecida a antiga pretensão de Dever em publicar *Lone Wolf*, Steve Jackson (UK) e Ian Livingstone ofereceram-lhe a oportunidade de publicar a série pela própria Games Workshop quando perceberam o sucesso da *Fighting Fantasy* publicado pela Puffin/Penguin Books (GREEN, 2014, p.29), mas os irrisórios *royalties* de 1% sobre as vendas forçaram Dever a demitir-se e lançar *Lone Wolf* por outra editora, conforme dito anteriormente. Segundo o próprio, fora a melhor decisão tomada em sua vida. Se antes tinha uma boa relação com seus chefes, a partir de então a mesma “esfriou”, pois os criadores da *Fighting Fantasy* sabiam, naquele momento, que possuíam um concorrente à altura no ramo dos livros-jogo⁵⁹⁶.

Não se sabe de fato como a relação de Livingstone/Jackson (UK) e Dever ficou, mas o certo é que o criador de *Lone Wolf*, no boletim informativo voltado a seu fã-clube – o *Lone Wolf Club Newsletter*⁵⁹⁷ –, chegou a fazer propaganda da *Warlock*, revista pertencente aos criadores de *Fighting Fantasy*:

⁵⁹⁵ Retirado de <http://www.sfscope.com/2009/07/john-grant-signs-deal-to-reprint-12-books-of-the-legends-of-lone-wolf/>.

⁵⁹⁶ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59. Percebe-se certa contradição nessa afirmação. Além do mais, se a relação do trio ficou tão abalada, os antigos parceiros evitariam contato mútuo, mesmo que frequentando praticamente os mesmos eventos de games/RPG no Reino Unido. Durante o *European Computer Trade Show* de 1995, realizado no Olympia Grand Hall em Londres/Inglaterra, Joe Dever foi visto desfrutando de uma jarra de cerveja com Steve Jackson (UK) e Ian Livingstone (LONE..., 1995, p.5), atitude inusitada para se pensar quando o intuito é manter distância física.

⁵⁹⁷ Periódico voltado ao fã-clube de *Lone Wolf* que trazia ao leitor novidades de lançamentos de livros-jogo e outros produtos das séries, dialogava por meio de respostas de cartas recebidas e oferecia promoções e competições. Seus números foram preservados na íntegra e podem ser conhecidos em <https://www.projectaon.org/en/pdf/lwcn/Newsletters-All.pdf>.

WARLOCK

QUEST

1

You are standing in the High Street, frantically searching for the nearest newsagent of game shop. Time is of the essence. You know that the latest issue of Warlock is out, but where will you find it, here in Lower Bracegirdle? If you decide that it is a lost cause, go to **2**; if you want to try your friendly newsagent, go to **3**.

2

With your head hung sullenly you amble back to your home. As you reach the bedroom and begin looking for The Kingdoms of Terror, a thought flashes through your mind. *Why don't I subscribe?!* If you would like to subscribe, go to **7**; if you don't want to, go to **4**.

3

You push open the door and enter. Carefully you avoid the toddler carefully pulling down the newsagent's display of surplus Easter Eggs (?!). Your eyes flit across the rows of magazines: *Beano*, *2000AD*,...*Warlock*! You spring like a panther towards the defenceless magazine. Providence is not with you: as you reach the rack a small boy snatches the last remaining copy and makes for the counter to pay for it.

Cursing as you crash into the wall, you realise that this is probably the last copy within fifty miles of Lower Bracegirdle! Will you return home, go to **2**; or will you continue your fruitless search for the fabled tome, go to **5**?



4

Smoke begins to fill the room, and the acrid smell of a creature that has not had a bath in some time assails your nostrils. As the smoke clears a small, dark shape faces you. Grabbing your copy of the *Lone Wolf* you

prepare to do combat with the creature.

DEREK THE TROLL

Combat Skill 0 Endurance 30

(You may use your Magnakai skills to defeat this fearsome beast.) If you win, (as you no doubt will) go to **6**; if you lose, go back to the drawing board and start again.

5

Three pairs of shoes are consigned to the bin, worn out in your search for *Warlock*. Grudgingly, you finally give up—go to **2**.

6

Derek's final gasps warn you that you will be doomed to fight him eternally until you subscribe to *Warlock* and discover his secret—he stars in the magazine every issue. If you still don't want to subscribe, go to **4**; if you do, go to **7**.

7

Fill out the form below and discover than *Lone Wolf Club* members are entitled to *50p off the subscription charge!* and that every issue has a complete solo adventure!

I would like to subscribe to Warlock magazine; please start my subscription with issue

NAME.....

ADDRESS

.....

.....

I enclose £5 for the next six issues of Warlock.

Cheques and postal orders should be made payable to Games Workshop Ltd. Please send this form to: Games Workshop, Chewton Street, Hilltop, Eastwood, Nottinghamshire.

Access and Visa card telephone orders: 0773 769522.

Read it. Derek needs you!

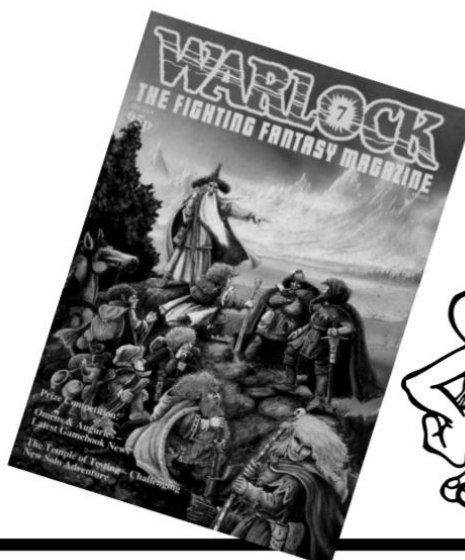


Figura 168: propaganda sobre a assinatura da *Warlock* na própria revista do autor de *Lone Wolf*
Fonte: *Lone Wolf Club Newsletter*, Londres/Inglaterra, New Year's Special, 1986 (p.6)

Se *Sorcery!* foi a primeira “saga-jogo”, ou seja, livros-jogo que poderiam ser jogados em sequência, com o leitor-jogador podendo aproveitar ganhos de um livro-jogo para outro se usufruídos em ordem cronológica, *Lone Wolf* pode ser considerada a primeira “mega-campanha”, ou seja, uma série com a impensável marca de quase 30 títulos os quais funcionam tanto se lidos isoladamente ou em série, embora essa última opção seja o seu grande diferencial para as demais séries de livros-jogo⁵⁹⁸. Esse projeto só foi possível pela opção de uma narrativa coesa com o uso de personagens recorrentes, algo incomum no universo dos livros-jogo. Porém, pontos negativos como a extrema variedade de dificuldades nos combates (às vezes muito fáceis, às vezes muito difíceis, mas dificilmente equilibrados) e a baixa funcionalidade se lidos-jogados separadamente (como a própria série prometia aos leitores-jogadores que as obras poderiam ser apreciadas na sua totalidade ou isoladas) mostram que a série foi feita para ser lida preferencialmente em sequência, e não em ordem randômica, afastando-a da “perfeição” por sua tamanha ambição.

O fato é que essa controversa série se mostrou como um grande potencial de vendas, conforme previa seu idealizador.

6.7.1 – O lobo dos ovos de ouro: faturamento e premiações de *Lone Wolf*

A série surgiu em junho de 1984 teve milhões de cópias vendidas. Calcula-se dez milhões até 2009⁵⁹⁹ e 11,5 milhões até setembro de 2014 em todo o mundo (HAHN, 2017, p.15), sendo novamente publicada por outras editoras em mais de 30 países e traduzida para 18 línguas⁶⁰⁰. Dever considera sua incessante missão de escritor, desde jovem participativo de projetos escolares e acadêmicos, como o melhor treinamento para se tornar um escritor de sucesso⁶⁰¹.

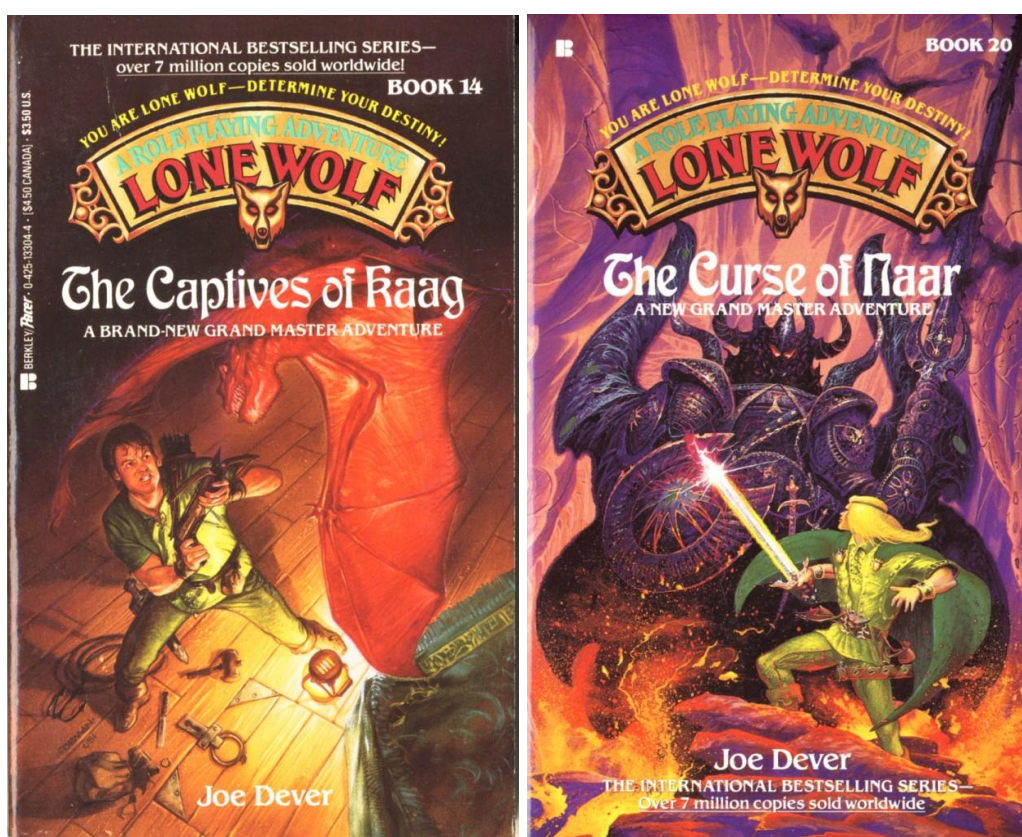
⁵⁹⁸ Se considerada como uma saga de livros-jogo, ela também pode ser reconhecida como a maior de todos os tempos de acordo com <https://web.archive.org/web/20070928061249/http://www.towerofthesun.com/lonewolf/modules.php?name=News&file=article&sid=25&mode=&order=0&thold=0>.

⁵⁹⁹ Retirado de <http://www.sfscope.com/2009/07/john-grant-signs-deal-to-reprint-12-books-of-the-legends-of-lone-wolf/>.

⁶⁰⁰ Segundo o link <https://gamebooks.org/Series/228>, o qual possui as informações mais completas da série, constam, na verdade, 14 idiomas, incluindo a língua original (inglesa).

⁶⁰¹ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

Cada um dos primeiros 20 livros-jogo apostava em impressões médias de 250.000 exemplares, dado que pode contradizer as nove milhões de cópias vendidas: numa multiplicação simples entre os produtos livros-jogo e exemplares impressos, ter-se-ia, até o 20º livro-jogo – *The Curse of Naar* (1993) –, 5 milhões de cópias vendidas. Porém, uma informação encontrada na capa do 14º livro-jogo – *The Captives of Kaag* (1991) – já é constada a venda de 7 milhões de cópias vendidas, marca que só seria alcançada no final da série original, com a publicação dos 28 livros-jogo, isso se as editoras conseguissem manter a tiragem média de 250.000 exemplares por livro-jogo, o que se sabe que só valeu para os 20 primeiros.



Figuras 169 e 170: capas dos livros-jogo nº 14 e 20 da editora Berkeley (Estados Unidos), trazendo a informação das 7 milhões de vendas no topo e na base de suas imagens, respectivamente

Fontes:

<https://gamebooks.org/gallery/lonewolf14a.jpg>

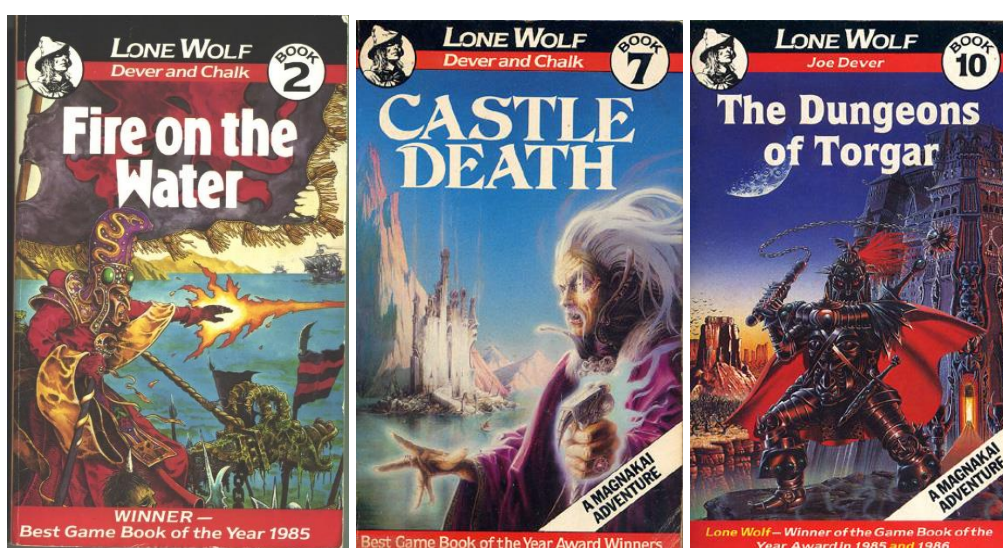
e

<https://gamebooks.org/gallery/lonewolf20a.jpg>, respectivamente

Mais contraditório ainda é a nota emitida em 2004 em comemoração aos 20 anos da série, a qual afirma que a saga de *Lone Wolf*, já com 28 livros-jogo, vendera em média 50.000

exemplares cada título⁶⁰², ou seja, nem 1,5 milhões de exemplares vendidos no total, muito distante da propaganda feita na capa de *The Captives of Kaag* referentes aos 7 milhões de exemplares vendidos. Porém, aqui apenas contabilizaram-se esses números numa simples conta de aritmética, sem levar em conta segundas edições dos livros e as vendas de editoras de outros países, o que juntas poderiam atingir essa grande quantidade de vendas.

Três se seus livros-jogo ganharam o prêmio *Game Book of the Year*⁶⁰³ entre 1985 e 1987. São eles: *Fire on the Water*⁶⁰⁴ (1985), *Castle Death*⁶⁰⁵ (1986) e *The Dungeons of Torgar*⁶⁰⁶ (1987).



Figuras 171, 172 e 173: capas dos melhores livros-jogo de seus respectivos anos, respectivamente. No canto inferior das três obras, a indicação da conquista

Fontes:

<https://gamebooks.org/gallery/lonewolf02bb.jpg>, <https://gamebooks.org/gallery/lonewolf07bb.jpg> e <https://gamebooks.org/gallery/lonewolf10bb.jpg>, respectivamente

Tais prêmios, como talvez a maioria dos dedicados aos livros-jogo, concede mais suspeita do que credibilidade a eles. Ao passo que a revista *White Dwarf* considera *Castle Death* como o melhor de seu ano, por exemplo, *Warlock* o classifica como um livro-jogo mediano cuja originalidade está apenas no fato de *Lone Wolf* ser uma “saga-jogo” (COCKBURN, 1986a, p.11), obtendo notas inferiores às de livros-jogo corriqueiros da

⁶⁰² Retirado de

<https://web.archive.org/web/20070928061249/http://www.towerofthesun.com/lonewolf/modules.php?name=News&file=article&sid=25&mode=&order=0&thold=0>.

⁶⁰³ Premiação voltada a autores de livros-jogo promovida pela revista *White Dwarf*.

⁶⁰⁴ Divulgado na revista *White Dwarf*, n. 72, p.55.

⁶⁰⁵ Divulgado no periódico *Lone Wolf Club Newsletter*, n.7, p.1.

⁶⁰⁶ Divulgado no periódico *Lone Wolf Club Newsletter*, n.9, p.1.

Fighting Fantasy e de séries nunca premiadas como a *Real Life Gamebooks*⁶⁰⁷, por exemplo. Mais contraditório ainda é, no fim da mesma revista que o avaliou como um livro-jogo “nada mau” (mediano), é fazer sua propaganda contendo seu prêmio:

LONE WOLF **BOOK 7**
Dever and Chalk

CASTLE DEATH

Some of the bravest warriors of Magnamund have tried to defeat the master of Castle Death – all have perished. Dare you enter this

FORTRESS OF NIGHTMARES

Doom or destiny awaits you in Castle Death – only £1.95 from all good bookshops and gamestores – now!

ENTER A DANGEROUS WORLD. The Lone Wolf books are action-packed solo adventures set in the fantastic world of Magnamund.

As Lone Wolf – last of the Kai Lords – you possess warrior skills that can aid your survival. As the adventure unfolds from page to page and from book to book, you will gain new skills and experience that will help you in the fight against your mortal enemies – the Darklords of Helgedad.

- Over 40 superb line drawings *plus* a full-colour game map and Action Chart.
- No dice needed. The unique combat system allows you to be Lone Wolf, whenever and wherever you like.
- T-shirts, metal miniatures, and Lone Wolf Club membership available.

THE LONE WOLF ADVENTURES

A unique fantasy gamebook series – each episode can be played separately, or combine them all to create a fantastic role-playing epic.

YOU ARE THE LAST KAI MASTER ...YOU ARE ...LONE WOLF

Best Gamebook of the Year Award Winners

A MAGMAKAI ADVENTURE

Figura 174: propaganda de *Castle Death*, o melhor (e mais controverso) livro-jogo de 1986
Fonte: Warlock, Nottingham, ago/set, n.11, 1986 (p.52)

⁶⁰⁷ Série de livros-jogo cujos enredos são ambientados em períodos históricos, desde o século XI até os anos 80. Outras informações em <https://gamebooks.org/Series/377>.

No número seguinte outro fato que causa incoerência: a série *Combat Heroes*⁶⁰⁸ (1986), cuja repercussão foi muito menor do que a de *Lone Wolf*, recebe uma nota “Incrível” da revista *Warlock*⁶⁰⁹. Em 1986, o próprio Joe Dever também aparecia no ranking da categoria “*Best Games Personality*” da *Games Day Award*, promovida pela *White Dwarf*. (LONE..., 1986, p.5)

No ano seguinte, Dever convoca os fãs a uma interessante proposta: conhecer sua própria casa. No período de um dia inteiro, os fãs pagariam a entrada, confraternizariam, jogariam com miniaturas de *Lone Wolf*⁶¹⁰ num tabuleiro gigante, bem como participariam de outras atividades, ganhando fotos do evento como souvenirs. (DEVER, 1987a, p.7)

Não se sabe por que algumas capas dos livros-jogo de *Lone Wolf* publicados pela editora Beaver⁶¹¹ constaram a série como vencedora do *Gamebook of the Year* apenas dos anos de 1985 e 1986⁶¹².

⁶⁰⁸ Série composta por quatro livros-jogo que são uma mistura da série *Ace of Aces* (1982) com aventura-solo, cujo objetivo pode variar entre coletar tesouros/itens mágicos como atirar no oponente (uma espécie de bang-bang), sem uso de dados/elementos aleatórios, com mais combate e menos enredo. Outras informações em <https://gamebooks.org/Series/93>.

⁶⁰⁹ COCKBURN, Paul. *The Arcane Archive. Warlock*, Nottingham, n. 12, p.12-13, 1986.

⁶¹⁰ Joe Dever nunca escondeu, em suas entrevistas, que era um exímio colecionador de miniaturas, desde criança. Nessa ocasião, ele mostraria e deixaria seus fãs usarem suas 5000 miniaturas.

⁶¹¹ Editora de livros de atividades educacionais, bilíngues e de leitura geral voltados principalmente para crianças de 6 meses a 10 anos de idade. Mais informações em <https://www.beaverbooks.com/>.

⁶¹² Os livros-jogo que trazem a informação *Lone Wolf – Winner of the Gamebook of the Year Award in 1985 and 1986* e supostamente “ignoraram” o prêmio de 1987 são os livros-jogo *The Caverns of Kalte* (1984), *The Chasm of Doom*, *The Cauldron of Fear* (1987), *The Dungeons of Torgar*, *The Prisoners of Time* (1987), os quais são os 3º, 4º, 9º, 10º e 11º livros-jogo da série, respectivamente.



Figuras 175 e 176: capas do 1º e do 3º livros-jogo da série, *Flight from the Dark* e *The Caverns of Kalte* (ambos da editora Beaver), respectivamente

Fontes: <https://gamebooks.org/gallery/lonewolf01bb.jpg> e <https://gamebooks.org/gallery/lonewolf03bb.jpg>, respectivamente

Também se desconhece o motivo por que a frase “*Gamebook of the Year Award*” consta, nas edições da editora Red Fox, mesmo após 1987, ano em que um livro-jogo de sua série ganhava seu terceiro e último prêmio de melhor livro-jogo do ano⁶¹³.

⁶¹³ Pela ausência de fontes, acredita-se que a última premiação tenha ocorrido justamente em 1987.

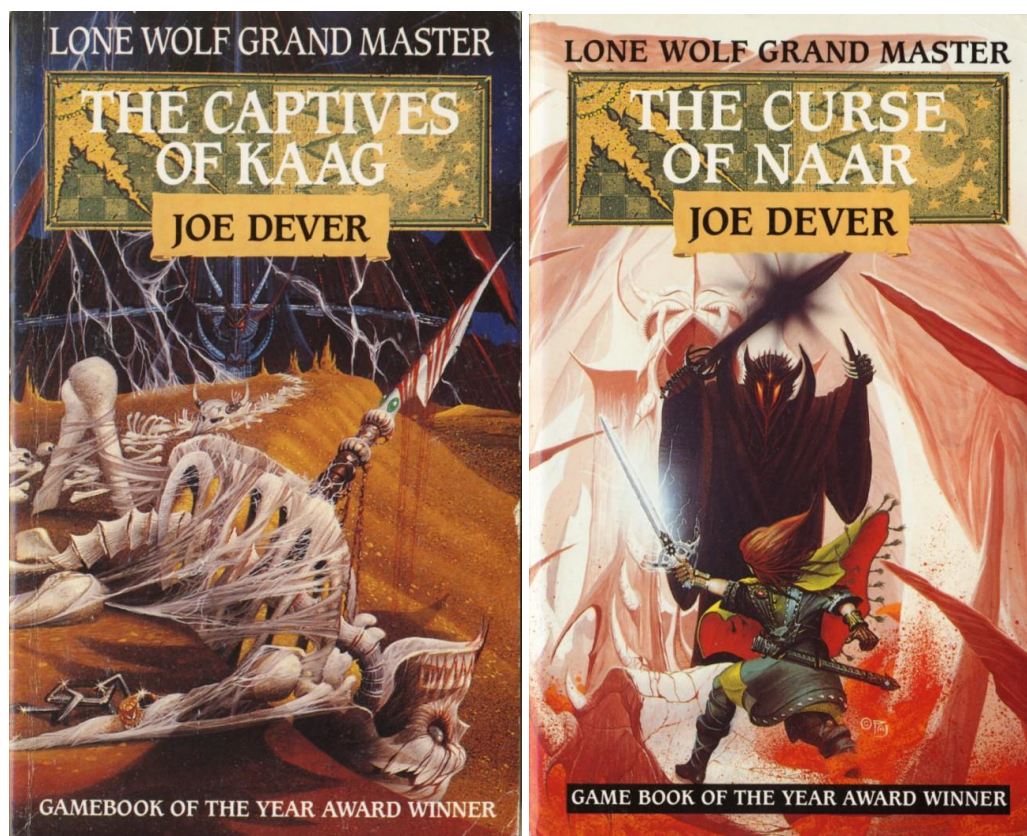


Figuras 177 e 178: capas do 12º (1988) e do 13º (1990) livros-jogo da série, *The Masters of Darkness* (1988) e *The Plague Lords of Ruel* (1990), respectivamente (ambos publicados pela editora Red Fox)
 Fontes: <https://gamebooks.org/gallery/lonewolf12brf.jpg> e <https://gamebooks.org/gallery/lonewolf13.jpg>, respectivamente

Poder-se-ia pensar numa correção e retirada da informação, naquele momento já antiga. Porém, o livro-jogo *The Plague Lords of Ruel* faturou dois prêmios em 1991: o *Gamesmaster International Fantasy Award* e o *Gamesmaster International All-Time Greats Fantasy Awards*, que, como o próprio nome diz, reconhece o livro-jogo como o melhor de todos os tempos. *Castle Death*, que já havia conseguido o prêmio de melhor livro-jogo de 1986, fatura também o *Gamesmaster International All-Time Greats Fantasy Awards* ficando em 3º lugar, o que comprova que as séries *Fighting Fantasy* e *Lone Wolf*, mesmo perdendo espaço para os (cada vez mais) sofisticados jogos de videogame, ainda vendiam muito a ponto de manterem sua rivalidade até o fim de suas séries. (LONE..., 1991, p.8)

Curiosamente o “selo de qualidade” volta a aparecer em 1991 e passa a fazer parte das capas dos livros-jogo até 1993⁶¹⁴:

⁶¹⁴ O nome da premiação - “Gamebook of the Year Award” - passa a fazer parte, então, das capas dos livros-jogo *The Captives of Kaag*, *The Darke Crusade* (1991), *The Legacy of Vashna* (1991), *The Deathlord of Ixia* (1992), *Dawn of the Dragons* (1992), *Wolf's Bane* (1993) e *The Curse of Naar*, os quais correspondem aos livros-jogo 14º, 15º, 16º, 17º, 18º, 19º e 20º da série, respectivamente.



Figuras 179 e 180: capas do 14º e do 20º livros-jogo da série, *The Captives of Kaag* e *The Curse of Naar*, respectivamente (ambos lançados pela editora Red Fox)

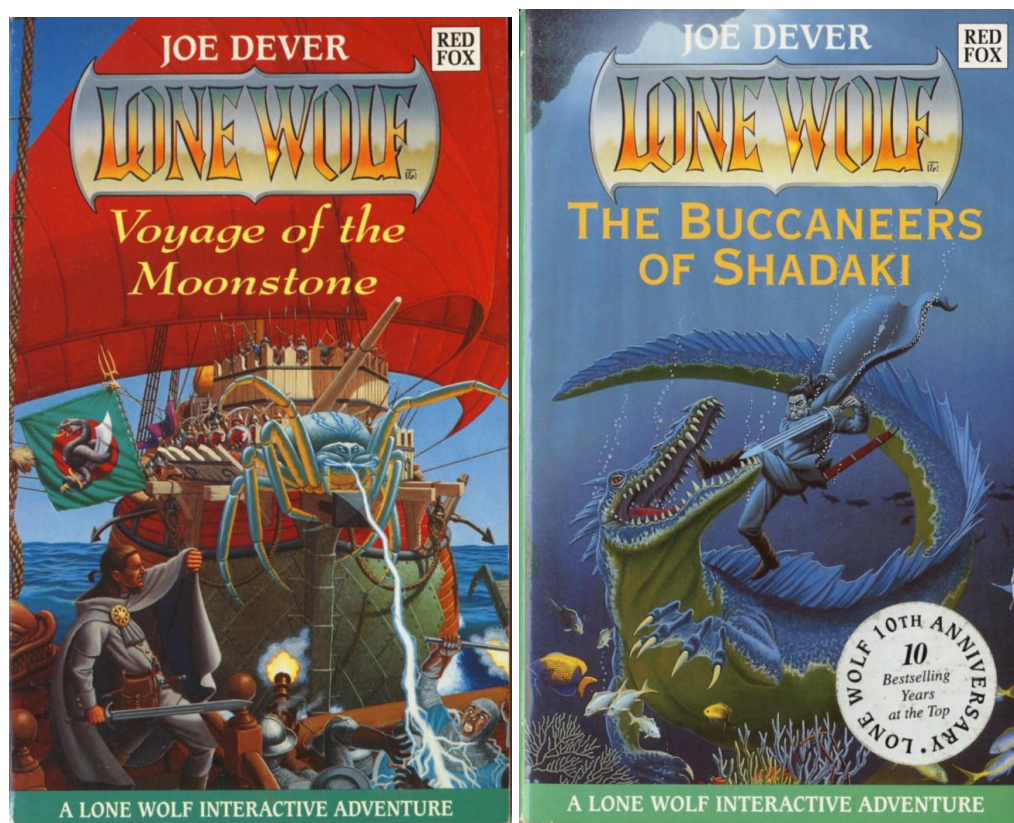
Fontes: <https://gamebooks.org/gallery/lonewolf14.jpg> e <https://gamebooks.org/gallery/lonewolf20.jpg>, respectivamente

A partir de 1994, o “anúncio” é retirado e a série segue apenas com um novo slogan⁶¹⁵: “Uma aventura interativa de Lobo Solitário”⁶¹⁶. Porém, um acréscimo foi feito na capa do livro-jogo *The Buccaneers of Shadaki*⁶¹⁷ (1994) e do romance *The Rotting Land* (1994): um selo comemorativo de 10 anos de série e também de 10 anos no topo da lista dos mais vendidos. Também não se tem a informação de quais listas esse selo faz menção.

⁶¹⁵ A frase “A Lone Wolf interactive adventure” passa a fazer parte, então, das capas dos livros-jogo *Voyage of the Moonstone*, *The Buccaneers of Shadaki*, *Mydnight’s Hero* (1995), *Rune War* (1995), *Trail of the Wolf* (1997), *The Fall of Blood Mountain* (1997), *Vampirium* (1998), *The Hunger of Sejanos* (1998), os quais correspondem aos livros-jogo 21º, 22º, 23º, 24º, 25º, 26º, 27º e 28º da série, respectivamente.

⁶¹⁶ Do original *A Lone Wolf interactive adventure*. (tradução nossa)

⁶¹⁷ Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/1451>.



Figuras 181 e 182: capas do 21º e do 22º livros-jogo da série, *Voyage of the Moonstone* (1994) e *The Buccaneers of Shadaki* (1994), respectivamente

Fontes: <https://gamebooks.org/gallery/lonewolf21.jpg> e <https://gamebooks.org/gallery/lonewolf22.jpg>, respectivamente

August Hahn⁶¹⁸ (1974 -) afirma que mesmo que só três livros-jogo da coleção de *Lone Wolf* foram premiados, mas a agência que concedia o prêmio permitia a manutenção do slogan de forma permanente como incentivo para que o livro-jogo tivesse mais projeção e reconhecimento. Hahn não soube explicar o motivo de, a partir do 21º livro-jogo, o slogan atrativo ter sido retirado, mas garantiu que com ou sem ele a série se sustentava sozinha com ótimos índices de vendas⁶¹⁹.

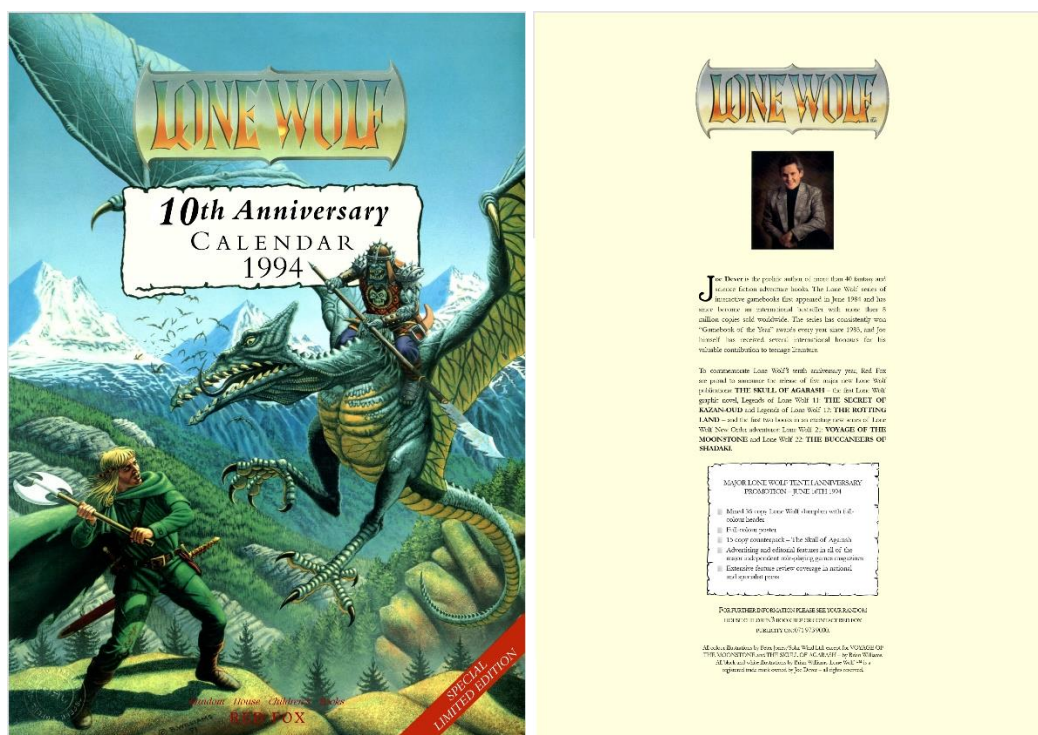
Ainda nesse ano, Joe Dever criou um calendário comemorativo – o *Lone Wolf 10th Anniversary Calendar*⁶²⁰ – que não foi, como de costume com qualquer produto criado a partir da série, comercializado, e sim distribuído a livrarias para maior divulgação de *Lone Wolf* e também usado como premiação da *Lone Wolf Club Newsletter*. No calendário estavam contidas as ilustrações de capa das edições da Red Fox, feitas por Peter Andrew Jones e Brian

⁶¹⁸ Pode-se conhecer mais sobre esse designer numa entrevista concedida em <http://meetthegamers.blogspot.com.br/2012/06/august-hahn.html>.

⁶¹⁹ Informação obtida em interações de comentários num tópico de discussão da rede social Facebook. Disponível em <https://www.facebook.com/groups/magnamund/search/?query=provoke>.

⁶²⁰ Pode ser conhecido em <https://www.projectaon.org/en/pdf/misc/The-Lone-Wolf-Anniversary-Calendar.pdf>.

Williams⁶²¹, assim como bons comentários feitos por diversas mídias e personalidades (*Games Gazette*⁶²², *Gamesmaster International*⁶²³, *The Good Games Guide*⁶²⁴, *The Times*⁶²⁵, Fay Simpson e *Books for Keeps*⁶²⁶) e lembretes de lançamentos e promoções futuras nos seus respectivos dias. Ele ainda trazia uma informação que contradiz o que August Hahn afirmava. Segundo um pequeno texto encontrado no item promocional, a série *Lone Wolf* venceu todos os anos o prêmio, embora não especificasse quais livros-jogo ganharam. Sabe-se, por exemplo, que *The Captives of Kaag*, *The Darke Crusade* e *The Legacy of Vashna* foram todos lançados em 1991, e dessa forma parece que os três livros-jogo foram eleitos os melhores do ano por empate, o que seria uma tremenda coincidência.



Figuras 183 e 184: capa e primeira página do calendário, respectivamente

Fonte: <https://www.projectaon.org/en/pdf/misc/The-Lone-Wolf-Anniversary-Calendar.pdf> (para ambas)

⁶²¹ Foi conhecido por seu trabalho em várias revistas e romances de fantasia, incluindo os últimos livros-jogo de *Lone Wolf*, bem como os livros-jogo da *Real Life Gamebooks*. Outras informações em <https://www.projectaon.org/en/Main/BrianWilliams>.

⁶²² Fanzine voltado a jogos de tabuleiro, jogos online, livros, notícias, RPGs, jogos de mesa, jogos de computador, jogos de console e notícias sobre jogos. Mais informações em <http://www.gamesgazette.co.uk/gg/main.php>.

⁶²³ Subtitulada "*The Independent Fantasy Gaming Monthly*", publicava avaliações, aventuras, material suplementar e outros artigos relacionados a vários RPGs. Outras informações em <https://rpggeek.com/rpgperiodical/2390/gamesmaster-international>.

⁶²⁴ Revista da Games Workshop a qual trazia comentários de jogos de RPG como *RuneQuest*, *Star Trek*, *Traveler*, livros-jogo, jogos de tabuleiro e de miniaturas. Mais informações em <http://rlyehreviews.blogspot.com.br/2016/10/1985-good-games-guide-1.html>.

⁶²⁵ Jornal britânico nacional fundado em 1785 sob o título *O Daily Universal Register*. Outras informações em <https://www.thetimes.co.uk/>.

⁶²⁶ Revista online britânica cujo foco são os livros infantis. Mais informações em <http://booksforkeeps.co.uk/>.

O Calendário também anunciava os cinco mais bem-sucedidos lançamentos da época⁶²⁷: *The Skull of Agarash*⁶²⁸ (1994) – a primeira *graphic novel*⁶²⁹ de *Lone Wolf*, *The Secret of Kazan-Oud*⁶³⁰ (1994) e *The Rotting Land*⁶³¹ (1994) – ambas pertencentes à série de romances *Legends of Lone Wolf* – e os dois livros-jogo do novo ciclo (*New Order adventures*) – *Voyage of the Moonstone*⁶³² e *The Buccaneers of Shadaki*.

A série também recebeu o prêmio *Gamemaster International All Time Great*⁶³³ em 1991. Na Itália, o livro-jogo que inaugura a série – *I Signori delle Tenebre* (1985)⁶³⁴ – recebeu, no ano seguinte do seu lançamento⁶³⁵, o prêmio *Selezione Bancarellino*⁶³⁶. A alta qualidade da prosa descritiva de Joe Dever recebe elogios especiais, bem como o fato de que os livros, se jogados juntos, formam uma história contínua e coesa, com personagens recorrentes (algo que muitas vezes não é visto nos livros de jogo). *Lone Wolf* também chegou a ser considerada “[...] uma das séries de literatura mais intrigantes e excitantes de heróis desde *Conan* ou *Elric*⁶³⁷ [...]”. (DEVER, 1993, p.2)

Já em outros países a série não fez tanto sucesso. No Brasil, por duas vezes, tentou-se publicar a série, mas a mesma nunca passou do 4º volume⁶³⁸. Na Alemanha, a série foi um pouco mais longe, e alcançou o 12º volume⁶³⁹. Joe Dever considerou, no caso alemão, um erro do ponto de vista comercial, pois a série proporcionava lucro até muitos volumes depois,

⁶²⁷ Retirado de <https://www.projectaon.org/en/pdf/misc/The-Lone-Wolf-Anniversary-Calendar.pdf>.

⁶²⁸ Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/3985>.

⁶²⁹ Também conhecido como “romance gráfico”, trata-se de uma espécie de livro que conta uma história através de arte sequencial (normalmente quadrinhos), mais elaborada e longa do que uma histórias em quadrinhos em formato de revista/gibi. Mais informações em <http://www.infoescola.com/literatura/graphic-novel/>.

⁶³⁰ Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/1003>.

⁶³¹ Outras informações em <https://gamebooks.org/Item/1004>.

⁶³² Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/1450>.

⁶³³ Retirado de <http://www.sfscope.com/2009/07/john-grant-signs-deal-to-reprint-12-books-of-the-legends-of-lone-wolf/>.

⁶³⁴ Do original *Flight from the Dark*.

⁶³⁵ Retirado de

<https://web.archive.org/web/20070928061249/http://www.towerofthesun.com/lonewolf/modules.php?name=News&file=article&sid=25&mode=&order=0&thold=0>.

⁶³⁶ Também conhecido como *Premio Bancarellino*, é uma premiação literária dedicada exclusivamente a livros infantis. Mais informações em http://www.premiobancarella.it/site/?page_id=607.

⁶³⁷ Do original “[...] one of the most intriguing and exciting literary heroes since *Conan* or *Elric* [...]”. (tradução nossa)

⁶³⁸ Outros países também conheceram poucas publicações de *Lone Wolf*. São eles Dinamarca (com os 2 primeiros livros-jogo), Hungria (somente com o primeiro livro-jogo), Bulgária (com os 4 primeiros livros-jogo) e a extinta Iugoslávia (com os 4 primeiros livros-jogo). Retirado de <https://rpggeek.com/rpg/418/lone-wolf-gamebooks>.

⁶³⁹ Outros países também conheceram as duas primeiras sub-séries de *Lone Wolf*: Espanha (com os 11 primeiros livros-jogo), Malásia (com os 12 primeiros livros-jogo), Suécia (com os 12 primeiros livros-jogo) e República Tcheca (com parte da terceira sub-série, com os 15 primeiros livros-jogo). Retirado de <https://rpggeek.com/rpg/418/lone-wolf-gamebooks>.

mas pela mudança de proprietários da editora os novos donos acharam melhor renovar seu portfólio e deixar de publicar *Lone Wolf*.⁶⁴⁰ Somente na Itália e na França a série conseguiu ser totalmente traduzida e comercializada.

6.7.2 – O lobo era só um cão vira-lata: *Lone Wolf* no Brasil

No Brasil, *Lobo Solitário*, nome escolhido para a série em língua portuguesa, possui mais relevância por ter sido o primeiro livro-jogo traduzido para o português e também o primeiro livro-jogo lançado no país, pela Bertrand Brasil⁶⁴¹. Porém, a mídia parece ter esquecido da importância da mesma, pois considera a série *Fighting Fantasy* como a pioneira. A revista *The Universe of RPG* afirma que

Tudo começou quando a editora Marques Saraiva [editora responsável pela tradução e publicação da série *Fighting Fantasy* no Brasil] publicou *A Cidades do Caos*, primeiro título da série *Aventuras Fantásticas*. [...] Além da *Aventuras Fantásticas*, existe a série *Aventuras Mitológicas*⁶⁴² [...]. (MAROJA; MULATINHO, 1995, p.15, grifos do autor, comentários nossos)

Já a revista *RolePlaying* não esquece *Lobo Solitário*, mas nivela-o a uma categoria de “outras sugestões”, como se só a *Aventuras Fantásticas* tivesse conhecido relevância:

Série Aventuras Fantásticas: Nos livros-jogos o jogador participa de uma aventura solitária escolhendo as ações de seu personagem ao final de cada capítulo do livro. Outras sugestões: *Aventuras Mitológicas*, *Artes Mágicas*⁶⁴³ (sic), *Sherlock Homes*⁶⁴⁴ (sic), *Lobo Solitário*. (PIMENTEL; GIRALDI, 1996, p.7, grifos do autor)

Poucas propagandas de séries de livros-jogo ou mesmo de livros-jogo específicos foram encontradas nas primeiras revistas de RPG/games brasileiras. A tendência era sempre

⁶⁴⁰ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

⁶⁴¹ Criada originalmente para ser uma importadora e distribuidora de livros franceses e portugueses, passou a ser incorporada pelo Grupo Record em 1996. Mais informações em <https://twitter.com/BertrandBrasil>.

⁶⁴² A coleção completa de suas traduções para o português pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/430>, com excessão do terceiro título – *O Retorno do Errante* – que nunca chegou a ser lançado oficialmente.

⁶⁴³ A coleção completa de suas traduções para o português pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/482>, com excessão do quarto título – *A Coroa dos Reis* – que nunca chegou a ser lançado oficialmente.

⁶⁴⁴ Provavelmente o autor se refere à série *Mistérios de Sherlock Holmes* (1994). A coleção completa de suas traduções para o português pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/531>.

abranger todas as produções e tratá-los com o nome genérico de “livros-jogos”, o que demonstra que as primeiras séries de livros-jogo não chegavam a ter o merecido destaque perante o público.



Figuras 185 e 186: propaganda de vários produtos relacionados ao RPG (incluindo os livros-jogo) e propaganda que une o RPG e os livros-jogo de uma série em particular (*Aventuras na Terra-Média*⁶⁴⁵), respectivamente

Fonte: *Dragão Brasil*, São Paulo, fev, n.21, 1996 e *O Universo do RPG*, Rio de Janeiro, n.3, 1995 (p.5 e 41, respectivamente)

Com isso, o Brasil deixou de conhecer uma série com incrível potencial. Portanto, diferente de *Fighting Fantasy*, *Lone Wolf* só poderá ser analisada por sua repercussão nos Estados Unidos e Europa.

6.7.3 – Joe Dever, o líder da nova alcateia

Joe Dever, com apenas sete anos de idade, tomou conhecimento de uma história em quadrinhos chamada *Rise and Fall of the Trigan Empire*⁶⁴⁶, que apareceu em uma revista

⁶⁴⁵ Trata-se da tradução brasileira da série original *Middle-Earth Quest*, livros-jogo baseados no universo de O *Senhor dos Anéis*. Sua relação de títulos pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/270/Show>, enquanto as traduções brasileiras podem ser conhecidas em <https://gamebooks.org/Series/524/Show>.

chamada *Look and Learn*⁶⁴⁷. Inspirado na ficção dessa HQ⁶⁴⁸, ele transformou as lanças de suas miniaturas de soldados romanos em rifles a laser para brincar com seus amigos de infância, nem imaginando o que de fato era a ficção científica e a fantasia⁶⁴⁹.

Dever foi apresentado à "fantasia científica" por seu professor de inglês de ensino médio, o qual era fã das obras de J.R.R. Tolkien (1892 - 1973) e encantou o jovem entusiasta com os mapas que esse fizera para a Terra-Média (nome do mundo fictício onde aconteceram a maioria das histórias de J.R.R. Tolkien), os quais inspiraram-no a criar o *Magnamund*⁶⁵⁰. Dever ainda foi o primeiro e, possivelmente, o único britânico a competir no *Advanced Dungeons and Dragons Championship of America*⁶⁵¹, que ganhou em 1982.

Incentivado desde sempre em seu círculo de amizades, decidiu abandonar a carreira na indústria de produção musical e partiu para a carreira de escritor. Tendo vencido o campeonato de *Advanced Dungeons & Dragons*, conseguiu uma vaga, junto com Gary Chalk para trabalhar na Games Workshop, especificamente na revista *White Dwarf*, de 1982 a 1983. Construindo seu *Magnamund* desde 1976⁶⁵², percebeu um momento propício para a criação da série *Lone Wolf*.

Tamanha pressão em produzir freneticamente os livros-jogo diante de um público encantado pela nova série, a relação entre Dever e Chalk começou a conhecer sérios problemas, a ponto de entrarem num acordo e Chalk cessar sua contribuição artística para a série. Dever, então, passa a buscar novos ilustradores e desenhistas para *Lone Wolf* (DEVER, 1993, p.4)

Dever afirmou que suas primeiras inspirações para *Lone Wolf* eram textos clássicos medievais *Beowulf*⁶⁵³, *Dom Galvão e o Cavaleiro Verde*⁶⁵⁴ e *Le Morte d'Arthur*⁶⁵⁵ e que,

⁶⁴⁶ Mais tarde chamado de *The Trigan Empire*, trata-se de uma história em quadrinhos de ficção científica. Outras informações em <http://www.triganempire.co.uk/>.

⁶⁴⁷ Foi uma revista semanal britânica voltada para crianças e publicada pela Fleetway Publications Ltd de 1962 a 1982. Mais informações em <http://www.lookandlearn.com/history/>.

⁶⁴⁸ Abreviação comumente usada para História em Quadrinhos.

⁶⁴⁹ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

⁶⁵⁰ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

⁶⁵¹ Retirado de <https://www.fantasticfiction.com/d/joe-dever/>.

⁶⁵² Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

⁶⁵³ Poema épico mais longo do conjunto da literatura anglo-saxã e marco da literatura medieval. Pode ser conhecido em <https://www.gutenberg.org/files/16328/16328-h/16328-h.htm>.

⁶⁵⁴ Do original *Sir Gawain and the Green Knight*, trata-se de um romance do século XIV e inscreve-se no ciclo arturiano da literatura medieval. Pode ser conhecido em http://www.yorku.ca/inpar/sggk_weston.pdf.

⁶⁵⁵ Originalmente *Le Morte d'Arthur*, trata-se de um livro escrito no século XV por Thomas Malory sobre a história do Rei Artur e os Cavaleiros da Távola Redonda e um dos mais populares da literatura arturiana. Pode ser conhecido em <http://www.gutenberg.org/files/1251/1251-h/1251-h.htm>.

talvez em seu subconsciente, tivesse como inspiração o capitão Virgil Hiltz, personagem interpretado pelo ator Steve McQueen⁶⁵⁶ (1930 -) no filme *The Great Escape* (DEVER, 1993, p.9). Em sua adolescência, seus autores favoritos foram J. R. R. Tolkien⁶⁵⁷, Michael Moorcock⁶⁵⁸ (1939 -), Mervyn Peake⁶⁵⁹ (1911 – 1968), H.P. Lovecraft⁶⁶⁰ (1890 – 1937), Robert E. Howard⁶⁶¹ (1906 – 1936), entre outros, assim como história militar e mitologia nórdica, as quais contribuíram para a criação do clã Kai, criado em 1977 em suas campanhas quando era jogador de *Dungeons & Dragons* e inspirado em um tipo de casta de guerreiros do norte da Europa semelhante aos templários, obedientes a um código como o *Bushido*⁶⁶² e detentores de habilidades de samurais. Aliados a essas literaturas, Dever também usufruiu de livros de viagens para deles abstrair lugares exóticos. Porém, suas obras preferidas são as de Hermann Hesse⁶⁶³ (1877 – 1962), Mervyn Peake⁶⁶⁴ e os filmes *Os Duelistas*⁶⁶⁵ (1977) e a trilogia de *O Senhor dos Anéis*⁶⁶⁶ (2001-2003)⁶⁶⁷.

O autor começou a desenvolver o mundo de Magnamund desde 1976, e demorou oito anos para finalizá-lo, como cenário para suas campanhas de *Dungeons & Dragons*.

⁶⁵⁶ Terence Steven McQueen foi um ator, sempre lembrado pelos filmes de ação em que atuou. Outras informações em

http://www.alemdaimaginacao.com/Obituário%20da%20Fama/Steve_Mcqueen/steve_mcqueen.html.

⁶⁵⁷ John Ronald Reuel Tolkien foi um premiado escritor, professor e filólogo britânico, mais conhecido pelas obras *O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis* e *O Silmarillion*. Mais informações em <http://tolkienbrasil.com/j-r-r-tolkien/biografia/>.

⁶⁵⁸ Escritor de ficção científica e fantasia criador do personagem Elric, Jerry Cornelius, entre outros. Outras informações em <http://judao.com.br/michael-moorcock-o-tolkien-avessas/#.WbKKaMiGM2w>. Joe Dever afirmou que, se não tivesse criado *Lone Wolf*, gostaria de ter criado Elric, tamanha sua admiração por ele. (DEVER, 1993, p.9)

⁶⁵⁹ Mervyn Laurence Peake foi escritor, artista, poeta e ilustrador inglês, conhecido pelos livros de *Gormenghast*. Mais informações em <http://www.mervynpeake.org/>.

⁶⁶⁰ Howard Phillips Lovecraft foi um autor norte-americano que revolucionou o gênero literário terror ao introduzir nele elementos fantásticos e de ficção científica. Outras informações em <http://www.hplovecraft.com/>.

⁶⁶¹ Robert Ervin Howard foi um importante contista e poeta norte-americano, famoso pela criação do personagem Conan, o bárbaro. Mais informações em <http://mundotentacular.blogspot.com.br/2011/09/robert-e-howard-o-homem-que-inventava.html>.

⁶⁶² Do original 武士道, literalmente significa "caminho do guerreiro", um código de conduta para o Samurai (classe guerreira do Japão feudal), o qual pode ser comparado ao conceito de cavaleirismo que define os parâmetros de vida ou morte pela honra. Outras informações em <http://www.niten.org.br/penaespada/penaartigos/bushido2.htm>.

⁶⁶³ Herman Karl Hesse foi um escritor e pintor alemão naturalizado suíço. Mais informações em <http://www.revistabula.com/4688-hermann-hesse-o-guru-dos-hippies/>.

⁶⁶⁴ Retirado de <http://web.ncf.ca/as300/dever.html>.

⁶⁶⁵ Filme britânico importante por ter sido o primeiro trabalho de Ridley Scott como diretor. Pode ser assistido na íntegra em https://www.youtube.com/watch?v=Tee-NuS_BOM.

⁶⁶⁶ *The Lord of the Rings* é uma trilogia cinematográfica de Peter Jackson baseado na obra de J.R.R. Tolkien. Mais informações sobre seus filmes que compõem a trilogia – *Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring* (2001), *Lord of the Rings: The Two Towers* (2002) e *Lord of the Rings: The Return of the King* (2003) - podem ser conhecidos em <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-27070/>, <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-39186/> e <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-39187/>, respectivamente.

⁶⁶⁷ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

Originalmente chamado de "Chinaraux", o mundo consistia apenas de Magnamund do norte, o qual depois foi expandido. Os senhores Kai eram como guardas presenteados pelos deuses com poderes psíquicos.

Já para os livros-jogo individuais, cada um demorou nove semanas para ser escrito, sendo três semanas voltadas apenas para o mapeamento e mais seis para se escrever o enredo, numa média de 12 “retomadas de projeto” por dia.

6.7.4 – Quando o lobo cria o próprio mundo

Toda a história de *Lone Wolf* se passa em Magnamund, um planeta no universo de Aon, mundo fictício que é disputado entre forças do bem, representados por Kai (Deus do Sol) e Ishir (Deusa da Lua), e do mal, Naar (Deus das Trevas). O protagonista é Lobo Silencioso⁶⁶⁸, um iniciado no mosteiro Kai e habitante do reino de Sommerlund. Seu povo, o Sommlending, são dedicados seguidores de Kai, dentre eles estão presentes os Lordes Kai⁶⁶⁹ ou simplesmente "o Kai", monges-guerreiros detentores de habilidades extraordinárias as quais são aprimoradas e treinadas desde a infância no Mosteiro de Kai, sendo eles a maior defesa de seu reino contra os seguidores de Naar. O leitor-jogador representa o protagonista, o último Lorde Kai de sua casta. Do outro lado estão os Darklords, habitantes das Darklands, a oeste de Sommerlund, poderosos guerreiros (mesmo enfraquecidos) na atmosfera natural de seu mundo, os quais subornaram exércitos como Drakkarim (seres humanos adoradores de Naar), Giaks (criaturas parecidas com goblins), Vordaks (mortos-vivos com poderes psíquicos) e Helghasts (mortos-vivos metamorfos) para lutarem a seu favor.

Durante uma festa de Fehmarn, celebrada pelos Sommlending no primeiro dia de sua primavera, quando todos os Senhores do Kai se reuniam no mosteiro, Lobo Silencioso é enviado para cortar madeira da floresta circundante como uma punição por sua falta de atenção durante uma aula. Quando parte, um ataque surpresa acontece proveniente das Darklands com destino a vários lugares em Sommerlund. O mosteiro é saqueado e os Lordes Kai, massacrados. Voltando da floresta, Lobo Silencioso tropeça num ramo baixo de árvore e

⁶⁶⁸ Do original *Silent Wolf*, conforme foi traduzido em todos os seus títulos lançados no Brasil.

⁶⁶⁹ Do original *Kai Lord*, conforme foi traduzido em todos os seus títulos lançados no Brasil.

cai violentamente, desmaiando⁶⁷⁰. Quando acorda e retorna ao mosteiro, percebe que é o último dos Kai. Ele se renomeia Lobo Solitário⁶⁷¹ e parte para a capital para informar o rei da perda do Kai⁶⁷².

Ao mostrar apenas as primeiras 50 referências de seu livro-jogo, três editoras londrinas disputavam a publicação de sua obra. Em dezembro de 1983 a editora Hutchinson⁶⁷³ ofereceu a melhor proposta: um adiantamento a Joe Dever de cinco anos de salários para a publicação de sua série. Dever foi originalmente contratado pela editora londrina para produzir quatro livros-jogo, mesmo tendo planejado 12 para a série. Pouco tempo depois de sua saída da Games Workshop, Gary Chalk o segue e vira seu ilustrador oficial para os oito primeiros livros-jogo. Dever só perderia o contato com Chalk quando este se mudou para a Nova Zelândia, em 1994⁶⁷⁴. A partir do 5º livro-jogo⁶⁷⁵, começou a fazer novos experimentos nos seguintes lançamentos. Durante a publicação do 6º⁶⁷⁶ livro-jogo da série, Dever já desenvolvia a sub-série *Grand Masters* - que ia do 13º⁶⁷⁷ ao 20º⁶⁷⁸ livro-jogo, e durante a publicação do 10º⁶⁷⁹ já fazia extensas notas sobre ela⁶⁸⁰. Sua primeira leva provou ser bem popular – 100.000 cópias vendidas dos dois primeiros volumes da série só na primeira semana

⁶⁷⁰ De acordo com os romances da série *Legends of Lone Wolf*, baseados nos livros-jogo, fica implícito que o ramo foi colocado lá por uma semideusa chamada Alyss. Com isso, Lobo Silencioso seria poupado do massacre. A lista completa desses spin-offs bem como alguns arquivos correlatos pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/149>.

⁶⁷¹ Do original *Lone Wolf*, conforme foi traduzido em todos os seus títulos lançados no Brasil.

⁶⁷² Na versão relançada de *Flight from the Dark*, livro-jogo que dá início à série, em 2007, pela Mongoose Publishing, a história já é muito diferente, a começar pela divisão das referências, que pulam de 350 (versão original de 1984) para 550. O início da história é ligeiramente diferente, pois o Lobo Silencioso é punido com armas ao invés de coletar lenha. Consequentemente, ele também não é “golpeado” por um ramo de árvore e deve defender o mosteiro dos Darklanders atacantes, além de soar um alarme de um farol, dentre muitas outras diferenças. Nele foi feito, também, o uso do *retcon* (alteração de fatos já conhecidos na continuidade de uma obra), recurso muito usado nas cronologias de histórias em quadrinho, por exemplo. Uma resenha pode ser conhecida em <https://www.projectaon.org/en/kgs/2007/07/review-of-flight-from-dark.html>. Um fã de longa data da série e posteriormente assistente do próprio Dever, Jonathan Blake, afirmou certa vez que mesmo amando a obra original, as surpresas, as ilustrações mais intensas e a escrita evoluída de Dever se superaram na nova edição.

⁶⁷³ Iniciada como Hutchinson & Co. e fundada em 1887 por Sir George Hutchinson. Mais informações em <https://www.penguinrandomhouse.co.uk/publishers/cornerstone/hutchinson/>.

⁶⁷⁴ Retirado de <http://web.ncf.ca/as300/dever.html>.

⁶⁷⁵ Corresponde a *Shadow on the Sand* (1985). Mais informações sobre essa obra em <https://gamebooks.org/Item/1404>.

⁶⁷⁶ Corresponde a *The Kingdoms of Terror* (1985). Mais informações sobre essa obra em <https://gamebooks.org/Item/1405>.

⁶⁷⁷ Corresponde a *The Plague Lords of Ruel*. Mais informações sobre essa obra em <https://gamebooks.org/Item/1442>.

⁶⁷⁸ Corresponde a *The Curse of Naar*. Mais informações sobre essa obra em <https://gamebooks.org/Item/1449>.

⁶⁷⁹ Corresponde a *The Dungeons of Torgar*. Mais informações sobre essa obra em <https://gamebooks.org/Item/1425>.

⁶⁸⁰ Retirado de <http://web.ncf.ca/as300/dever.html>.

e só no Reino Unido, além dos direitos autorais adquiridos por 12 editoras estrangeiras⁶⁸¹ -, o que lhe rendeu uma extensão do contrato para publicar 20 livros-jogo com o Lobo Solitário como protagonista e outros oito livros-jogo que deveriam ter um novo Lorde Kai no comando.

BECOME LONE WOLF...
...sole survivor of a devastating attack on the monastery of Kai.
A great cloud of black winged beasts has swept down and engulfed the monastery. All the Kai Lords, whose secret skills you were learning, have been killed.
Raising your face to the sky, you swear revenge on the Darklords of the West. But first, you must warn the King of the invasion, retrieve Sommerswerd and then use it to beat off the attackers. There are now two exciting LONE WOLF adventure games. Each one requires you to assume the mantle of Lone Wolf, make all his decisions for him, and actually fight his combats move by move. You really are Lone Wolf.
You are going on a journey, a quest. You create your own adventures, choose your own tactics and make your own decisions.

You swear

THE LESSONS OF COMBAT AND ENDURANCE
When you were training with the Kai Lords, you acquired many secret skills and disciplines. Now, you may need to use them. You may need to improve some, and disregard others.
"Combat Skills" may be needed to defeat the enemies you encounter on your way to reaching the beleaguered King, and whilst saving your country. You will need "Endurance" to survive. Each decision you make can alter the course of your adventure. So choose wisely, for you will often be totally surprised by the effect your choice may have on your survival.

THE SURVIVAL DISCIPLINES
Over the centuries, the Kai Lords had mastered the skills of the warrior. As you proceed through your

adventure you may find that you are becoming more and more proficient. If you, too, have mastered these skills they may save your life!

You can learn how to hide undetected amongst rocks and trees of the countryside. In a city, you can look and sound like a native which may help you to find shelter.
Learn how to communicate with animals and move objects by sheer concentration alone.
You can develop a "Sixth Sense" that warns you of imminent danger. It may also reveal the true nature of a stranger.
"Tracking" may help you choose the right path and decipher prints or tracks of creatures in the wild.

THE "COMBAT" SKILLS
When you entered the Kai monastery you were taught to fight with daggers, spears, warhammers, axes and swords.
The evil Darklords, though, have the ability to attack using "Mindforce". Lone Wolf can learn the discipline of "Mindshield" and also "Mindblast", the old Kai Lord's ability to fight using the forces of the mind alone. You, Lone Wolf, control the combat, you decide whether to fight or not, and you alone can manipulate the moves.

THE LONE WOLF ADVENTURES
The creators of LONE WOLF are Joe Dever and Gary Chalk. In 1982, Joe won the Advanced "Dungeons and Dragons" Championship in America. Gary has had 17 years experience of war games, and is the originator of the highly successful "Cry Havoc" and "Starship Captain".
Together they have created two unique adventures combining the skills of mental and physical dexterity. And there are more to come. The presentation is visually exciting, and involves you totally in every action and reaction.
Discover the LONE WOLF adventures "Flight From the Dark" and "Fire on the Water". Now available individually in a special gift box, including a cassette and illustrated book for £8.95. (Software only £6.95 each.)

THE EQUIPMENT TO SURVIVE
You set out with just an axe, a leather pouch of gold crowns and a map of Sommerlund which you

revenge

have discovered amongst the smoking ruins of the monastery. You are about to begin the most incredible adventure of your life.

WE CHALLENGE YOU TO DEFEAT THE DARKLORDS IN THE LASTLANDS

LONE WOLF
Available from leading software stores.
Dealer enquiries to Nick Ford, Arrow Publications, 17-21 Conway Street, London W1P 6JD. Tel: 01-387 2811.

Figuras 187 e 188: propaganda de *Lone Wolf* (ocupando duas páginas de revista)
Fonte: *White Dwarf*, Londres/Inglaterra, out. n.58, 1984 (p.36 e 37, respectivamente)

No Reino Unido a série durou de 1984 até 1998, reunindo 28 livros-jogo na sua coleção original⁶⁸². Nos Estados Unidos, apenas os 20 primeiros livros-jogo foram publicados, com edições feitas do 13º ao 20º livro-jogo de forma a terem seus enredos reduzidos. Os mapas coloridos da versão britânica perderam suas cores, sendo reproduzidos em preto e branco nas edições norte-americanas. Quando comparados, as edições britânicas são classificadas como de melhor qualidade estética visual pelos próprios autores⁶⁸³.

⁶⁸¹ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

⁶⁸² Sua lista completa de títulos e outros itens relacionados a eles podem ser conhecidos em <https://gamebooks.org/Series/228>.

⁶⁸³ Um exemplo pode ser conhecido em <http://www.sfscope.com/2009/07/john-grant-signs-deal-to-reprint-12-books-of-the-legends-of-lone-wolf/>, quando Paul Barnett/John Grant afirmou que desgostava do padrão de qualidade norte-americano concedido a sua série *spin-off* *The Legends of Lone Wolf*, a qual considerava "repugnante".

No fim da série original, Joe Dever e a editora Red Fox começaram a entrar em desacordo até que essa interrompe as publicações de *Lone Wolf*, sendo o 28º livro-jogo - *The Hunger of Sejanos* – o último até o momento. A Red Fox alegava crescente falta de interesse nesse gênero de livro interativo, mesmo que centenas de pedidos de reimpressão de vários livros-jogo da série ficaram esgotados. Isso gerou, entre outras consequências negativas, mapas em preto e branco (ao invés dos coloridos) também na versão britânica⁶⁸⁴.

Além do mais, toda a equipe editorial havia sido reformulada, e para impactar a gerência os novos contratados buscavam impressionar seus patrões com inovações no portfólio editorial, descartando as séries já pertencentes a ele. Mesmo com uma sugestão de apelo do próprio Dever, nada pode ser feito para salvar a série.⁶⁸⁵

Com mais quatro livros-jogo planejados para que a saga fechasse com 32, Dever primeiro planejou lançar esses livros-jogo finais de alguma forma após terminar sua colaboração no *Lone Wolf RPG*. Então, a Mongoose Publishing⁶⁸⁶, editora responsável pela publicação de *Lone Wolf RPG*, aceitou publicá-los, além de republicar os anteriores, fato que será abordado posteriormente⁶⁸⁷.

Desde o início da série Joe Dever também publicava o *Lone Wolf Club Newsletter*, a fim de usar a mesma fórmula de seus ex-chefes de *White Dwarf* Ian Livingstone e Steve Jackson (UK) usavam: a de premiar poucos leitores para estimular muitos outros a consumirem os produtos de *Lone Wolf*. Em todos os números, competições como responder a cruzadinhas e questionários, fazer desenhos ou escrever acrósticos eram feitas, oferecendo as mais variadas premiações.

Alguns concursos interessantes puderam ser conhecidos. Na convenção *Dragonmeet*⁶⁸⁸ de 10/05/1986 os fãs que entrassem com a camiseta exclusiva de *Lone Wolf* (comprada ou ganhada através de outras promoções) ganhariam um pôster e uma foto de Joe Dever autografada.

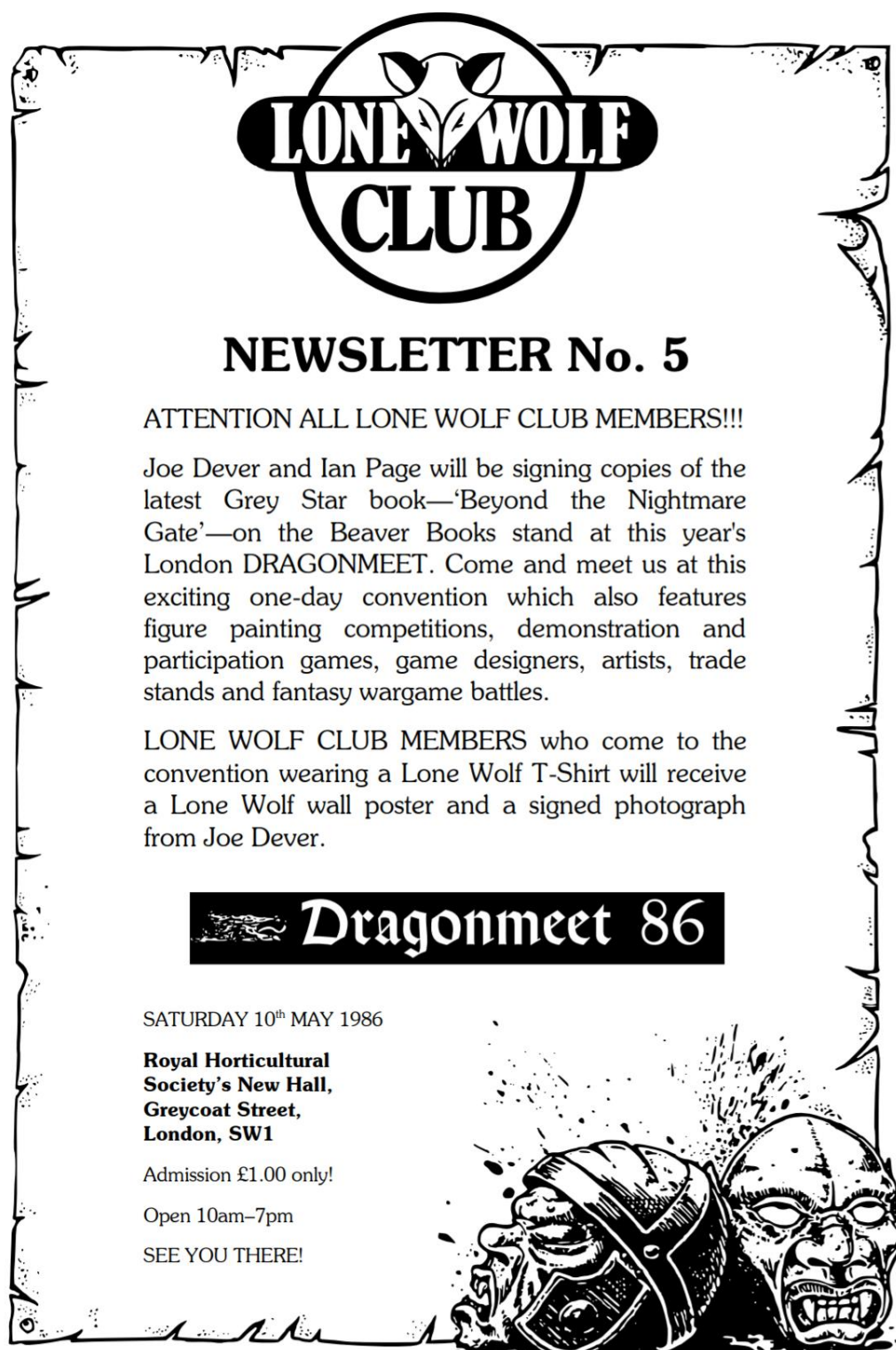
⁶⁸⁴ Retirado de <http://web.ncf.ca/as300/dever.html>.

⁶⁸⁵ Retirado de <http://web.ncf.ca/as300/dever.html>.

⁶⁸⁶ Fabricante britânica de jogos de RPG, miniaturas e *card games* desde 2001. Mais informações em <http://www.mongoosepublishing.com/>.

⁶⁸⁷ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

⁶⁸⁸ Convenção britânica anual de RPG, geralmente realizada no primeiro ou segundo sábado de dezembro, com eventos sociais geralmente ocorrendo no domingo. Mais informações em <https://www.dragonmeet.co.uk/>.



LONE WOLF CLUB

NEWSLETTER No. 5

ATTENTION ALL LONE WOLF CLUB MEMBERS!!!

Joe Dever and Ian Page will be signing copies of the latest Grey Star book—'Beyond the Nightmare Gate'—on the Beaver Books stand at this year's London DRAGONMEET. Come and meet us at this exciting one-day convention which also features figure painting competitions, demonstration and participation games, game designers, artists, trade stands and fantasy wargame battles.

LONE WOLF CLUB MEMBERS who come to the convention wearing a Lone Wolf T-Shirt will receive a Lone Wolf wall poster and a signed photograph from Joe Dever.

 **Dragonmeet 86**

SATURDAY 10th MAY 1986

**Royal Horticultural
Society's New Hall,
Greycoat Street,
London, SW1**

Admission £1.00 only!

Open 10am–7pm

SEE YOU THERE!



Figura 189: convocação para a *Dragonmeet* e promoção da *Lone Wolf Club Newsletter*
 Fonte: *Lone Wolf Club Newsletter*, Londres/Inglaterra, n.5, 1987 (p.1)

Em 1993, Joe Dever lança uma competição a fim de envolver mais leitores-jogadores na sua já bem-sucedida série de livros-jogo: responder um quiz sobre 20 perguntas referentes à série e enviar ao clube antes do dia 01/10/1993. Os prêmios foram dados por sorteio

aleatório apenas conferindo se a carta sorteada trazia todas as respostas corretas. O primeiro sorteado ganhou uma calculadora *Zeon Tech “Genius”* e os outros três ganhadores levaram exemplares autografados de *Legends of Lone Wolf 9 – The Tellings* (1993)⁶⁸⁹.

⁶⁸⁹ Disponível em https://archive.org/stream/LoneWolfClubnewsletter_24/newsletter_24_djvu.txt.



1993 New Year's Special

OUT NOW!

The eighteenth gamebook in the Lone Wolf Grand Master series—

DAWN OF THE DRAGONS

See page 10 for the special club order form which will enable you to get your copy, signed by author Joe Dever.

Also in this special edition of the Club Newsletter:

MASTER WOLF—Joe Dever gives a mega-interview with *Role-Player Independent*: Britain's newest magazine devoted to all aspects of the role-playing hobby, in which he outlines his plans for the future of the Lone Wolf series.

PLUS

SPECIAL COMPETITION—A special 1993 New Year's prize competition.

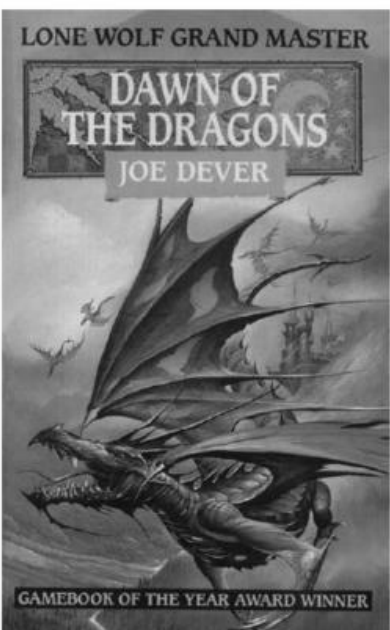
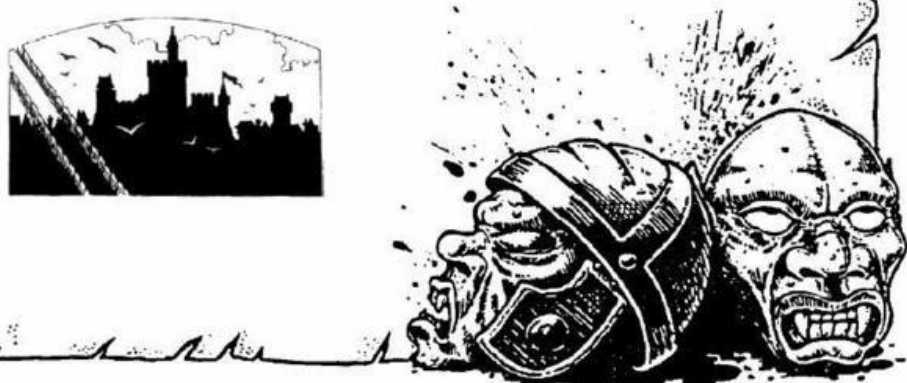



Figura 190: informativo da *Lone Wolf Club Newsletter* que trazia ao leitor-jogador novidades como obter o 18º livro-jogo autografado, divulgar a megaentrevista de Joe Dever à revista *Role player Independent*⁶⁹⁰ e o anúncio de uma competição especial que concederia um prêmio ao vencedor

⁶⁹⁰ Revista britânica voltada ao RPG que existiu de dezembro de 1992 a agosto de 1994. Por vezes é chamada de *Roleplayer Independent*. Foi publicada pela Symbiosis Publishing Ltd. e trazia notícias, resenhas e artigos sobre vários RPGs. Nos números 2 e 12 aproveitou como artes de capa as próprias capas dos livros-jogo *Dawn of the*

Fonte: <https://boardgamegeek.com/image/701200/lone-wolf-club-newsletter-special-issue-new-year-1?size=large>

Ainda em 1993 Dever afirmou ter recebido uma proposta da Paramount Pictures⁶⁹¹ sobre filmar *Lone Wolf* (DEVER, 1993, p.9), mas parece que tal adaptação ficou apenas na teoria, pois não se soube mais sobre isso.

Em 1999, um grupo voluntário de fãs dedicados à publicação do material de *Lone Wolf* organizaram-se e criaram o Project Aon⁶⁹², iniciativa a qual resultou na conversão dos livros-jogo e demais *spin-offs* para o formato HTML⁶⁹³. Dever deu permissão para o projeto e foi feito o compartilhamento gratuito de livros online pela internet. Entre 2002 e 2006 houve uma novidade na plataforma virtual: Itália, Espanha e França decidiram publicar novamente os livros-jogo da série visando novos públicos. Joe Dever mais tarde deu sua permissão ao Project Aon para publicar a série Nova Ordem (livros-jogo de 21 a 28) impressa⁶⁹⁴. Esse engajamento dos fãs foi de grande ajuda para Dever, que devido ao grande atarefamento com *Lone Wolf* e outros projetos nunca pôde, de fato, comandar uma empreitada virtual como essa⁶⁹⁵.

Em 2007, a Mongoose Publishing anunciou que todos os livros de *Lone Wolf*, incluindo os 29º, 30º, 31º e 32º livros-jogo da série - nunca antes publicados -, seriam novamente impressos em formato de edição de colecionador⁶⁹⁶. Essa nova edição apresentou novas ilustrações internas de Richard Longmore (livros-jogo 1 a 12 e 17), Nathan Furman⁶⁹⁷ (livro-jogo 13) e Pascal Quidault⁶⁹⁸ (livros-jogo 14, 15 e 16).

O primeiro livro-jogo foi parcialmente reescrito e ampliado por Joe Dever, como já foi dito. A partir do 2º, uma miniaventura foi adicionada no final de cada livro-jogo com um personagem que é encontrado durante a aventura principal ou que aparece em eventos

Dragons e *The Curse of Naar* (respectivamente) - ambos de *Lone Wolf* - enquanto o número 7 trazia como capa *The Birthplace* (1992), da série *Lone Wolf Legends*. Mais informações em <https://rpggeek.com/rpgperiodical/2542/role-player-independent>.

⁶⁹¹ Um dos principais estúdios de cinema dos Estados Unidos. Mais informações em <http://www.paramount.com/>.

⁶⁹² Mais informações em <https://www.projectaon.org/>.

⁶⁹³ Abreviação da expressão inglesa *HyperText Markup Language* (Linguagem de Marcação de Hipertexto), utilizada na construção de páginas na Web, a qual hoje possui variantes.

⁶⁹⁴ Disponível em

<https://web.archive.org/web/20070928061426/http://www.towerofthesun.com/lonewolf/modules.php?name=News&file=article&sid=139&mode=&order=0&thold=0>.

⁶⁹⁵ Retirado de <http://web.ncf.ca/as300/dever.html>.

⁶⁹⁶ Retirado de <https://rpggeek.com/rpg/418/lone-wolf-gamebooks>.

⁶⁹⁷ É artista conceitual e freelancer de empresas de jogos. Mais informações em <http://furmanportfolio.blogspot.com.br/>.

⁶⁹⁸ Nascido em 1976 em Compiègne, no norte da França, é um artista e designer gráfico. Outras informações em <http://www.k-ido.com/>.

relacionados a ela. Essas aventuras-solo extra são escritas por vários autores sob a supervisão do próprio Dever. As ilustrações para essas “aventuras-bônus” foram feitas por Nathan Furman (livros-jogo 2 a 11 e 17) e Richard Longmore (livros-jogo 12 a 16).

Porém, de julho de 2007 a fevereiro de 2013, quando a Mongoose já lançara 17 dos 28 livros-jogo da série original, passou-se a publicação do resto da série para a editora Mantikore-Verlag⁶⁹⁹ em fevereiro de 2013, a qual publicou apenas o 18º título da série dos 11 livros-jogo prometidos⁷⁰⁰, que recebeu a arte interna de Nathan Furman, novamente, e a arte de Stephanie Böhm⁷⁰¹ para a aventura-solo extra.

Em 1º de abril de 2015, foi anunciado que o 29º livro-jogo finalmente seria publicado, primeiro em italiano pela Vincent Books⁷⁰² em novembro e depois em inglês (e rapidamente esgotado⁷⁰³) pela Mantikore-Verlag em dezembro de 2015, assim como outros lançamentos⁷⁰⁴. Ainda nesse mês, todos os livros-jogo de *Lone Wolf*, a série *World of Lone Wolf*, o *Magnumund Companion* e vários outros *spin-offs* ficaram disponíveis para download. Apesar das publicações online, os livros-jogo físicos de 21 a 28 e os romances de 1 a 12 continuaram sendo procurados e viraram obras raras, tanto que a partir de novembro de 2010 exemplares em boas condições poderiam ser vendidos por preços variantes de 150 a 200 dólares cada. Para os “novos” livros-jogo, foram designados para as artes internas Richard Longmore (livro-jogo 20) – que já havia feito o mesmo em edições anteriores –, Hauke Kock⁷⁰⁵ (1965 -) (livros-jogo 19 e 21), Stephanie Böhm (livro-jogo 21) – que já havia trabalhado numa aventura bônus de *Lone Wolf* anteriormente e as ilustrações originais do falecido Brian Williams⁷⁰⁶ (1956 – 2010) reutilizadas para o livro-jogo 22. Ficaram responsáveis pelas ilustrações internas das aventuras-solo extras Stephanie Böhm (livros-jogo 20 e 21), Aljosa Mujabasic⁷⁰⁷ (livro-jogo 20) e Hauke Kock (livros-jogo 19 e 22).

⁶⁹⁹ Mais informações em <http://mantikoreverlag.de/>.

⁷⁰⁰ Retirado de <https://www.projectaon.org/en/blog/2013/03/new-publisher-announced-for-lone-wolf-books-18-28/>. Provavelmente a editora tenha lançado também os títulos 19º, 20º, 21º e 22º, mas não foram encontrados seus registros.

⁷⁰¹ Mais informações em <https://www.artstation.com/stephanieboehm>.

⁷⁰² Outras informações em https://pt-br.facebook.com/pg/vincentbookseditore/about/?ref=page_internal.

⁷⁰³ Retirado de <http://gamebooknews.com/2016/05/24/lone-wolf-29-the-storms-of-chai-released/>.

⁷⁰⁴ Retirado de <https://www.projectaon.org/en/blog/2015/04/happy-fehmarn/>.

⁷⁰⁵ Nasceu em 1965 no nordeste da Alemanha. Depois de ir para a faculdade para estudar design gráfico, trabalhou como ilustrador e autor. Mais informações em <http://www.haukekock.de/portfolio/cover.php>.

⁷⁰⁶ Originalmente Brian John Williams (nascido em 19 de abril de 1956 e falecido em 4 de outubro de 2010) foi um ilustrador conhecido por seu trabalho em várias revistas e romances de fantasia. Outras informações em http://lonewolf.wikia.com/wiki/Brian_Williams.

⁷⁰⁷ Algumas de suas criações podem ser vistas em <https://www.artstation.com/aljosamujabasic>.

Em abril de 2013, Joe Dever anunciou uma parceria com o Cubicle 7⁷⁰⁸ para trabalhar na série. Entre dezembro de 2015 e 29 de janeiro de 2016, o Cubicle 7 Entertainment anunciou que adquiriu todos os direitos sobre as obras e que publicaria toda a série de *Lone Wolf*, incluindo a versão em inglês do 29º título, tendo desistido de sua decisão no mês seguinte devido à grande demanda de projetos e ao enfoque que pretendia dar ao *Lone Wolf Adventure Game*⁷⁰⁹. Em 1º de abril de 2016, Joe Dever anunciou em sua própria página de rede social que publicaria os livros restantes de *Lone Wolf* com sua própria marca, Holmgard Press, começando com a publicação do tão aguardado 29º livro-jogo⁷¹⁰, que fora prometido para 11 de Abril, mas publicado em 13 de maio de 2016, 18 anos após a publicação do 28º título, e anunciado também em sua página pessoal⁷¹¹. Giuseppe Camuncoli⁷¹² (1975 -) foi contratado para ilustrar o livro-jogo 29 e Adélaïde Euriat para a aventura-solo extra correspondente.

Após o falecimento de Joe Dever devido a complicações pós-cirúrgicas no ducto biliar (LENTZ III, 2016), em 29 de novembro de 2016, seu filho Ben e seu fã de longa data Vincent Lazzari (1980 -) foram encarregados de completar a série⁷¹³. Dever afirmou nunca ter temido seu futuro desde que iniciara a série, pois a mesma foi um sucesso desde o início e sua “ressurreição” também se demonstrou algo bem-sucedido⁷¹⁴.

Com a pretensão de se chegar ao 32º título, pode-se dividir a “mega-campanha” em quatro minisséries⁷¹⁵:

1) Série Kai⁷¹⁶ (livros-jogo de 1 a 5): O leitor-jogador busca reunir os exércitos de Sommerlund e seu aliado, Durenor, para uma investida contra a invasão a fim de repeli-la, além de perseguir e capturar o traidor que provocou a invasão.

⁷⁰⁸ Empresa britânica de jogos que cria e publica jogos de mesa. Outras informações em <http://cubicle7.co.uk/>.

⁷⁰⁹ Retirado de <http://cubicle7.co.uk/cubicle-7-and-the-lone-wolf-solo-gamebooks/>.

⁷¹⁰ Retirado de <https://www.facebook.com/joe.dever.50/posts/10154703757033572?pnref=story>.

⁷¹¹ Retirado de

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10154817372598572&set=a.10151884225143572.1073741826.690458571&type=3&theater>.

⁷¹² Nascido em 02 de março de 1975 em Reggio Emilia, Itália, é um desenhista de quadrinhos famoso por seu trabalho em títulos da Marvel Comics como *The Amazing Spider-Man* e *The Superior Spider-Man*. Mais informações em <https://comicvine.gamespot.com/giuseppe-camuncoli/4040-41882/>.

⁷¹³ Retirado de <https://www.facebook.com/joe.dever.50/posts/10156007458048572>. Mesmo que a postagem tenha sido feita pelo cadastro de Joe Dever, sabe-se que a mensagem foi escrita por Vincent Lazzari, que assinou-a no final de seu texto.

⁷¹⁴ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

⁷¹⁵ Retirado de <https://rpggeek.com/rpg/418/lone-wolf-gamebooks>.

⁷¹⁶ Para o Brasil, essa foi a única série traduzida para o público-leitor, com exceção do 5º volume *Shadow on the Sand*, nunca traduzido. Duas listas completas dos títulos em português podem ser conhecidas em <https://gamebooks.org/Series/518> e <https://gamebooks.org/Series/519>.

2) Série Magnakai (livros-jogo de 6 a 12): Lobo Solitário é, agora, um jovem mestre Kai, esforçando-se para entender os ensinamentos do livro da alta sabedoria dos Kai, o Livro do Magnakai, o qual é antigo e incompleto. O herói busca além de aperfeiçoar sua compreensão do texto treinar uma nova ordem de Lordes Kai. Para isso deve seguir o mesmo caminho de Águia Solar⁷¹⁷, o primeiro Lorde Kai e autor do Livro do Magnakai, em recuperar a sabedoria encapsulada nos megalitos de Nyxator, os quais são sete orbes espalhadas pelo nordeste de Magnamund.

3) Série Grandes Mestres (livros-jogo de 13 a 20): Lobo Solitário agora já é um grande mestre e apresenta a nova ordem dos Lordes de Kai, reformulada e reunida. Com a destruição dos Darklords, Naar e seus asseclas abandonam a guerra aberta e buscam novos caminhos para dominar, muitas vezes focados diretamente no herói da trama, como o uso da pedra angular das forças da Luz.

4) Série Nova Ordem⁷¹⁸ (livros-jogo de 21 a 32): mesmo que ainda incompleta, a série apresenta um novo protagonista - um Grande Mestre na Segunda Ordem do Kai, discípulo do Lobo Solitário -, que agora já é o Mestre Supremo de sua organização. Uma inovação foi aqui oferecida ao leitor-jogador: essa série permite "personalizar" seu personagem, permitindo a escolha de um nome individual. Grande parte da série se concentra em tentativas dos seguidores de Naar de usarem o que restou do poder de Agarash, o amaldiçoado, o maior campeão de Naar e predecessor dos Darklords.

Mesmo com a série incompleta devido ao seu falecimento, alguns palpites de fãs chegaram a adivinhar 25% do que Joe Dever tinha em mente para concluir a mega-campanha, mas nenhum chegou perto de acertar o que será o fim dessa série, até hoje inacabada. Dever ainda pretendia “revisitar” o cenário de Magnamund de outra forma, mas sem prolongar o enredo que os 32 livros-jogo proporcionariam ao leitor-jogador⁷¹⁹. Para ele, a queda de qualidade de sua série rival, a *Fighting Fantasy*, se deu por conta da terceirização dos enredos (conforme dito anteriormente, mesmo que em quase todos os livros-jogo posteriores ao 7º da série havia na parte superior de suas capas a mensagem “*Steve Jackson and Ian Livingstone presents*” nem sempre os autores eram ambos) a outros escritores, enquanto *Lone Wolf* mantinha sua integridade pertencendo a seu criador. (DEVER, 1993, p.6)

⁷¹⁷ Do original *Sun Eagle*. (tradução nossa)

⁷¹⁸ Anteriormente foi citado que a série Nova Ordem corresponderia aos livros-jogo de 21-28, porém é incerta tal delimitação, visto que a série ficou muito tempo interrompida e, quando retomada para a publicação de seu 29º livro-jogo, conheceu outra interrupção forçada pelo óbito do próprio Joe Dever.

⁷¹⁹ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

6.7.5 – Outras tocas lupinas: *spin-offs* e outros derivados de *Lone Wolf*

Em 2017 um aplicativo foi feito com a ajuda do Project Aon para que seus usuários pudessem desfrutar de todos os livros-jogo lançados até então de forma gratuita⁷²⁰, substituindo o já útil *Seventh Sense*⁷²¹.

Paralelamente ao ambicioso contrato de 28 livros-jogo da série *Lone Wolf*, Dever desenvolveu também o personagem Astro cinza, o mago⁷²², durante esse período, e quatro livros-jogo foram publicados em parceria com Ian Page⁷²³ (1960 -), originando a série *The World of Lone Wolf*⁷²⁴. O nome desse mago foi inspirado num personagem homônimo que o próprio Ian Page representava nos jogos de *Dungeons & Dragons*, juntamente com Dever, no final da década de 1970. Enquanto Page criava os detalhes de Grey Star e desenvolvia a parte sul de Magnamund para *Lone Wolf*, Joe Dever o convenceu a escrever uma saga *spin-off* de quatro livros-jogo centrado nesse personagem, além de incluir suas contribuições na configuração de Magnamund. Assim, *Grey Star the Wizard* dá início a esse *spin-off*. Por compromissos de Ian Page com outros trabalhos, não se pôde prolongar a série. Joe Dever ainda deixou em aberto a possibilidade de muitos dos elementos e personagens desse *spin-off* aparecerem nos quatro últimos livros-jogo de *Lone Wolf*, o que o público até então não chegou a saber de fato⁷²⁵.

⁷²⁰ Retirado de <http://gamebooknews.com/2017/09/01/lone-wolf-new-order-android-app/>. Ele pode ser obtido em <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lonewolf.neworder>.

⁷²¹ Programa que ajudava o usuário com tarefas como geração de números aleatórios e combate. Ele pode ser obtido em <https://www.projectaon.org/staff/david/index.php>.

⁷²² Do original *Grey Star the Wizard*. (tradução nossa)

⁷²³ Nascido como Ian Paine em 1960, foi vocalista da banda Secret Affair no final da década de 1970. Em meados da década de 1980, mudou de carreira para autor da fantasia, tendo publicado uma série de livros *spin-offs* de *Lone Wolf*. Mais informações em http://lonewolf.wikia.com/wiki/Ian_Page.

⁷²⁴ Sua lista completa de títulos e outros itens relacionados a eles podem ser conhecidos em <https://gamebooks.org/Series/339>.

⁷²⁵ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.



Figuras 191 e 192: propagandas do spin-off *Grey Star the Wizard*

Fontes: *Warlock*, Londres/Inglaterra, dez/jan, n.7, 1985 e *Warlock*, Londres/Inglaterra, fev/mar, n.8, 1985 (p.17 e 47, respectivamente)

No ano em que Dever e Page terminariam *The World of Lone Wolf* com o seu 4º e último livro-jogo da série, *War of the Wizards* (1986), Dever também publica *The Magnamund Companion*, livro o qual descreveria com detalhes todos os países do mundo de *Lone Wolf*. Seus leitores também obtiveram detalhes sobre os Darklords e até um curso básico de língua Giak⁷²⁶. Há dois jogos incluídos também: um jogo de tabuleiro chamado *Ragadorn Tavern* e uma aventura-solo a qual é situada cronologicamente antes do primeiro livro-jogo, colocando o leitor-jogador não no papel do (ainda) Lobo Silencioso, mas sim no papel de Banedon, um jovem mago e personagem recorrente nos livros da série.

Paul Barnett (1949 -), cujo pseudônimo é John Grant⁷²⁷, uniu-se a Joe Dever e escreveu doze romances dos livros *Lone Wolf*, série conhecida como *Legends of Lone Wolf*⁷²⁸.

⁷²⁶ Linguagem fictícia desenvolvida exclusivamente para a série de livros-jogo. Neles, ela é praticada pelos Exércitos dos Darklords para facilitar a comunicação entre as tropas. Trata-se de um vocabulário limitado, pois serve apenas para guerra, caça e militarismo. Esse curioso alfabeto pode ser conhecido em <https://www.lw-oasis.org/oasis-archive/study/lexicon/>.

⁷²⁷ Autor de dezenas de livros. Mais informações em <http://www.johngrantpaulbarnett.com>

⁷²⁸ Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/149>.

A intenção do autor era fazer algo parecido com o conceito de *Multiverso*⁷²⁹ de Michael Moorcock, mas com o nome de “*polycosmos*”⁷³⁰, que seria “[...] a coleção de todos os possíveis universos alternativos existentes. Não é apenas uma coletânea deles, é também algo que os envolve e os abrange”⁷³¹ (BARNETT, 2006). Vários deles foram rigidamente editados antes da publicação, com variadas manifestações e comentários de fãs. Grant também criou os personagens Alyss, Qinefer e Thog, os quais aparecem nos livros e também em obras paralelas que Grant escrevia para outras editoras⁷³², tendo esse último ganhado uma página só para ele, além de mais “vida” que os demais, “publicando” um periódico próprio e aparecendo virtualmente em eventos e convenções de RPG e cultura geek⁷³³. A boa relação entre ambos (e o desinteresse cada vez maior da editora em querer saber o que realmente estava sendo feito à saga) fez com que John Grant se sentisse à vontade para desenvolver o enredo da forma que bem entendesse⁷³⁴. Inicialmente voltada ao público infanto-juvenil, acabou por ganhar leitores-jogadores da faixa dos 14-30 anos⁷³⁵.

Mesmo que Dever e Grant tiveram desentendimentos na criação do 6º livro-jogo de *Lone Wolf* por causa de seu epílogo (algo que Dever nunca aceitou, mas acabou por ceder tal ideia por insistência de Grant), o criador do Lobo Solitário reconhecia que Grant era um grande escritor e poderia muito contribuir para a nova série⁷³⁶.

A editora Random House⁷³⁷ parou de publicar os romances após cumprida a meta do duodécimo livro pois alegava uma queda de vendas, informação que pode ser contestada⁷³⁸. Depois disso, Grant entrou em contato com uma editora italiana sobre a reimpressão do material que ainda era inédito no país, o que aconteceria com certa edição do texto original em inglês.

⁷²⁹ Também conhecido como multiuniverso, trata-se de um conjunto de universos. Mais informações em <http://societific.com.br/2017/04/o-multiverso-e-uma-teoria-cientifica/>.

⁷³⁰ Retirado de

<https://web.archive.org/web/20060505185752/http://www.johngrantpaulbarnett.com/interview2.html>.

⁷³¹ Do original “[...] *the collection of all the possible alternate universes that there are. And it's not just the collection of them; it's a kind of enveloping and over- embracing of them all as well*”. (tradução nossa)

⁷³² Alguns personagens de *Legends of the Lone Wolf* podem aparecer em outros romances como *Albion e The World*. Retirado de

<https://web.archive.org/web/20060505185752/http://www.johngrantpaulbarnett.com/interview2.html>.

⁷³³ Mais informações em <http://thog.org/>.

⁷³⁴ Retirado de https://web.archive.org/web/20060426210424/http://www.bewrite.net/authors/john_grant.htm.

⁷³⁵ Retirado de

<https://web.archive.org/web/20060505185752/http://www.johngrantpaulbarnett.com/interview2.html>.

⁷³⁶ Retirado de <http://web.ncf.ca/as300/dever.html>.

⁷³⁷ A Random House, Inc. é uma das principais editoras em língua inglesa do mundo, sendo parte da Bertelsmann, empresa de mídia alemã. Mais informações em <http://www.randomhousebooks.com/>.

⁷³⁸ Retirado de <https://realthog.livejournal.com/118897.html>.

Em julho de 2009, ele anunciou em seu blogue que a Dark Quest Books⁷³⁹ republicaria uma versão atualizada da série em inglês a partir de 2010, tendo publicado *Legends of Lone Wolf Omnibus I* - em 2011⁷⁴⁰. A partir de 2013, duas outras compilações, *Legends of Lone Wolf Omnibus II*⁷⁴¹ e *Legends of Lone Wolf Omnibus III*⁷⁴² deram continuidade a série.

Nos Estados Unidos, apenas os quatro primeiros volumes da série *Legends of Lone Wolf* foram publicados⁷⁴³.

Em setembro de 2014, a editora Megara Entertainment⁷⁴⁴, aprovada por Joe Dever, anunciou a publicação de outra série *spin-off* - *Autumn Snow*⁷⁴⁵ - via *crowdfunding*⁷⁴⁶ a fim de captar recursos financeiros para as ilustrações originais que Gary Chalk faria (foi arrecadada a quantia de 4000 euros⁷⁴⁷). Escrito não por Dever, mas por Martin Charbonneau (1972 -)⁷⁴⁸ - elogiado pelo próprio Dever⁷⁴⁹ -, trata-se de um texto publicado anteriormente em francês no *webzine*⁷⁵⁰ Draco Venturus, cujo foco é *Lone Wolf* (MENELDUR, 2012, p.101), pela editora Scriptarium⁷⁵¹, sem fins lucrativos⁷⁵².

Em 2015 a Cubicle 7 lança o RPG *The Lone Wolf Adventure Game*. Trata-se de um box que contém livros, suplementos de livros, fichas de personagens prontas, fichas em

⁷³⁹ Pequena editora voltada à publicação de livros de ficção científica, fantasia e horror. Mais informações em <http://www.darkquestbooks.com/store/>.

⁷⁴⁰ Originalmente, a primeira *Legends of Lone Wolf Omnibus*, publicada pela editora Red Fox, é datada de 27 de dezembro de 1992, mas possuiu apenas o primeiro volume, o qual abrangeu os romances *Eclipse of the Kai* (o primeiro da coleção original de 12 livros) e *Dark Door Opens* (o segundo), enquanto o novo *Legends of Lone Wolf Omnibus I* incluía, além dos dois primeiros livros, o terceiro – *The Sword of the Sun*.

⁷⁴¹ Assim como seu predecessor, abrangia três livros: *Hunting Wolf*, *The Claws of Helgedad* e *The Sacrifice of Ruanon* – 4º, 5º e 6º livros da série original, respectivamente.

⁷⁴² Diferente de seu anterior, esse abrangia apenas dois livros: *The Birthplace* e *The Book of the Magnakai* – 7º e 8º livros da série original, respectivamente.

⁷⁴³ Na verdade, são cinco publicações dessa série nos Estados Unidos, isso porque o 3º volume – *The Sword of the Sun* - fora dividido em dois volumes separados: *The Tides of Treachery* e *The Sword of the Sun*.

⁷⁴⁴ Empresa responsável por desenvolver e comercializar livros-jogo digitais e impressos, jogos de RPG, de tabuleiro e cartas colecionáveis digitais. Mais informações em <http://www.megara-entertainment.com>.

⁷⁴⁵ Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/1725>.

⁷⁴⁶ Traduzido literalmente como “financiamento pela multidão”, trata-se de uma modalidade de investimento na qual várias pessoas podem aplicar quantias de dinheiro em determinado projeto, geralmente via internet, a fim de concretizá-lo. Outras informações em <https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/entenda-o-que-e-crowdfunding.8a733374edc2f410VgnVCM1000004c00210aRCRD>.

⁷⁴⁷ Retirado de http://megara-entertainment.com/crowdfunding/?ignition_product=help-megara-fund-a-new-lone-wolf-spin-off-autumn-snow-1-both-in-english-and-french.

⁷⁴⁸ Conhecido como “The Oiseau”, nasceu em 4 de novembro de 1972, em Quebec, Canadá. É autor de livros didáticos. Também é o criador do software de criação de livros ADVELH6. Mais informações do autor em <http://planete-ldvelh.com/page/artiste-martin-charbonneau.html>.

⁷⁴⁹ Retirado de http://megara-entertainment.com/crowdfunding/?ignition_product=help-megara-fund-a-new-lone-wolf-spin-off-autumn-snow-1-both-in-english-and-french.

⁷⁵⁰ *Fanzine* publicada como um site, sem versão impressa.

⁷⁵¹ Mais informações sobre a editora em <http://scriptarium.fr/lone-wolf-multi-player-game-book/>.

⁷⁵² Até o presente momento apenas o primeiro volume – *The Pit of Darkness* - foi lançado, enquanto o segundo – *The Wildlands Hunt* - ainda captava recursos via *crowdfunding* para se concretizar.

branco, marcadores, mapas, enfim, todos os acessórios necessários para ser um RPG completo por si só⁷⁵³.

Em maio de 2016 o mundo conheceu *Adventures of the Kai*, publicado pela Cubicle 7: três novos cenários para RPG (BALLINGALL; COGHLAN, 2017b, p.11)

Com todos esses lançamentos, torna-se difícil determinar qual série é a fundadora das demais, mas convém classificar a série *Lone Wolf* de livros-jogo como a que deu origem às outras⁷⁵⁴.

A série também foi convertida em diferentes jogos de videogame e computador⁷⁵⁵, antigos e atuais.



Figuras 193 e 194: propagandas de antigos jogos de computador da série *Lone Wolf*

Fontes: <https://gamebooks.org/gallery/ads/lwcomp.jpg> e *Crash Magazine*, Ludlow, set, n.68, 1989 (p.12), respectivamente

Três jogos de computador foram lançados no final da década de 1980 sob licença. Os dois primeiros, *Flight from the Dark*⁷⁵⁶ e *Fire on the Water*⁷⁵⁷, foram publicados pela

⁷⁵³ Informações mais detalhadas sobre seu conteúdo podem ser conhecidas em <http://cubicle7.co.uk/wp-content/uploads/2015/05/Read-this-First-PDF-version-Web.pdf>.

⁷⁵⁴ Retirado de <http://web.ncf.ca/as300/dever.html>.

⁷⁵⁵ Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/397>.

⁷⁵⁶ Mais informações podem ser conhecidas em <http://spectrumcomputing.co.uk/index.php?cat=96&id=0006591>.

⁷⁵⁷ Mais informações podem ser conhecidas em <http://spectrumcomputing.co.uk/index.php?cat=96&id=0006593>.

Hutchinson em 1984 e adaptados de seus respectivos primeiros livros-jogo. O primeiro teve boa aceitação de público, chegando a fazer parte do ranking das preferências dos jogadores.

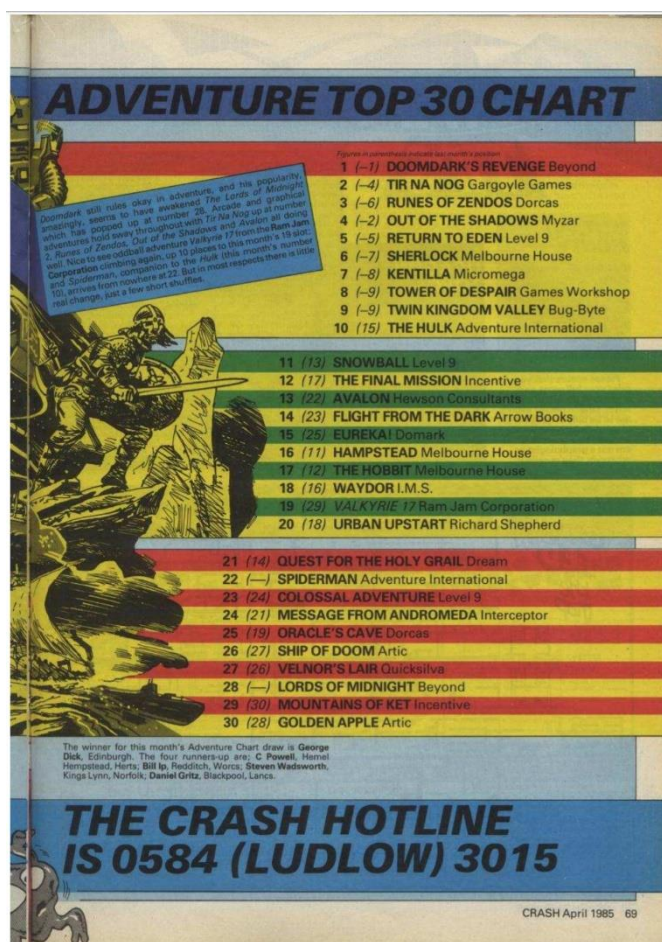


Figura 195: o jogo *Flight from the Dark* no top 30 da revista *Crash* (14º lugar)

Fonte: *Crash Magazine*, Ludlow, abr, n.15, 1985 (p.69)

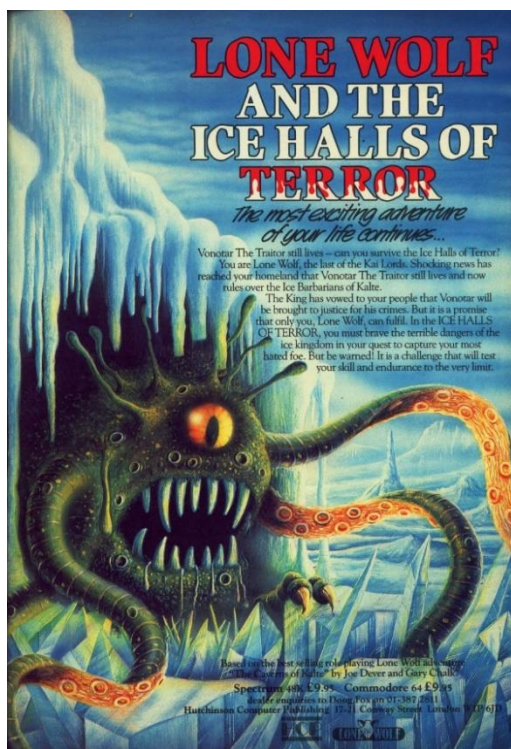
Nesse ano, a *Five Ways Software*⁷⁵⁸ lançaria dois kits promocionais⁷⁵⁹ que trariam os jogos e seus respectivos livros-jogo juntos para o consumidor⁷⁶⁰.

Mesmo sendo anunciado para 1985, *Lone Wolf and the ice halls of terror* nunca foi lançado.

⁷⁵⁸ Algumas de suas criações podem ser conhecidas em https://www.lysator.liu.se/adventure/Five_Ways_Software_Ltd.html.

⁷⁵⁹ Do original *gift pack*. (tradução nossa)

⁷⁶⁰ Ambos podem ser conhecidos em <http://www.mocagh.org/loadpage.php?getgame=flightdark> e <http://www.mocagh.org/loadpage.php?getgame=firewater>.



Figuras 196 e 197: propagandas do jogo *Lone Wolf and the ice halls of terror*

Fonte: <http://archeogaming.blogspot.com.br/2013/03/lone-wolf-and-ice-halls-of-terror.html> (para ambas)

Mas a sequência dos *games* de *Lone Wolf* não cessava ainda, pois o terceiro jogo - *Mirror of Death*⁷⁶¹ – saiu pela Audiogenic Software⁷⁶² em 1991, com um enredo original⁷⁶³. Uma promoção parecida com a dos kits promocionais foi feita para quem encomendasse o livro-jogo *The Plague Lords of Ruel*, fornecendo uma caixa promocional⁷⁶⁴ para se guardar o livro-jogo juntamente com o jogo de computador e a revista que oferecia essa promoção, a *Sinclair User magazine*⁷⁶⁵.

⁷⁶¹ Mais informações podem ser conhecidas em <http://spectrumcomputing.co.uk/index.php?cat=96&id=0002920>.

⁷⁶² Empresa de desenvolvimento de videogames do Reino Unido. Outras informações em <http://www.audiogenic.com/>.

⁷⁶³ Essa narrativa inédita em que o jogo se ambienta pode ser conhecida em <http://www.zxspectrumreviews.co.uk/review.aspx?gid=3204&rid=9079>.

⁷⁶⁴ Do original em inglês *free presentation box* (tradução nossa). Escâneres da caixa e seus produtos podem ser conhecidos em <http://www.mobygames.com/game/lone-wolf-the-mirror-of-death/cover-art>.

⁷⁶⁵ Muitas vezes abreviado como *SU*, foi uma revista dedicada aos computadores domésticos *Sinclair*, mais especificamente o ZX Spectrum. Ocasionalmente, também cobria matérias sobre jogos de arcade. Suas edições podem ser conhecidas na íntegra em <https://archive.org/details/sinclair-user-magazine>.

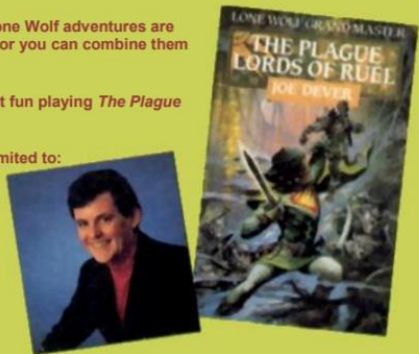
LONE WOLF BOOK OFFER

You've got the Lone Wolf game—now get a fabulous Lone Wolf book. The Lone Wolf adventures are a unique fantasy gamebook series—each episode can be played separately, or you can combine them all to create a fantastic role-playing epic.

Whether you're at home, at school, on the bus, or on a Ruel, you'll have great fun playing *The Plague Lords of Ruel*, the thirteenth book in the series.

Send a cheque or postal order for £3.99 made out to Audiogenic Software Limited to:

Lone Wolf Book Offer
Audiogenic Software
Unit 27,
Christchurch Industrial Centre
Wealdstone
Harrow
HA3 8NT



Payments can also be made by credit card (Access or Visa)—remember to state full details including your name and address, the card number, and the expiry date. Allow 28 days for delivery (we have to say that—but you should get your book within a week). Postage & packing free within the U.K., add £1.00 for other countries.

FREE PRESENTATION BOX

When you order your book we'll send you, absolutely free of charge, a Lone Wolf box (just like the ones Audiogenic use to package the game) in which you can keep your book AND your fab *Sinclair User* cover tape featuring *Lone Wolf—The Mirror of Death*.

What a great combination—brought to you by *Sinclair User* and Audiogenic!!!!

PLUS—WIN AUTOGRAPHED COPIES OF THE LEGENDS OF LONE WOLF

Send your name and address to Audiogenic (or order the book) and the first person out of the hat will win copies of the first two books in the *Legends of Lone Wolf* series, personally autographed by co-authors, Joe Dever and John Grant. Book 1 is entitled *Eclipse of the Kai*, Book 2 is *The Dark Door Opens*, and they chronicle the mighty struggle for control of the mythical world of *Magnamund*.

Figura 198: propaganda de promoções referentes a produtos da franquia *Lone Wolf*
Fonte: *Sinclair User Magazine*, [s.l.], jul, n.125, 1992 (p.21)

A série também conheceu um audiolivro. O romance *Eclipse of the Kai* (1989) da série *spin-off Legends of Lone Wolf* foi lançado como audiolivro por Joe Dever e John Grant com a leitura de Edward de Souza⁷⁶⁶ em 7 de maio de 1992, cuja narração durava 3 horas (BROTHERTON; GLOVER, 1992, p.9). Outro audiolivro chegou a ser gravado - *The Dark Door Opens* -, mas nunca lançado. John Grant, mesmo com vontade de continuar com os romances de *Lone Wolf* numa outra perspectiva se mostrou duplamente chateado pelo fato de reconhecer que a série chegava ao seu fim e pelo fato de não ter sido pago por alguns direitos autorais, especialmente no lançamento do primeiro audiolivro⁷⁶⁷. Uma versão narrada e produzida pela próprio Joe Dever também foi feita, mas nunca concretizada.

⁷⁶⁶ Famoso ator de teatro, filmes e TV, mais conhecido por sua voz na narração da série de horror/mistério na BBC Radio 4 - *Man in Black*. (LONE..., 1993, p.4)

⁷⁶⁷ Retirado de <https://www.magnamund.org/risingsun/May99/PaulBarnett3.html>.

Full Stereo
Music score
& Sound F-X

A WHOLE NEW
WORLD OF ADVENTURE
HAS JUST COME TO LIFE!

Digital
Recording
Quality

ECLIPSE OF THE KAI

A superb audio production of the Lone Wolf novel, abridged,
composed, produced and performed by author – JOE DEVER

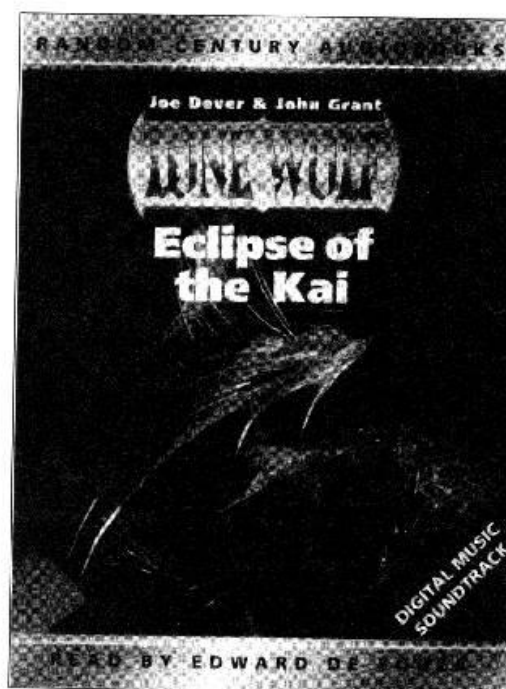
Vonotar the magician is angry. Once again his powerful ambition has been thwarted by the Brotherhood. Disillusioned, he chooses to betray them and join forces with the evil Darklord Zagarna.

Thus the fate of the Kai, the warrior elite of Sommerlund, is sealed. Zagarna has vowed to destroy these fearless paladins, and now, aided by Vonotar's treachery, it seems that nothing can stand in his way. For not even Alyes, the wayward godling, can change the shape of their destiny. Or can she?

"Tremendous energy"
LONDON TIMES

"It takes away any chance of predictable fantasy and substitutes dazzlement, excitement and suspense"
MARY GENTLE

"Great entertainment, and something extra which stays in the mind"
FAY SAMPSON



HEARING IS BELIEVING!

EXCELLENT QUALITY ★ BRILLIANT VALUE

TWIN CASSETTE PACK : 3 HOURS PLAY

ONLY £7.99

available through: W H SMITH, MENZIES
BOOTS, JOHN LEWIS
and all good gameshops
publication date: 23RD MAY 1992

MAIL ORDER: Please send me _____ copies of 'ECLIPSE OF THE KAI' @
£7.99 each + £1.01 p&p per tape.
Cheques/P.O.'s payable to: LONE WOLF CLUB

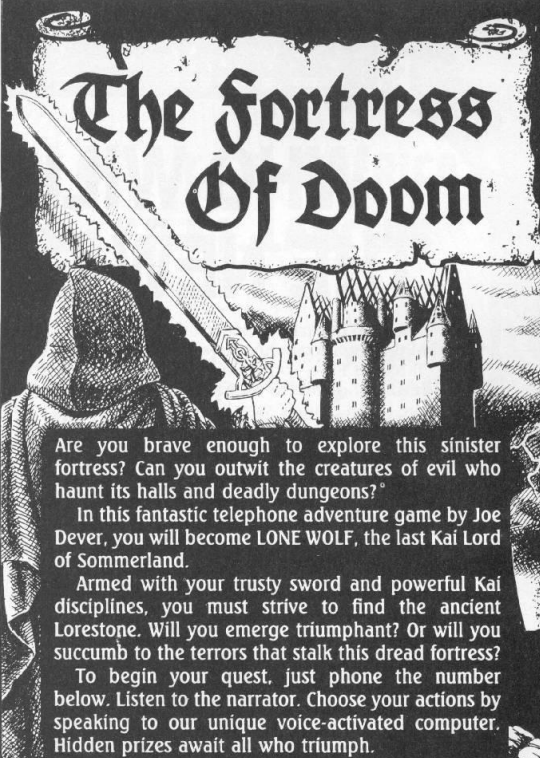
NAME _____
ADDRESS _____
POSTCODE _____

Send your order to: LONE WOLF CLUB, 39 Corfe Way, Broadstone, Dorset BH18 9ND

STOP PRESS!!! IN PRODUCTION FOR LATE '92/EARLY '93 RELEASE –
LONE WOLF AUDIOBOOKS 2 – THE DARK DOOR OPENS

Figura 199: propaganda do audiolivro *Eclipse of the Kai* e a promessa de *The Dark Door Opens*
Fonte: <https://gamebooks.org/gallery/ads/audio.jpg>

Inspirado pelas já conhecidas “aventuras telefônicas”, *Lone Wolf* também ganhou o *Joe Dever's Phonequest*, conhecido como *Fortress of Doom*, cuja estrutura era muita semelhante à já citada *F.I.S.T.*



The Fortress Of Doom

Are you brave enough to explore this sinister fortress? Can you outwit the creatures of evil who haunt its halls and deadly dungeons?

In this fantastic telephone adventure game by Joe Dever, you will become **LONE WOLF**, the last Kai Lord of Sommerland.

Armed with your trusty sword and powerful Kai disciplines, you must strive to find the ancient Lorestone. Will you emerge triumphant? Or will you succumb to the terrors that stalk this dread fortress?

To begin your quest, just phone the number below. Listen to the narrator. Choose your actions by speaking to our unique voice-activated computer. Hidden prizes await all who triumph.

PHONEQUEST
Joe Dever's

Lone Wolf

For special game card to PhoneQuest, Broad-House, London NW1 8NP. and rules, send s.a.e. system Limited, Elephant Calls cost 25p per minute cheap rate, 38p per minute at other times.

0898 555 525

PHONEQUEST

THE ADVENTURE LINE

Enter five fantastic worlds of high adventure created by the Master of Role-playing Fantasy - Joe Dever

ALIEN INTRUDER

Time and place: 2754 AD - Deep Space

Your identity: Federation Patrol Leader

Your quest: Hunt down and destroy the killer intruder - before it kills you!

Starring Tom Baker former "Dr. Who"

NINJA

Time and place: 1530 AD - Nippon

Your identity: Ninja warrior: Samurai Toda Clan

Your quest: Recover your clan's most precious relic - the Toda Katana

THE FORBIDDEN TOWER

Lone Wolf

THE LATEST GREAT ADVENTURE IN THE LONE WOLF SAGA

Time and place: MS 5056 - World of Magnamund

Your identity: Lone Wolf: the last Kai Master of Sommerland

Your quest: Discover the identity of He who commands the Forbidden Tower

TOMB OF THE SPHINX

Time and place: 1934 AD - Cairo

Your identity: Sir Edward Mainwaring: archaeologist

Your quest: To find the legendary 'Eye of Set'

VAMPIRE HUNTER

Time and place: 1995 AD - Los Angeles

Your identity: Dr Marc Steiner: paranormal investigator

Your quest: To hunt down and destroy the vampire that is terrorizing Mammoth Studios

DEATH OR GLORY? — THE CHOICE IS YOURS!

0898 555 525

C & E GROUP, PO BOX 120, HENLEY-ON-THAMES, OXON, UK
Calls cost 33p (off peak) and 44p (standard peak) per minute inc VAT

Figuras 200 e 201: propagandas de *Joe Dever's Phonequest*

Fontes: <https://gamebooks.org/gallery/ads/pq1.jpg> e <https://gamebooks.org/gallery/ads/pq2.jpg>, respectivamente

Outros produtos da série também foram lançados:



FINE ART SCULPTURES *Presents*

GRAND MASTER LONE WOLF

This stunning hand painted statuette of Lone Wolf, clad in the regalia of a Ka Grand Master, is the vanguard of a series of fine art quality figurines celebrating the unique creatures and characters of Magnamund- the World of Lone Wolf



Do not miss this special opportunity to be one first to own a premier edition Lone Wolf statuette

Superbly crafted by Roger Andrews, one of Britain's leading fine art sculptors, this exclusive first edition statuette is hand-cast and hand-finished to the highest collector's standard. Priced at only £79.00 each fully inclusive to any UK address it represents exceptional value for money.

Whether you are a Lone Wolf fan or simply a lover of quality art, the Lone Wolf series of fine art sculptures is an investment that should provide you with a lifetime of pleasure.

As a special introduction on this first edition, we are issuing a Certificate of Authenticity with each order, individually signed by the creator, Lone Wolf - author Joe Dever.

Actual height approx: 8.5"

To order, simply complete the Priority Order Form below and send it with your remittance Roger Andrews Studios, PO Box 2, Llantwit Major, South Glamorgan, CF6 9NW (UK)

Please send me.....(No.) statuette(s) of "GRAND MASTER LONE WOLF" at the price of £75 each inc. carriage & VAT. (Overseas orders add £17.00 airmail surcharge). I understand that delivery may take up to 28 days and that I can return the figurine within 30 days thereafter for a full refund. I am not satisfied with my purchase. All payments must be made in UK £ Sterling.

Name: Telephone:

Address:

Post Code:

The Lone Wolf T-Shirt



Be one of the first to show your true Kai colours! These stunning black T-shirts are printed in red, white and dark green, and bear this eye-catching LONE WOLF illustration.

Made from the finest machine-washable, 50/50 cotton and polyester mix, these top quality T-shirts are available in the following sizes:

XS(32"), S(34"), M(36"-38"), L(40"), XL(44"-46").

ONLY £4.95

plus 75p. post & packing
ORDER EARLY TO AVOID DISAPPOINTMENT

T-Shirt Offer Order Form

Please send me the following "Flight from the Dark" T-Shirt:

Please complete the whole coupon in block capitals and return the order to:

LONE WOLF T-SHIRT OFFER
Arrow Books, Dept. AF,
Brookmount House,
62-65 Chandos Place,
London WC2N 4NW

QUANTITY	CHEST SIZE	PRICE
	XS (32")	\$4.95
	S (34")	\$4.95
	M (36"-38")	\$4.95
	L (40")	\$4.95
	XL (44"-46")	\$4.95
SUB-TOTAL		\$
POSTAGE & PACKING (1st shirt)		75p
P&P for each additional T-shirt only 20p each		\$
TOTAL AMOUNT SENT		\$

Make your cheque/postal order payable to: Arrow Books.
Please ensure your name and address is filled in on the back of cheques.

Please allow 28 days for delivery. If not satisfied we will refund your money immediately. All prices include VAT.

Name:
Address:

Figuras 202 e 203: produtos da série *Lone Wolf* (escultura e camiseta, respectivamente)

Fontes: <https://gamebooks.org/gallery/ads/lwfig.jpg> e <https://gamebooks.org/gallery/ads/lwshirt.jpg>, respectivamente

Um *MMORPG*⁷⁶⁸ foi desenvolvido por fãs com o apoio do próprio Joe Dever, que seria o designer líder do projeto, mas foi interrompido quando era desenvolvido⁷⁶⁹ pela empresa singapurana Ksatria Gameworks Pte Ltd.⁷⁷⁰ Mesmo com a licença para produzir outros jogos de *Lone Wolf* e tendo anunciado que seria um jogo serializado em cinco níveis (RYAN, 2007, p.33), a empresa encerrou suas atividades em 2009 devido à crise financeira mundial⁷⁷¹. A Red Entertainment⁷⁷², desenvolvedora de videogames situada no Japão,

⁷⁶⁸ MMO é a sigla em inglês para *Massive Multiplayer Online* (Múltiplos jogadores massivos online). Representa uma modalidade de jogo online no qual vários jogadores competem e interagem entre si. Ao contrário dos jogos *multiplayers* (múltiplos jogadores), normalmente com o número limitado de jogadores, os jogos em MMO permitem a interação de um número enorme (milhares) de pessoas ao mesmo tempo. Um *MMORPG*, portanto, seria um MMO que utiliza características dos jogos de RPG. Mais informações em <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/835-o-que-e-mmorpg-.htm>.

⁷⁶⁹ Retirado de <https://web.archive.org/web/20070927045615/http://lobo-solitario.com/informacion/viejas/2005/200512.htm>.

⁷⁷⁰ Fundada em 2005, trata-se de uma organização no setor de serviços empresariais.

⁷⁷¹ Retirado de <https://www.polygon.com/2013/3/26/4150380/joe-devers-lone-wolf-gamebooks-reborn-as-a-mobile-e-book-rpg-hybrid#0>. Apenas podem-se conhecer alguns rascunhos de seu projeto original. Eles podem ser obtidos em https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=10153724774278572&id=690458571&hc_location=ufi e

conseguiu por pouco tempo os direitos de um futuro jogo, mas a empresa italiana Forge Reply⁷⁷³ anunciou em agosto de 2011 que estava desenvolvendo um jogo para novos consoles. Trata-se do projeto mais recente anunciado relacionado a *Lone Wolf*: sua versão para tablet⁷⁷⁴. Criado pela empresa italiana, o novo jogo foi anunciado em 18 de agosto de 2011 na convenção *Gamescom* em Colônia⁷⁷⁵, revelado em março de 2013 como um híbrido de livro-jogo eletrônico⁷⁷⁶ e RPG para *IOS* na *Game Developers Conference*⁷⁷⁷ como uma narrativa que ocorre entre o terceiro e o quarto livros-jogo (*The Caverns of Kalte* e *The Chasm of Doom* [1985], respectivamente), ambientando o Lobo Solitário numa aventura totalmente inédita vivida numa cidade de minas sobre a qual paira um mistério⁷⁷⁸, lançado em 14 de novembro de 2013⁷⁷⁹ e desenvolvido em conjunto com a *Atlantica Lab*⁷⁸⁰. O jogo apresentava gráficos não muito surpreendentes, mas a ideia de o personagem não ser fixo (pode-se atribuir-lhe poderes únicos em sua construção, tornando-o autêntico) e poder criar as próprias armas se coletados itens específicos faz essa adaptação de livro-jogo ser realmente única⁷⁸¹.

A Forge Reply (desenvolvedora) e a BulkyPix⁷⁸² (editora) planejaram fazer mais três jogos cujo enredo aconteceria em diferentes "atos" de uma trama completa chamada *Lone Wolf: Blood on the Snow*⁷⁸³. O primeiro ato da história, *Rockstarn*⁷⁸⁴, foi lançado em novembro de 2013. Os seguintes atos, denominados *Forest Hunt*⁷⁸⁵, *Shianti Temple*⁷⁸⁶ e *V'taag - The Dark Tower*⁷⁸⁷, também foram lançados e estão disponíveis para os jogadores⁷⁸⁸.

https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=10153727644078572&id=690458571&ref=m_notif¬if_t=group_comment.

⁷⁷² Outras informações sobre a empresa em <http://red-entertainment.co.jp/english/>.

⁷⁷³ Mais informações sobre a empresa em <http://www.reply.com/forge-reply/en/>.

⁷⁷⁴ Tipo de computador portátil, fina espessura, provido da tecnologia *touchscreen* (tela sensível ao tato), o qual pode ser destinado tanto para fins de entretenimento quanto para uso profissional. Mais informações em <http://www.mochileirodigital.com.br/tecnologia/eletronicos/o-que-e-um-tablet/>.

⁷⁷⁵ Retirado de <https://www.projectaon.org/en/blog/2011/08/lone-wolf-game-in-production/>.

⁷⁷⁶ Tomou-se a liberdade para traduzir isso do termo *e-gamebook*.

⁷⁷⁷ A "Conferência de Desenvolvedores de Jogos" (tradução literal), ou *GDC* é a maior reunião anual de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos profissionais. Tal evento foca em aprendizado, inspiração e redes sociais. Mais informações em <http://www.gdconf.com/>.

⁷⁷⁸ Retirado de <https://www.polygon.com/2013/3/26/4150380/joe-devers-lone-wolf-gamebooks-reborn-as-a-mobile-e-book-rpg-hybrid#0>.

⁷⁷⁹ O jogo estava inicialmente planejado para outubro, como consta em <http://www.licensemag.com/license-global/atlantica-adapt-lone-wolf-books>.

⁷⁸⁰ Outras informações sobre a empresa em <http://atlantica.com/en/news/Atlantica-Entertainment-Establishes-Lab/n.330>.

⁷⁸¹ Retirado de <http://www.pockettactics.com/reviews/review-joe-devers-lone-wolf/>.

⁷⁸² Mais informações sobre a editora em <https://pt-br.facebook.com/BulkyPix/>.

⁷⁸³ *Gameplays* desse jogo (dos quatro "atos") podem ser conhecidos em <https://www.youtube.com/watch?v=owhwkBn7ZMA&list=PL4-sOpOgP7fbCpcoStv2L2ysVfAWVVK2C> e um *teaser* em <https://www.youtube.com/watch?v=kjiskI3GhcY&t=29s>.

⁷⁸⁴ Um *teaser* desse jogo pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=altVUFXkk-E>.

⁷⁸⁵ Um *teaser* desse jogo pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=OS9UFM3nbJE>.

Iniciado numa despretensiosa forma de aprender a programar no Nintendo DS e graças à facilidade de acesso às obras de Joe Dever pelo Project Aon, uma adaptação dos primeiros cinco livros-jogo da série original para esse console portátil⁷⁸⁹, chamado LoneWolfDS⁷⁹⁰, também ficou disponível em formato *homebrew*⁷⁹¹. Duas modificações para o jogo *Neverwinter Nights* foram feitas após a série *Lone Wolf*.

Outras adaptações da série foram feitas também, como a versão RPG *Lone Wolf: The Roleplaying Game* (2004), lançada pela Mongoose Publishing sob boa aceitação de público, mesmo que alguns jogadores acreditassem em problemas como o equilíbrio entre as classes de personagens e regras de jogo. Joe Dever concedeu grande ajuda ao designer principal desse jogo, August Hahn, para que soubesse de informações dos seus últimos quatro livros-jogo inéditos. Uma linha de figuras em miniaturas também foi criada especialmente para o jogo⁷⁹².

Em julho de 2009, a Convergence Entertainment⁷⁹³, anunciou que garantiu os direitos autorais para fazer um filme de ação baseado na série *Lone Wolf*⁷⁹⁴, o qual nunca foi lançado. Se o acordo fosse concretizado, uma possível série de TV poderia surgir em 2010, o que também não ocorreu. Um *card game* também chegou a ser cogitado, mas também não chegou a ser lançado⁷⁹⁵.

A segunda versão de RPG da série foi o *Lone Wolf Multiplayer Game Book* (2010), com regras mais próximas dos livros-jogo, também lançado pela Mongoose. A editora Scriptarium⁷⁹⁶ desenvolveu parte do jogo também.

Em 2011 *Lone Wolf* estreou sua versão para Kindle com *Flight from the Dark*, seguido por *Fire on the Water* (2012) e *Caverns of Kalte* (2013).

Em abril de 2013, o Cubicle 7 anunciou que obteve o direito de desenvolver um jogo de RPG baseado em *Lone Wolf*⁷⁹⁷. Em 30 de outubro de 2013, o Cubicle 7 anunciou o

⁷⁸⁶ Um *teaser* desse jogo pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=p3AjrTlMRw>.

⁷⁸⁷ Um *teaser* desse jogo pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=RV1ZGfoQDQk>.

⁷⁸⁸ Retirado de <https://www.projectaon.org/en/blog/2013/08/joe-devers-lone-wolf-blood-on-the-snow/>.

⁷⁸⁹ Retirado de <https://www.projectaon.org/staff/frederic/index.php>.

⁷⁹⁰ *Gameplays* desse jogo podem ser conhecidos em <https://www.youtube.com/watch?v=qsNh4v6r8lU> e <https://www.youtube.com/watch?v=t-cSsHO6oZ0>.

⁷⁹¹ Literalmente significa "aplicativo caseiro". Tratam-se de programas não-oficiais criados pelos próprios usuários a fim de complementar programas já existentes (nesse caso, o do Nintendo DS).

⁷⁹² Uma vaga relação dessas miniaturas pode ser conhecida em <https://web.archive.org/web/20070928061356/http://www.towerofthesun.com/lonewolf/modules.php?name=News&file=article&sid=15&mode=&order=0&thold=0>.

⁷⁹³ Mais informações sobre a empresa em <http://convergence-ent.com/>.

⁷⁹⁴ Retirado de <http://variety.com/2009/film/news/convergence-loads-up-manga-based-pix-1118006317/>.

⁷⁹⁵ Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

⁷⁹⁶ Fizeram parte desse projeto: Vincent Lazzari (para *Magnamund Bestiary*), David Latapie (para *Heroes of Magnamund*), Vincent Lazzari juntamente com Florent Haro (para *The Darklands*), Vincent Lazzari, Florent Haro, Éric Dubourg, Gérald Degryse, Emmanuel Luc e Jidus (para *Stornlands 1*).

desenvolvimento de um novo jogo de RPG, chamado *Lone Wolf Adventure Game*, talvez uma “evolução” do *Lone Wolf Multiplayer Game Book* anteriormente lançado. Um *crowdfunding* foi lançado no Kickstarter e conseguiu arrecadar mais de £68,000⁷⁹⁸. Em 26 de agosto de 2014, o Cubicle 7 liberou publicamente a ficha de personagem com um resumo das regras⁷⁹⁹. As regras básicas completas foram lançadas em 2015 já como parte de um conjunto composto por três livros: *Book of Kai Training*, o qual permitia que os jogadores criassem personagens inéditos para o jogo, *Book of Kai Wisdom*, que continha as regras completas para jogar e o *Book of Kai Legends* - duas aventuras prontas e dicas sobre a criação de outras. Além dos livros, personagens pré-construídos e fichas de personagem em branco também faziam parte do kit. Esse, por si só, já seria suficiente para iniciar o jogo, bem como introduzir novos personagens-jogadores. Sua terceira versão saiu pelo Cubicle 7 (2016).

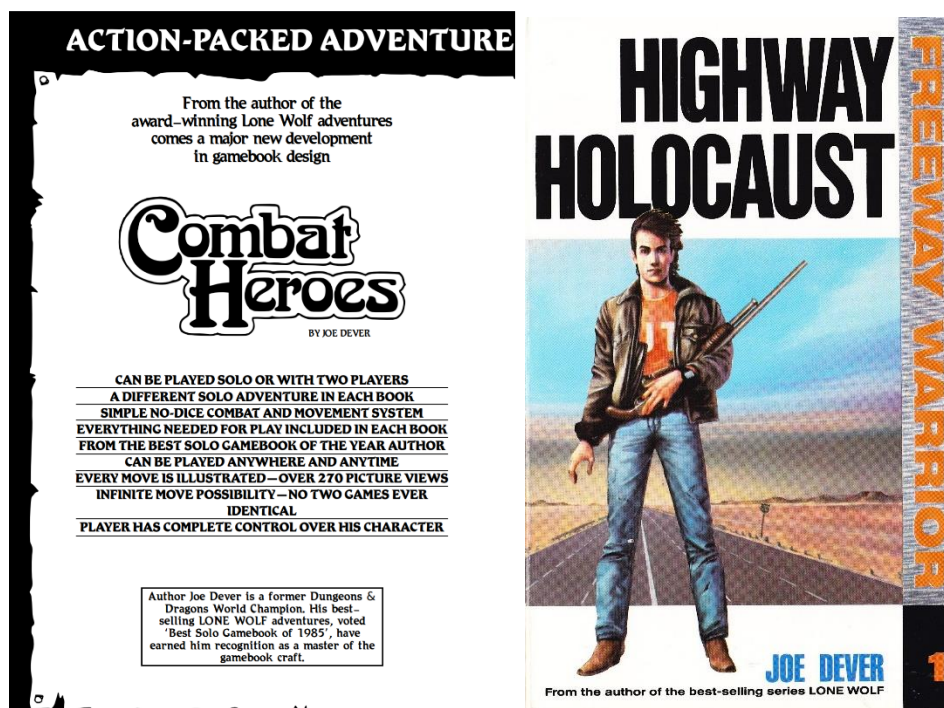
Mesmo *Lone Wolf* sendo seu grande legado, deixou outras importantes séries curtas aos consumidores de livros-jogo como *Combat Heroes* e *Freeway Warrior*⁸⁰⁰. Sempre que possível, Dever fez questão de colocar seus prêmios e fama como atrativo para seus outros projetos.

⁷⁹⁷ Retirado de <https://web.archive.org/web/20130515005435/http://www.cubicle7.co.uk/2013/04/joe-dever-and-cubicle-7-announce-major-lone-wolf-deal/>

⁷⁹⁸ Retirado de <https://www.kickstarter.com/projects/461807648/joe-devers-lone-wolf-the-lone-wolf-adventure-game>.

⁷⁹⁹ A ficha pode ser conhecida em <http://cubicle7.co.uk/wp-content/uploads/2014/08/Kai-Character-sheet-summary.pdf>.

⁸⁰⁰ Série composta por quatro livros-jogo cujo enredo fala sobre sobreviventes que buscam fugir do Texas em direção à Califórnia num cenário de holocausto nuclear. Mais informações em <https://gamebooks.org/Series/174>.



Figuras 204 e 205: propaganda de *Combat Heroes* contendo as premiações de seu autor nas partes superior, média e inferior do anúncio e capa do primeiro livro-jogo da série *Freeway Warrior - Highway Holocaust* (1988) -, na qual se pode perceber que Dever inseriu na parte inferior de sua capa parte de sua boa reputação, respectivamente

Fontes: *Lone Wolf Club Newsletter*, Londres/Inglaterra, Special Summer Edition, 1986 (p.6) e <https://gamebooks.org/gallery/freewar1.jpg>, respectivamente

O reflexo de sua qualidade como escritor fez também sua coleção de prêmios sair de *Lone Wolf* com *The Omega Zone*⁸⁰¹ (1989), terceiro livro da série *Freeway Warrior*, que conquistou uma menção honrosa como melhor livro-jogo de todos os tempos ao lado dos já mencionados *City of Thieves* e *The Shamutanti Hills*. (LONE..., 1991, p.8)

6.7.6 – Lobo “mau”? Uma breve conclusão

Mesmo Joe Dever tendo se recusado a publicar *Lone Wolf* pela Games Workshop ou mesmo pela Puffin/Penguin Books, responsável pela publicação da série *Fighting Fantasy*, os fãs da série pioneira dos livros-jogo sentiam que Dever foi uma perda e tanto para a série devido ao seu talento no gênero. Por isso o autor foi mencionado na categoria “autor sugerido” da votação promovida pelo *Fighting Fantazine* ao lado de outros como autores de livros-jogo com extremo potencial criativo. (BALLINGALL, 2011b, p.62)

⁸⁰¹ Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/1173>.

Lone Wolf não foi, então, um “lobo solitário” dos livros-jogo, e sim um “Lorde Kai rebelde”, o qual saiu voluntariamente de seu clã e decidiu criar o seu próprio, a ser seguido por quem quisesse conhecer um ótimo modelo a se inspirar.

Por vezes, personagens como Lobo Solitário e o mago Banedon parecem lembrar Sherlock e Watson em busca da resolução de vingança e missões consecutivas, fórmula que deu sucesso e fama a Arthur Conan Doyle (1859 – 1930) há dois séculos atrás.

O personagem Lobo Silencioso/Lobo Solitário pode eleger uma lição como a mais importante da série *Lone Wolf*: a de que qualquer ser humano pode se “elevar” através de muito trabalho, persistência e determinação naquilo que almeja. Diversos jovens fãs da série reconheceram tal pedagogismo nos livros da série e escreveram a Dever agradecendo-o pela motivação em suas vidas, encontrada na leitura de suas obras⁸⁰², algo talvez mais enriquecedor ao leitor-jogador do que se inspirar em “super-heróis psicoterapêuticos” de hoje. Segundo Morin,

Diferentes fatores favorecem a identificação; o ótimo da identificação se estabelece num certo equilíbrio de realismo e de idealização; é preciso haver condições de verossimilhança e de veracidade que assegurem a comunicação com a realidade vivida, que as personagens participem por algum lado da humanidade quotidiana, mas é preciso também que o imaginário se eleve alguns degraus acima da vida quotidiana, que as personagens vivam com mais intensidade, mais amor, mais riqueza afetiva do que o comum dos mortais. É preciso, também, que as situações imaginárias correspondam a interesses profundos, que os problemas tratados digam respeito intimamente a necessidades e aspirações dos leitores ou espectadores; é preciso, enfim, que os heróis sejam dotados de qualidades eminentemente simpáticas. Atingindo esse ótimo, as personagens suscitam apego, amor, ternura; já se tornam não tanto os oficiais de um mistério sagrado, como na tragédia, mas uns *alter ego* idealizados do leitor ou espectador, que realizam do melhor modo possível o que este sente em si de possível. (1977, p.82-83, grifos do autor)

Diferente das polêmicas enfrentadas por Steve Jackson (UK) com seu livro-jogo *House of Hell*, conforme abordado anteriormente, Dever pareceu escapar de qualquer uma delas, pelo fato de o protagonista de seus livros-jogo ser um personagem exemplar: inquestionavelmente bom, contra o mal, protetor dos fracos e dos inocentes, gentil com os animais, dentre muitas outras características (DEVER, 1993, p.10) que mais o assemelha a um herói de cavalaria moderna sem ser quixotesco.

Parecia ser impossível, após duas séries de livros-jogo tão icônicas, inovar nesse gênero. Uma terceira (e última) série a ser abordada, portanto, fecha esse ciclo da “Era de Ouro” do livro-jogo ao mudar o foco das aventuras medievais para o extremo Oriente.

⁸⁰² Retirado de https://web.archive.org/web/20110719060247/http://www.mantikore-verlag.de/forum/index.php?thema_id=59.

6.8 – SEGUINDO O CAMINHO DO TIGRE: A SÉRIE *THE WAY OF THE TIGER*

Diferente da dupla Jackson (UK)/Livingstone que decidiu se separar para produzirem mais livros-jogo para *Fighting Fantasy*, Jamie Thomson e Mark “Min” Smith geralmente publicaram em coautoria. Thomson não teria tempo hábil por trabalhar em período integral na revista *White Dwarf*, e precisou de Smith para lançar seus livros-jogo pela Puffin/Penguin e por outras editoras posteriormente.

6.8.1 – Os ninjas mais procurados

Jamie Thomson nasceu em 14 de novembro de 1958 no Irã. Cresceu em Brighton, Reino Unido, onde conheceu Mark Smith na faculdade da cidade (Brighton University). Graduou-se na Universidade de Kent com um diploma em política e governo.

Thomson trabalhou como editor-assistente da revista *White Dwarf* de 1981 a 1984, além de escrever uma coluna regular para a revista *Warlock (Omens and auguries)*. Pela Games Workshop desenvolveu o jogo de computador *The Tower of Despair*⁸⁰³.

Após doze anos trabalhando como autor, ele se mudou em tempo integral para o desenvolvimento de videogames na Eidos Interactive. Em 1999 criou sua própria empresa de desenvolvimento de jogos, a Black Cactus⁸⁰⁴, que produziu o jogo *Warrior Kings*⁸⁰⁵ e sua sequência *Warrior Kings: Battles*⁸⁰⁶, a qual foi cancelada.

⁸⁰³ Mais informações em <http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0007126>.

⁸⁰⁴ Mais informações em <http://www.bloomberg.com/research/stocks/private/person.asp?personId=623171&privcapId=621930>.

⁸⁰⁵ Jogo de computador de estratégia em tempo real, desenvolvido pela Black Cactus e publicado pela Microïds em 2002, focado nos conceitos de tribalismo pagão, Renascimento e teocracia imperialista. Outras informações em http://www.eurogamer.net/articles/i_warriorkings.

⁸⁰⁶ Jogo de computador de estratégia em tempo real desenvolvido pela Black Cactus e publicado pela Empire Interactive na Europa e pela Strategy First na América do Norte, ambos em 2003. Mais informações em http://store.steampowered.com/app/299070/Warrior_Kings_Battles/.

Com o fechamento da Black Cactus, Thomson investiu 250.000,00 dólares em 2007 para uma nova *start-up*⁸⁰⁷, a Fabled Lands LLP⁸⁰⁸, empresa especializada em seus próprios títulos a serem lançados como *comics*, romances e aplicativos de iPhone.

Thomson também foi autor do romance *Corvus*, lançado pela Boxer Books⁸⁰⁹, membro da equipe criativa da Lionhead Studios⁸¹⁰ trabalhando no *Fable III*⁸¹¹ para a Microsoft e escreveu vários romances para a Fabled Lands LLP, incluindo *Dark Lord: The Teenage Years*⁸¹², e uma sequência, *Dark Lord: A Fiend in Need*⁸¹³ ambos publicados pela Orchard Books⁸¹⁴. Um terceiro volume da série, *Dark Lord: Eternal detention*, também foi conhecido, juntamente com uma nova série de aventura cômica no espaço: *The Wrong Side of the Galaxy*⁸¹⁵. Um segundo romance de ficção científica, *A Galaxy Too Far*⁸¹⁶, também foi publicado. E, por fim, o quarto da série *Dark Lord*, *The Headmaster of Doom*⁸¹⁷. A série de *Dark Lords* também ganhou uma adaptação para a TV, além de ser publicada em oito países diferentes. *Dark Lord: The Teenage Years* ganhou o prestigiado prêmio de livros infantis, o *Ronald Dahl Funny Prize* em 2012⁸¹⁸.

Já Mark Smith nasceu em Birmingham. Sua mãe, húngara de nascimento, foi ao Reino Unido pouco antes da Segunda Guerra Mundial quando ainda era criança. Smith estudou em Brighton e obteve mestrado em Psicologia Experimental pela Universidade de Oxford. Foi autor de livros-jogo em parceria com Jamie Thomson. Sozinho, publicou apenas dois livros-jogo para a série *Virtual Reality*⁸¹⁹: *Green Blood*⁸²⁰ e *The Coils of Hate*⁸²¹.

⁸⁰⁷ Companhias/empresas que se encontram no início de suas atividades e que buscam inovador no mercado. Outras informações em <https://exame.abril.com.br/pme/o-que-e-uma-startup/>.

⁸⁰⁸ Mais informações em <http://fabledlands.blogspot.com.br/>.

⁸⁰⁹ Editora de livros para jovens leitores. Outras informações em <https://www.facebook.com/BoxerBooks/>.

⁸¹⁰ Extinta produtora inglesa de jogos eletrônicos pertencente à Microsoft Games, divisão da gigante Microsoft. Foi fechada em 29 de abril de 2016.

⁸¹¹ Outras informações em <http://www.techtudo.com.br/review/fable-3.html>.

⁸¹² A história desse jogo se ambienta 50 anos após os eventos de *Fable II*. Mais informações em http://www.telegraph.co.uk/culture/books/children_sbookreviews/9658122/Dark-Lord-The-Teenage-Years-by-Jamie-Thomson-review.html.

⁸¹³ Outras informações em <https://www.goodreads.com/book/show/17286896-dark-lord>.

⁸¹⁴ Componente do Hachette Children's Group. Mais informações em https://www.hachettechildrens.co.uk/information/about_orchard.page.

⁸¹⁵ Outras informações em <https://www.goodreads.com/book/show/23532856-the-wrong-side-of-the-galaxy>.

⁸¹⁶ Mais informações em <https://www.booktopia.com.au/the-wrong-side-of-the-galaxy-a-galaxy-too-far-jamie-thomson/prod9781408330302.html>.

⁸¹⁷ Outras informações em <https://www.fantasticfiction.com/t/jamie-thomson/headmaster-of-doom.htm>.

⁸¹⁸ Prêmio extinto em 2015 voltado à publicação de livros para jovens leitores.

⁸¹⁹ Série de livros-jogo em que o leitor-jogador se preocupava mais em escolher as habilidades certas para os desafios do enredo do que com o rolamento de dados. Sua lista completa pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/463>.

⁸²⁰ Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/2878>.

⁸²¹ Outras informações em <https://gamebooks.org/Item/2880>.

Smith, que já foi até piloto de Fórmula Ford⁸²², permanece no sudeste da Inglaterra e trabalha na área de testes de software e garantia de qualidade para a NMQA.

6.8.2 – Todo mundo quer lutar kung-fu

The Way of the Tiger foi a série de livros-jogo de maior sucesso da autoria pertence a Mark Smith e Jamie Thomson. Após terem passado pela experiência de produzir dois livros-jogo para a série *Fighting Fantasy – A Espada do Samurai*⁸²³ (1994) e *O Talismã da Morte*⁸²⁴ (1995) - a dupla resolveu lançar sua própria série. A ideia era unir *O Senhor dos Anéis* com ninjas, uma união inusitada na época. (GREEN, 2014, p.106)

A temática ninja teve apenas um rápido aparecimento em *Deathtrap Dungeon* e nunca recebera o devido valor até então (WALTERS, 2012b, p.88-89). O livro-jogo *The Sword of the Samurai*, escrito pela dupla para a série *Fighting Fantasy* ajudou-os a esboçar o que seria a primeira série de livros-jogo baseada em ninjas (GREEN, 2014, p.104). No mundo fictício de Orb – onde se passa o enredo de *Talisman of Death* quando ainda seus autores trabalhavam para Steve Jackson (UK) e Ian Livingstone -, o leitor-jogador toma as decisões de um jovem monge-ninja conhecido como *Vingador*⁸²⁵, um guerreiro adorador de Kwon – o mestre supremo de combate desarmado. O protagonista, ainda órfão e muito pequeno, foi encontrado por um servo numa terra distante e trazido para o Templo da Rocha – local onde viviam monges-ninjas. O servo acreditava que uma marca de nascença encontrada na coxa da criança, em forma de coroa, poderia significar algum sinal. Treinado no Caminho do Tigre desde os seis anos de idade, o protagonista cresceu e é agora um excelente mestre, pronto para usar suas habilidades mortais para dominar o mal e vingar seu pai adotivo - Naijishi, morto por Yaemon, o Grande Mestre da Chama, que fingiu ser um adorador de Kwon quando na verdade era de Vile (deus e irmão gêmeo de Kwon, que prega a opressão e a violência contra qualquer ser vivo) para ter acesso ao templo a fim de roubar os Pergaminhos de Kettsuin - antes que Yaemon chegue às Colunas da Mudança⁸²⁶. O destino de Orb depende de suas habilidades e astúcias mortais. Além disso, deve-se recuperar os pergaminhos e trazê-los de

⁸²² Classe de automobilismo criada pela Ford Motor Company.

⁸²³ Do original *The Sword of the Samurai*.

⁸²⁴ Do original *Talisman of Death*.

⁸²⁵ Traduzido do original em inglês *Avenger*. (tradução nossa)

⁸²⁶ Do original *Pillars of Change*. (tradução nossa)

volta aos monges do Templo da Rocha. Em livros-jogo posteriores dessa série, novos desafios eram trazidos ao leitor-jogador.

O mundo de Orb, criado por Mark Smith inicialmente para uma campanha de jogo de *Dungeons & Dragons* (THOMSON, 2013) enquanto era estudante da *secondary school*⁸²⁷ (WALTERS, 2012b, p.89) em meados da década de 1970, além de ser o cenário para os livros-jogo da série *The Way of Tiger* também foi aproveitado como cenário para o livro-jogo *Talismã da Morte* da série *Fighting Fantasy*, escrito pelos próprios Smith e Thomson.

O sucesso da série pode ser atribuído a quatro características: os deuses de Orb (deuses como *Time*, *Snowfather*, *Eldest Father* e *Youngest Son* aparecem nos enredos) e suas influências no enredo (recurso também utilizado por outra série de livros-jogo – *Cretan Chronicles*⁸²⁸), uma ampla abordagem da mitologia (tolkieniana, contos nórdicos e folclore do leste europeu), as referências bem exploradas do extremo oriente, interessantes e verossímeis personagens, lugares fascinantes (WALTERS, 2012b, p.89). Poucos personagens de livros-jogo possuem uma ambientação tão detalhada como o *Avenger* e até mesmo os personagens secundários das narrativas vividas por ele (WALTERS, 2012b, p.90). Assim como visto em *Fighting Fantasy* e em *Lone Wolf*, em *The Way of the Tiger* a cultura industrial parte de um folclore existente (geralmente mitos e lendas) e altera-o para unir no produto cultural estruturas e elementos de cultura folclórica/arcaica com a cultura impressa (MORIN, 1977, p.66), miscelânea interessante e atrativa a seu público-alvo.

Diferente de Joe Dever, que se “recusou” ter contato com os livros-jogo da série *Fighting Fantasy* a fim de criar *Lone Wolf* sem qualquer ligação com a série pioneira do gênero, Thomson leu alguns dos livros-jogo de seus ex-chefes de Games Workshop para criar, junto com Smith, *The Way of the Tiger*. Nem por isso a primeira série baseada na temática ninja foi uma simples mímese das leituras-jogos anteriores, como será visto logo mais.

Tendo em vista seu público (jovem), cada livro possuía um aviso legal alertando contra a realização de qualquer um dos feitos relacionados ao monge-ninja no livro:

⁸²⁷ Corresponde ao Ensino Médio brasileiro.

⁸²⁸ Trilogia de livros-jogo escrita por John Butterfield, David Honigmann e Philip Parker, e ilustrado por Dan Woods. Outras informações em <https://gamebooks.org/Series/96>.

WARNING

**Do not attempt any of the techniques or methods
described in this book. They would result in
serious injury or death to an untrained user.**

Figura 206: aviso contido sempre na página 2 de cada livro-jogo da série

Fontes: SMITH, Mark; THOMSON, Jamie. *Avenger!*. Londres/Inglaterra: Knight Books, 1985. Paginação irregular. ; _____. *Assassin!*. Londres/Inglaterra: Knight Books, 1985. Paginação irregular. ; _____. *Inferno!*. Londres/Inglaterra: Knight Books, 1987. Paginação irregular. ; _____. *Overlord!*. Londres/Inglaterra: Knight Books, 1986. Paginação irregular. ; _____. *Usurper!*. Londres/Inglaterra: Knight Books, 1985. Paginação irregular. ; _____. *Warbringer!*. Londres/Inglaterra: Knight Books, 1986. Paginação irregular. (p.2 de todos)

O aviso permaneceu em suas expansões também, inclusive na tradução francesa. Não se sabe por que a edição italiana decidiu não manter esse aviso inicial.

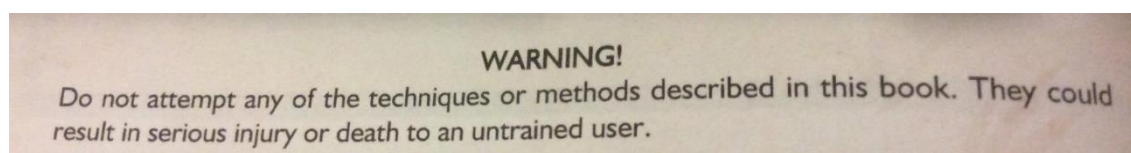


Figura 207: aviso contido na página 2 dos livros-jogo *Ninja* (2014) e *Redeemer!* (2015)

Fonte:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1487828974627628&set=a.974879442589253.1073741826.100002016194883&type=3&theater>

A série apresentou um sistema de combate baseado em golpes de luta desarmados com nomes fictícios, como por exemplo o Soco Punho de Ferro⁸²⁹ e o Arremesso Cauda de Dragão⁸³⁰, só para citar alguns. Cada um deles teria sua (des)vantagem e, como numa luta real, precisaria ser muito bem pensado antes de ser executado, sistema que inovou o combate nos livros-jogo (LLOYD, 2012b, p.86). Devido aos estilos e técnicas de luta serem apresentados de forma fantástica (especialmente as artes marciais), a aventura lembra muito filmes clássicos de kung fu nos quais o desejo de vingança e reivindicação de honra eram missões quase obrigatórias de serem cumpridas. Segundo Thomson, “adicionar o ninja nos possibilitou também criar uma nova maneira de aplicar as regras, inventando um sistema de jogo com o kung fu”. (2013)

⁸²⁹ Do original *Iron Fist Punch*. (tradução nossa)

⁸³⁰ Do original *Dragon's Tail Throw*. (tradução nossa)

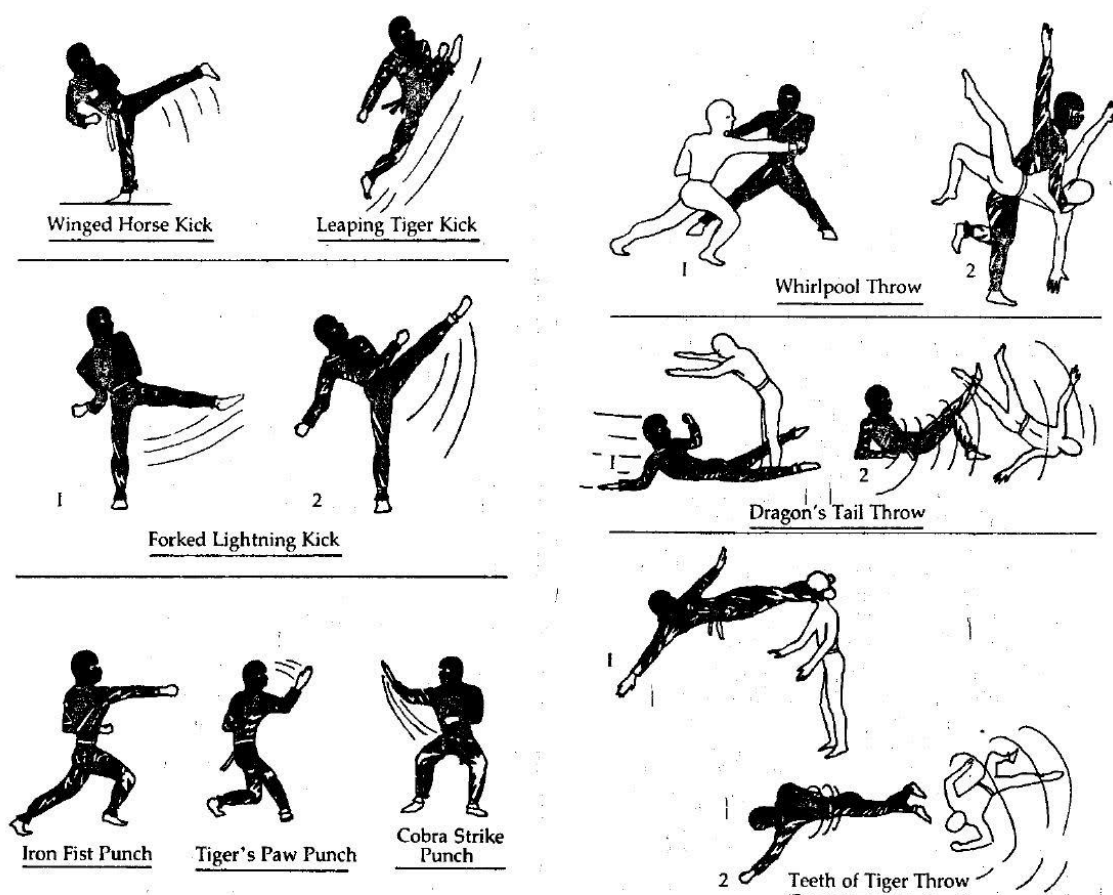


Figura 208: golpes praticados pelo Vingador

Fonte: <https://forum.rpg.net/showthread.php?374725-Let-s-Play-The-Way-of-the-Tiger>

Se comparada a outras séries de livros-jogo, o combate nessa é mais estratégico do que o habitual, pois o leitor deve escolher quais ataques fazer em vez de simplesmente rolar os dados indefinidamente. Segundo Thomson,

Esse sistema de combate foi realmente pioneiro de seu tempo ...
 Sim, estava pensando em escolhas táticas, mas não apenas em escolhas táticas puramente em jogos, mas para fazerem parte da narrativa. Suas táticas são explicadas de uma forma divertida, então você consegue fazer as coisas absurdas do filme de ninja/kung fu em um cenário heroico. (2013)⁸³¹

O protagonista também poderia escolher entre uma lista de habilidades ninja, como apagar flechas, acrobacias, imunidade a venenos, simular a própria morte, escapologia, envenenar agulhas, abrir fechaduras, detectar/desarmar armadilhas ou escalada.

⁸³¹ Do original *That combat system was really the first of its time...*

Yes, it was thinking about tactical choices, but not just tactical choices purely in gaming but to make those part of the narrative. Your tactics are explained in a cool kind of way, so you get to do absurd ninja kung fu film stuff in a heroic setting. (tradução nossa)

Também teria à disposição do leitor-jogador diversos itens desde o início, como cinco *shuriken* (estrelas de ferro), traje de ninja (para camuflagem), placas de ferro (costuradas na roupa para servirem de proteção contra ataques de armas), tubo de bambu (usado tanto como snorkel ou zarabatana), garrote (utilizado para estrangular inimigos), pó ofuscante (para distração e fuga), pedras que produzem fogo, peixe-aranha (fonte de veneno) e uma dose de Sangue de Nil (um poderoso e perigoso veneno tirado da barbada de um escorpião filho do deus Nil). Como de costume, existem itens de inventário também para coletar durante a narrativa, e assim como em *Sorcery!* podem ser aproveitadas de livro para livro, bem como outras estatísticas de personagens anotadas na ficha.

Testes de sorte, já conhecidos do sistema de combate criado para a série *Fighting Fantasy*, também eram utilizados a fim de conhecer o destino das ações do personagem. Outro atributo que o Vingador possuía era sua "Força interna", semelhante à energia *qi*⁸³² da cultura tradicional chinesa. Com ela, o personagem poderia causar maiores danos a inimigos ou quebrar objetos que normalmente não seria capaz de fazer.

Durante as aventuras do monge-ninja, vários inimigos e aliados são encontrados. Mas também no mundo de Orb coexistem titãs antigos - chamados de *Deuses Anciãos*⁸³³ - e várias divindades adoradas⁸³⁴.

Bob Harvey⁸³⁵, profissional incumbido das ilustrações de capa e internas, transferiu para a imagem momentos cruciais da narrativa, sempre buscando forte impacto.

⁸³² Também grafado como ch'i ou ki, trata-se de uma força cósmica a qual criou e permeia todo o universo. Mais informações em <https://novaconscincia.wordpress.com/2016/07/10/energia-chi-qi-ki-energia-vital/comment-page-1/>.

⁸³³ Do original *Elder Gods*. (tradução nossa)

⁸³⁴ Uma extensa lista de personagens secundários e antagonistas pode ser conhecida em https://www.revolvvy.com/main/index.php?s=Way%20of%20the%20Tiger&item_type=topic.

⁸³⁵ Ilustrador britânico famoso por ter trabalhado nas séries de livros-jogo *The Way of the Tiger*, *Fighting Fantasy*, *Dragon Warriors*, entre outras. Mais informações em http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Bob_Harvey.



Figuras 209 e 210: cenas da série *The Way of the Tiger* (decapitação e combate iminente, respectivamente)

Fonte: SMITH, Mark; THOMSON, Jamie. *Avenger!*. Londres/Inglaterra: Knight Books, 1985. Paginação irregular. (p.130 e 161, respectivamente)

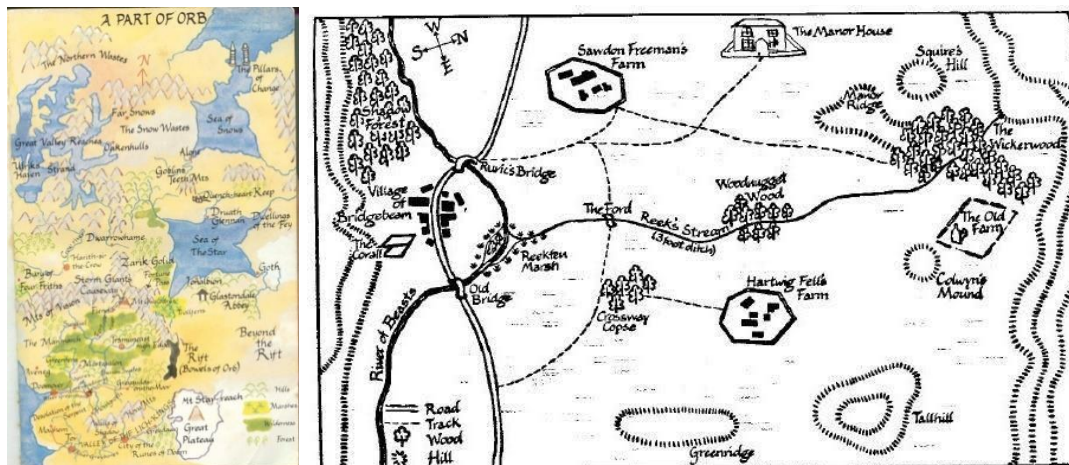
Essa série de livros-jogo foi uma boa escolha para a época, e inovou na jogabilidade e enredo, tendo em vista que

Na década de 80, os ninjas eram desconhecidos. Apareciam realmente apenas em filmes de kung fu e agora todos sabem o que é um ninja. Não trouxemos uma nova cena de jogo de RPG para explorar, mas misturamos os ninjas com a Terra-Média⁸³⁶. (THOMSON, 2013)

Sua dinâmica do jogo deixou essa série com aleatoriedades bem equilibradas e nenhum combate injusto e mortes inevitáveis, sendo uma série “bem justa” para o leitor-jogador se aventurar.

⁸³⁶ Do original *In the 80s ninjas were hardly known at all, it was really just niche kung fu films and now everyone knows what a ninja is. It's not quite bringing a whole new scene of roleplaying gaming to exploit, but it is putting the ninjas in Middle-Earth.* (tradução nossa)

Como de praxe, a qualidade gráfica das edições americanas é inferior às britânicas, omitindo os mapas coloridos encontrados nos originais e geralmente usando materiais mais baratos.



Figuras 211 e 212: mapas de edição britânica (colorido) e estadunidense (preto e branco), respectivamente

Fontes: <https://wayofthetigerblog.wordpress.com/2016/06/13/warbringer-attempt-1-part-12/> e <https://gamebooks.org/scans/WayOfTheTiger/wott1map.jpg>, respectivamente

Todos os seis volumes foram lançados pela primeira vez na Inglaterra (Knight Books) e depois reimpressos nos Estados Unidos (Berkeley⁸³⁷). A série original contou com seis títulos: *Avenger!*, *Assassin!*, *Usurper!*, *Overlord!*, *Warbringer!* e *Inferno!*, os quais poderiam ser lidos-jogados em sequência ou em ordem aleatória, embora fosse recomendado jogá-los em sequência para preservar a continuidade do enredo, assim como em *Lone Wolf*. Além disso, a leitura-jogo em ordem cronológica permitia ao leitor-jogador acumular o ganho de habilidades, bônus, penalidades ou itens especiais que seu personagem adquirisse, sendo aproveitados para o próximo livro-jogo (LLOYD, 2012b, p.86). Esse último, porém, terminava de forma a preparar o leitor para uma continuação, e os próprios editores da Hodder and Stoughton⁸³⁸ reescreveram o final de *Inferno!* para que a série acabasse ali, algo que desagradou muito os leitores-jogadores da série, devido ao CEO da editora, Eddie Bell, ter conseguido o mesmo cargo na Harper Collins⁸³⁹ e levado a dupla criadora de *The Way of the Tiger* consigo para desenvolverem a série *Duel Master*. Ela somente conheceu seu real fechamento de enredo 18 anos depois, com o lançamento de *Redeemer!*, escrito pela dupla criadora da série em parceria com David Walters. Sua origem também sofreu alteração com a

⁸³⁷ Uma marca do grupo Penguin (EUA) que começou como uma empresa independente em 1955. Outras informações em <http://www.penguin.com/publishers/berkeley/>.

⁸³⁸ Editora britânica, recentemente marca da Hachette. Mais informações em <https://www.hodder.co.uk/>.

⁸³⁹ A HarperCollins Publishers LLC é uma das cinco maiores editoras de língua inglesa do mundo. Outras informações em <http://www.harpercollins.com.br/>.

publicação de *Ninja*, de David Walters, sendo considerado o “livro-jogo número 0” da série (GREEN, 2014, p.106), funcionando como um prelúdio da mesma.

6.8.3 – Investida improvisada: outros derivados de *The Way of the Tiger*

Em dezembro de 2012 foi divulgada uma versão em RPG via Kickstarter, bem como livros-jogo avulsos dos criadores da série ninja de livros-jogo. (PAREDES, 2012b, p.8)

Em 2013, Dave Morris e Jamie Thomson, velhos conhecidos de Games Workshop, decidiram (re)publicar a série em formato impresso e digital pela empresa que ambos fundaram, a Fabled Lands LLP (WALTERS, 2012b, p.91). Em agosto desse ano, Smith e Thomson planejaram juntamente com a Megara Entertainment desenvolver edições de colecionador (com capas duras) dos livros-jogo (incluindo *Ninja* e *Redeemer!*) e edições para Kindle.

Os livros-jogo em brochura foram lançados em 2014 juntamente com os lançamentos *Ninja*, pela Posse Publishing (LLOYD, 2015b, p.96), e *Redeemer!* (LLOYD, 2015d, p.96), pela Megara Entertainment⁸⁴⁰, reeditados em formato de bolso, e um RPG baseado na série⁸⁴¹ já com uma versão beta⁸⁴².

Já em dezembro de 2013, a Tin Man Games anunciou que lançaria os seis livros-jogo originais da série em plataformas digitais em 2014 e 2015. Tal aposta se deu, segundo Thomson, devido a um

[...] ressurgimento geral que está acontecendo nos livros-jogo. Há um nicho nostálgico que parece fornecer um mercado para isso. Além disso, há essa coisa de aplicativo que está acontecendo no momento, os livros-jogo são bastante adequados para Android e iPhone [principais sistemas operacionais de celular]. É o tipo de coisa que as pessoas gostam de sentar e brincar quando estão num trem. Então, há pessoas novas entrando nisso e as pessoas mais velhas que amaram ter isso de volta quando quiserem jogá-los novamente⁸⁴³. (2013, comentários nossos)

⁸⁴⁰ Há duas informações em desacordo aqui. De acordo com as resenhas de Lloyd, ambos foram publicados pela Megara Entertainment. A data de lançamento segundo sua resenha de *Redeemer!* consta como lançado em 2014, mas de acordo com Katz esse livro-jogo pode ser saído quase um ano depois, em agosto de 2015. Retirado de <https://gamebooks.org/Item/10264>.

⁸⁴¹ Retirado de <https://rpggeek.com/rpg/22386/way-tiger-roleplaying-game> e <https://rpggeek.com/rpgitem/142877/way-tiger-roleplaying-game-beta>

⁸⁴² Software ou produto ainda em fase de testes. Mais informações em <https://canaltech.com.br/produtos/O-que-significa-dizer-que-um-software-ou-produto-esta-em-versao-beta/>.

⁸⁴³ Do original [...] *it's the general resurgence in gamebooks that's going on. There's a nostalgic niche that it seems to provide a market for. Plus there's this app thing that's going on – at the moment gamebooks are quite suited to Android and iPhone. It's the sort of thing people like to sit and play with on the train. So there are new*

Dois jogos de videogame baseados nos livros foram lançados no mesmo período que a série original circulava entre seus leitores-jogadores (WALTERS, 2012b, p.91). O primeiro, chamado apenas de *The Way of the Tiger* (1986), era um *beat 'em up*⁸⁴⁴ lançado pela Gremlin Graphics⁸⁴⁵ para os consoles Amstrad CPC⁸⁴⁶, Sinclair ZX Spectrum⁸⁴⁷, Commodore 16⁸⁴⁸ e Commodore 64⁸⁴⁹. Nele, o monge-ninja lutava contra espiões e espadachins. O segundo foi *Way of the Tiger II: Avenger* (1986), também lançado pela Gremlin Graphics para os consoles Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum e MSX⁸⁵⁰. Nele, Yaemon matou o pai adotivo de Vingador, Naijish, e roubou os Pergaminhos de Ketsuin – exatamente o enredo do primeiro livro-jogo da série original. Para recuperá-los, o jogador deve encontrar as chaves para penetrar no Quench Heart Keep e depois matar cada um dos três guardiões.

people getting into it and the old people who loved it way back when who would like to play it again. (tradução nossa)

⁸⁴⁴ Também conhecidos como *brawlers* ou *briga de rua*, são jogos eletrônicos focados em “bater e andar” contra muitos inimigos. Esse gênero possui jogabilidade simples e geralmente permite de dois a quatro jogadores. Mais informações em <http://www.garotasgeeks.com/os-10-jogos-mais-divertidos-genero-beatemup/>.

⁸⁴⁵ A Infogrames Studios Limited, que anteriormente era a Gremlin Graphics Software Limited (e depois Gremlin Interactive Limited) era uma empresa de software britânica que comercializava computadores domésticos. Outras informações em https://www.c64-wiki.com/wiki/Gremlin_Graphics.

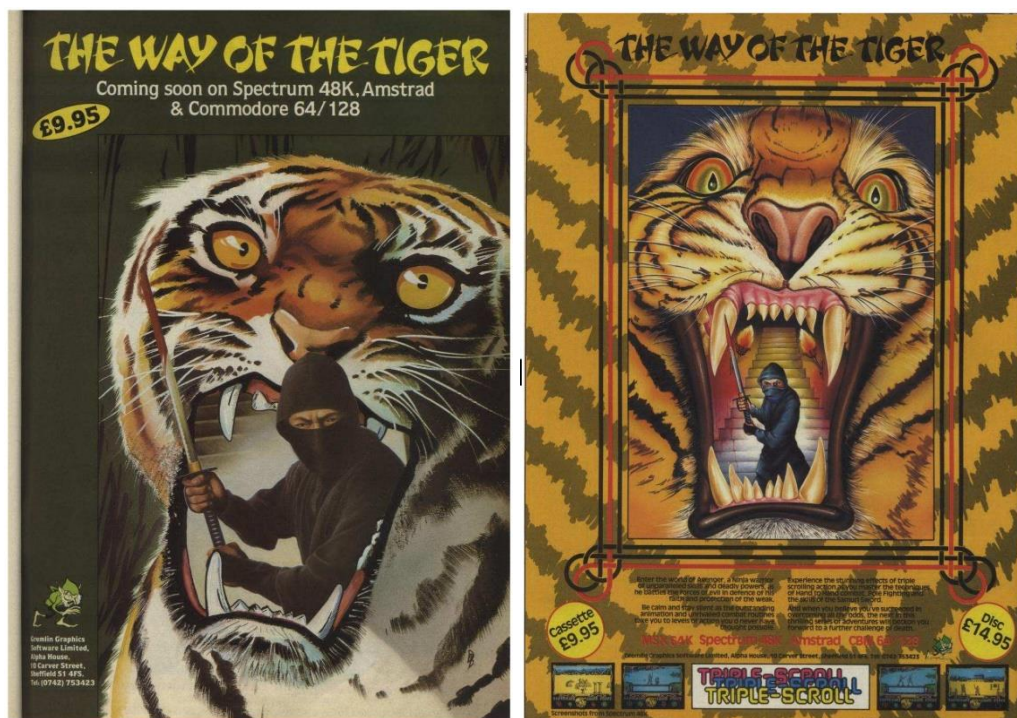
⁸⁴⁶ Série de computadores pessoais de 8 bits produzidos pela Amstrad na década de 1980. Mais informações em <https://www.retrogamer.net/profiles/hardware/game-boy-color/>.

⁸⁴⁷ Um dos mais influentes microcomputadores europeus de 8 bits na década de 1980. Outras informações em <http://www.old-computers.com/museum/computer.asp?c=223>.

⁸⁴⁸ Computador doméstico que foi projetado para ser um computador básico em substituição ao VIC-20. Foi vendido unicamente na Europa. Mais informações em <http://www.old-computers.com/museum/computer.asp?c=97>.

⁸⁴⁹ Conhecido como C64, foi o mais bem vendido computador doméstico lançado pela Commodore. Outras informações em <http://www.commodore.ca/commodore-products/commodore-64-the-best-selling-computer-in-history/>.

⁸⁵⁰ Um microcomputador da década de 1980. Mais informações em <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/06/msx-um-computador-com-jeitao-de-videogame-completa-30-anos.html>.



Figuras 213 e 214: propagandas de produtos da série *The Way of the Tiger* (dois jogos de videogame)
Fontes: *Crash*, Ludlow, fev, n.25, 1986 e *Crash*, Ludlow, abr, n.27, 1986 (p. 111 e 28, respectivamente)

Assim como as adaptações de *Lone Wolf*, *The Way of the Tiger* também obteve boa aceitação de seu público e chegou a fazer parte de rankings de melhores jogos:



Figuras 215 e 216: o jogo *The Way of the Tiger* no top 30 da revista *Crash* (15º e 25º lugares, respectivamente)

Fontes: *Crash*, Ludlow, jul, n.30, 1986 e *Crash*, Ludlow, set, n.32, 1986 (p.50 e 32, respectivamente)

6.8.4 – A recompensa pelo serviço secreto: faturamento e premiações de *The Way of the Tiger*

Mesmo não vendendo tanto como seus padrões de Games Workshop, Jamie Thomson e Mark Smith foram autores prolíficos e *best-sellers* de livros-jogo. Uma de suas séries mais bem-sucedidas foi *The Way of the Tiger*. Seus livros-jogo foram publicados no Japão, França, Estados Unidos, Espanha, Bulgária e Suécia⁸⁵¹. Cada título de *The Way of the Tiger* vendeu mais de 60.000 cópias⁸⁵² só Reino Unido, enquanto *Falcon* – outra série da dupla de autores – conseguiu apenas se manter até seu final, e *Duel Master* – outra série dos autores – foi cancelada pelas baixas vendas. A comparação dos números de vendas e suas repercussões para com essas três séries de livros-jogo demonstra que “mesmo fora da procura de lucro, todo sistema industrial tende ao crescimento, e toda produção de massa destinada ao consumo tem sua própria lógica, que é a de máximo consumo”. (MORIN, 1977, p.35)

Numa votação promovida pelo *Fighting Fantazine*, Jamie Thomson ganhou duas menções honrosas⁸⁵³: categoria “autor favorito” (BALLINGALL, 2011b, p.61) e “autor mais querido”, o que significa que o público gostaria de vê-lo produzir novos livros-jogo (BALLINGALL, 2011b, p.61). Suas contribuições para a série *Fighting Fantasy* também renderam outros bons resultados como outras duas menções honrosas⁸⁵⁴ na categoria “vilão favorito” com Tyutchev e Cassandra (*Talisman of Death*) e Ikiru (*The Sword of the Samurai*) (BALLINGALL, 2011b, p.60). O escritor Kieran Fanning⁸⁵⁵, que publicou seu primeiro livro aos 10 anos de idade, revelou que era leitor-jogador assíduo de livros-jogo, mas que sua série favorita foi *The Way of the Tiger*⁸⁵⁶.

Se as três séries aqui consideradas fundadoras do livro-jogo pudessem formar sua “Era de Ouro”, as séries concorrentes que surgiram em paralelo ou posteriores a *Fighting Fantasy*, *Lone Wolf* e *The Way of the Tiger* poderiam ser classificadas como a “Era de Prata”. Algumas

⁸⁵¹ Informação obtida em <https://gamebooks.org/Series/469>.

⁸⁵² O próprio Jamie Thomson acredita que tenha vendido mais de 70.000 cópias cada título, mas não apresenta fontes para confirmar sua estimativa. Informações transmitidas por mensagens privadas através da rede social Facebook.

⁸⁵³ A menção honrosa, aqui, equivale a fazer parte do “Top 6” do *fanzine*.

⁸⁵⁴ Idem.

⁸⁵⁵ Mais informações em <http://www.kieranfanning.com/p/home-page.html>.

⁸⁵⁶ Retirado de <https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2015/aug/20/interactive-fiction-make-the-wrong-decision-and-you-could-be-killed>.

apresentavam suas qualidades e recebiam divulgações em revistas, mas não obtiveram o sucesso das fundadoras.

6.9 – ACEITANDO PRATA COMO PAGAMENTO: O FIM DA “ERA DE OURO” DOS LIVROS-JOGO

Outras séries surgiram sem surtir o efeito desejado, normalmente sendo canceladas (como o próprio caso de *The Way of the Tiger*) antes de seu “livro-jogo conclusão” ou lançando poucos títulos se comparados às dezenas de *Fighting Fantasy* e *Lone Wolf*, como as séries *Golden Dragon Fantasy Gamebooks*, *Grailquest*⁸⁵⁷ (1984-1987), *The Legends of Skyfall*⁸⁵⁸ (1985), *Cretan Chronicles* (1985-1986), *Hero's Challenge: Sagard the Barbarian*⁸⁵⁹ (1985-1986), *1 on 1 Adventure Gamebooks* (1985-1987), *Advanced Dungeons & Dragons Adventure Gamebooks*⁸⁶⁰ (1985-1988), *Marvel Super Heroes Adventure Gamebooks*⁸⁶¹ (1986-1988), *Real Life Gamebooks* (1986-1988), *Robin of Sherwood*⁸⁶² (1987), *Sherlock Holmes Solo Mysteries* (1987-1988), *Catacombs Solo Quest* (1987-1989), *Sniper! Adventure Gamebooks* (1987-1988), *Blood Sword* (1987-1988), *Narnia Solo Games* (1988), *Astérix – Alea Jacta Est!* (1988), *Virtual Reality*⁸⁶³ (1993-1994), *Stephen Thraves Compact Adventure Gamebooks*⁸⁶⁴ (1993-1994), *Sonic the Hedgehog Adventure Gamebooks*⁸⁶⁵ (1993-1996), *Eternal Champions*⁸⁶⁶ (1994), *Fabled Lands*⁸⁶⁷ (1995-1996⁸⁶⁸), entre outras.

⁸⁵⁷ Série de livros-jogo em que o leitor é Pip, um jovem escolhido por Merlin para realizar missões a serviço do Rei Arthur. A relação completa de suas obras pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/188>.

⁸⁵⁸ Série de livros-jogo interconectados ambientada em um mundo fantástico habitado por ocupantes de uma espaçonave acidentada, misturando no mesmo enredo fantasia e ficção científica. A relação completa de suas obras pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/222/Show>.

⁸⁵⁹ Série de livros-jogo ambientada no mundo de Greyhawk (do RPG AD&D) onde o leitor-jogador é um jovem bárbaro que deve provar seu valor para, em seguida, partir em busca de aventuras. A relação completa de suas obras pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Item/1306/Show>.

⁸⁶⁰ Série de livros-jogo que se passam em diferentes cenários de campanha do RPG *Advanced Dungeons & Dragons*. A relação completa de suas obras pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/21>.

⁸⁶¹ Série de livros-jogo cujo protagonista é um super-herói da Marvel Comics. A relação completa de suas obras pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/261>.

⁸⁶² Série de livros-jogo inspirados na série de televisão britânica homônima, na qual o protagonista era o próprio Robin Hood. A relação completa de suas obras pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/3>.

⁸⁶³ Parte dessa série de livros-jogo também foi publicada sob o nome de *Panurgic Adventures* (2000) e *Critical IF* (2013).

⁸⁶⁴ Série de livros-jogo projetada para ser mais “portátil” do que os outros livros-jogo, a fim de que pudesse ser apreciada por um leitor-jogador em outras situações nas quais um par de dados e uma ficha de personagem seriam inconvenientes. A relação completa de suas obras pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/424>.

The most fearsomely fantastic
CRYPT of the VAMPIRE
Dave Morris

The TEMPLE of FLAME
Dave Morris and Oliver Johnson

Don't make do with adventures that are just a lot of hot air - now you can plunge into a world of white-hot excitement and blazing action!

Golden Dragon Fantasy Gamebooks are a powerful new series to challenge even the most demanding adventure gamer. Conceived with breathtaking imagination, and featuring a fully integrated game system that means you get into the action without delay. Golden Dragon Fantasy Gamebooks will be the adventure series of 1985, with more exciting titles to follow.

Only £1.50 each
Out now in Dragon Paperback

**Another time...another place...
Out of the heavens a new kingdom is born**

The Legends of Skyfall
MONSTERS OF THE MARSH
David Tant £1.75

The Legends of Skyfall
THE BLACK PYRAMID
David Tant £1.75

- * Coin-tossing game system
- * Logic and intelligence rewarded
- * Thousands of options but only one sure path to success

Advanced Fantasy Gamebooks from Armada

Figuras 217 e 218: propagandas das séries de livros-jogo *Golden Dragon Fantasy Gamebooks* e *The Legends of Skyfall*, respectivamente

Fontes: *White Dwarf*, fev, n.62, 1985 (p.18 e 38, respectivamente)

Tais séries eram previsíveis de serem lançadas, pois “[...] as necessidades de variedade e de individualidade, a flexibilidade mínima de jogo [...] é vitalmente necessária à indústria cultural” (MORIN, 1977, p.27). Elas, assim, tentariam oferecer ao público algo novo, diferente, inovador, mas suas baixas tiragens e/ou o fracasso de público em seu tempo deixava claro que o gênero precisava de inovação e deveria ser repensado.

6.10 – AS NOVAS GLÓRIAS DA HORDA: AS RECENTES CONQUISTAS DO LIVRO-JOGO

Algumas novas estratégias para que o livro-jogo ressurgisse alcançaram sucesso, embora sua popularidade dificilmente volte a ser a mesma do fim do século passado. Por causa delas (e das novas tecnologias) que o ano de 2012 pode ser considerado o “ano do livro-

⁸⁶⁵ Série de livros-jogo inspirada na linha de jogos de videogame homônima da Sega, na qual o porco-espinho Sonic e seu amigo Tails lutam contra o intrigante Dr. Robotnik e seus robôs malignos. A relação completa de suas obras pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/287>.

⁸⁶⁶ Série de livros-jogo baseada no jogo de videogame homônimo da Sega. Assemelha-se muito à série *The Way of the Tiger*. A relação completa de suas obras pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/142>.

⁸⁶⁷ Série de livros-jogo considerada uma das mais complexas já publicadas, com cada um de seus livros-jogo representando uma parte de um mundo maior interligadas entre si. A relação completa de suas obras pode ser conhecida em <https://gamebooks.org/Series/145>.

⁸⁶⁸ Recentemente a série foi retomada com a publicação de *The Serpent King's Domain* (2018).

jogo”: aumento de livros-jogo (e aqui contam-se também ficções interativas) impressos, dispositivos de leitura eletrônica acessíveis a grande público (principalmente em IOS/Android) trazendo novas séries digitalizadas como *Gamebooks Adventure*⁸⁶⁹, o aniversário de 30 anos dos livros-jogo com nada menos que a publicação de um inédito de Ian Livingstone – *Blood of the Zombies* - sem publicar desde 2005 -, os quadrinhos de *Juiz Dredd*⁸⁷⁰ adaptados para livro-jogo (ressurgindo mais uma empreitada isolada de “HQ-pré-programado⁸⁷¹”, anteriormente presenciada em *Norman vs America*⁸⁷²), o crescimento de blogs abertos sobre o gênero (antes restritos a grupos e fóruns fechados), Gary Chalk retomando seus trabalhos de ilustrador com o livro-jogo digital *Gun Dogs*⁸⁷³, versões digitalizadas dos clássicos de *Fighting Fantasy* e *Lone Wolf* para Kindle, livros-jogo convertidos para Mac⁸⁷⁴, *The Warlock of Firetop Mountain* para PSP, os muitos planos de livros-jogo e ficções interativas que Jonathan Green (considerado o mantenedor dos livros-jogo por sua vasta produção como escritor) que se concretizaram, a consolidação do *Fighting Fantazine* como o *fanzine*/periódico mais importante voltado aos livros-jogo, entre diversos outros⁸⁷⁵.



⁸⁶⁹ Série de livros-jogo digitais. Mais informações em <https://gamebookadventures.com/>.

⁸⁷⁰ Do original *Judge Dredd*. Personagem de história em quadrinhos criado por John Wagner e Carlos Ezquerra. Trata-se de um vigilante do futuro que também atua como policial, juiz, júri e executor. Outras informações em http://judgedredd.wikia.com/wiki/Joseph_Dredd.

⁸⁷¹ Do original *programmed comic strip* (tradução nossa). Charles Platt, autor de *Norman vs America*, foi o primeiro autor conhecido até então desse gênero híbrido que une a HQ com a narrativa não sequencial.

⁸⁷² Curta história em quadrinhos publicada na coletânea de ficção científica *Quark/4*, a qual narra as aventuras de Norman em busca do sonho americano em Nova York.

⁸⁷³ Mais informações em <http://gamebookadventures.com/gamebooks/gary-chalks-gun-dogs/>.

⁸⁷⁴ Nome dado a um computador da marca Apple. Outras informações em <https://www.apple.com/mac/>.

⁸⁷⁵ Retirado de <http://tinmangames.com.au/blog/?p=1896>.

Figuras 219 e 220: propaganda do aplicativo *Gamebook Adventure* e da versão eletrônica de *The Warlock of Firetop Mountain*, respectivamente
 Fontes: *Fighting Fantazine*, set, n.7, 2011 e *Fighting Fantazine*, fev, n.8, 2012 (p.11 e 2, respectivamente)

Em 2014 Jonathan Green publicou *You are the Hero: A History of Fighting Fantasy Gamebooks*⁸⁷⁶, um panorama completo da série *Fighting Fantasy* rico em informações e curiosidades, ganhando menção honrosa concedido pela UK Games Expo em 2015⁸⁷⁷ e cumprindo o que fora divulgado pela *Fighting Fantazine* nº10 (PAREDES, 2012b, p.6). Projetos como *You are the Hero: A History of Fighting Fantasy Gamebooks* hoje são possíveis através de endereços eletrônicos voltados ao *crowdfunding* como o já mencionado Kickstarter, que podem, através da “vaquinha digital” proporcionar o aparecimento de novos autores e séries de livros-jogo bem como o surgimento de títulos “clássicos” que nunca foram lançados ou que poderão ganhar novas versões, originais ou ampliadas. Porém há dois pontos contra: muitas vezes podem funcionar melhor quando o produto já está semi-pronto e a publicação independente tende a ser mais cara do que quando é lançada por uma editora. (WARD, 2016, p.30)



Figuras 221 e 222: propagandas de campanhas promovidas pelo Kickstarter referente ao (possível) lançamento de livros-jogo

⁸⁷⁶ Graças ao financiamento coletivo proporcionado pelo Kickstarter, Green conseguiu arrecadar £21.421,00, atingindo a incrível meta de 142% do previsto. (BALLINGALL, 2014, p.10)

⁸⁷⁷ Retirado de <http://youaretheherokickstarter.blogspot.com.br/2015/06/you-are-hero-uk-games-expo-awards-2015.html>.

Fontes: *Fighting Fantazine*, abr, n.13, 2014 (p.2) e <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=354701688314893&set=p.354701688314893&type=3&theater&ifg=1>, respectivamente

Hoje, também, leitores eletrônicos já estão programados para reconhecer e proporcionar a leitura interativa digital para o “e-leitor”⁸⁷⁸ e dão uma nova forma e opção para sua fruição. E um fenômeno interessante surge nisso: os livros-jogo digitais de sucesso incentivam a produção de suas versões impressas. Um claro exemplo desse acontecimento foi visto na série *Fabled Lands*, que aos poucos pode retornar à sua “vida de papel”. (KATZ, 2012, p.83)

Outra importante contribuição que esse ano apresentou aos fãs de livros-jogo foi a primeira conferência voltada à ficção interativa, a *VUPOP 2*⁸⁷⁹, que também acabou incluindo os livros-jogo em seu escopo. Realizada em 09 de julho de 2014, a conferência acadêmica foi promovida pela Villanova University na Falvey Memorial Library, e contou com palestras e exposições sobre livros-jogo e ficções interativas. Esse evento foi importante por ter sido a primeira conferência voltada exclusivamente para esse tipo de gênero literário⁸⁸⁰. Ainda em 2014, ocorreu a *Fighting Fantasy Fest*⁸⁸¹, evento voltado exclusivamente à série pioneira de livros-jogo.

Produtos típicos de uma indústria *kitsch* também não param de ser feitos, e seus colecionadores não perdem a oportunidade em conseguir itens exclusivos ou únicos, como verdadeiros aventureiros em busca de preciosidades, não para enfrentarem poderosos inimigos, mas apenas para satisfação própria em suas “vidas-jogo”. Em *Fighting Fantasy*, por exemplo, foram produzidos livros de colorir - prática já conhecida desde os tempos da revista *Warlock* (NEWBOULT, 1986) -, cantis de bolso, chaveiros, broches, canecas, e muitos outros⁸⁸².

A ficção interativa usufruiu da “regra 34 da internet”⁸⁸³ e decidiu lançar a paródia erótica *Sextrap Dungeon* (2015) – a qual originou uma trilogia com os livros sequenciais *Critical Ass* (2015) e *Clock Tease* (2015) –, título claramente inspirado em um dos livros-jogo

⁸⁷⁸ Tradução nossa para *e-reader*, o “leitor virtual”. (tradução nossa)

⁸⁷⁹ Mais informações em <http://vupop.org/>.

⁸⁸⁰ Houve uma conferência anterior à *VUPOP 2*, a *VUPOP* (1), que não tratou desse assunto.

⁸⁸¹ Outras informações em <http://jonathangreenauthor.blogspot.com.br/2014/09/fighting-fantasy-fest-2014.html>.

⁸⁸² Jamie Fry (1972 -) é responsável por, anualmente, atualizar o mais completo catálogo (não oficial) de toda *memorabilia* (conjunto de objetos considerados pelos fãs como dignos de serem guardados, recordados e colecionados) já lançada até hoje referente à *Fighting Fantasy*. Soube-se disso em FRY, Jamie. Doubts about FF. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <pphanhoca@yahoo.com.br> em 09 outubro 2017.

⁸⁸³ Suposta “lei” que afirma que para todo conteúdo inserido no mundo virtual há (ou haverá) uma versão pornográfica para ele. Também pode valer para o conteúdo erótico. Mais informações em [https://en.wikipedia.org/wiki/Rule_34_\(Internet_meme\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Rule_34_(Internet_meme)).

preferidos do público, segundo Gascoine (1986, p.4) e de muitos de seus autores⁸⁸⁴, o *Deathtrap Dungeon*⁸⁸⁵. Até o presente momento, porém, não foi conhecido nenhum caso de livro-jogo erótico ou pornográfico, e tal pioneirismo pode se revelar uma importante obra experimental para o público adulto, já que itens como dados eróticos⁸⁸⁶ e fichas de personagem exclusivas poderiam ser parte de um inovador sistema de jogo.

No Brasil, Ian Livingstone se tornou o primeiro autor de livros-jogo que participa de um *talk show* da TV aberta ao ser entrevistado pelo apresentador e comediante Danilo Gentili (1979 -) no programa *The Noite*, do canal SBT⁸⁸⁷. Em 2016 Ian Livingstone veio ao Brasil para a *Comic Con Experience*⁸⁸⁸ para promover a versão brasileira da nova *Fighting Fantasy*, com sessões de autógrafos e palestra ao público⁸⁸⁹. As longas filas e diversas entrevistas rápidas comprovaram que os livros-jogo - e a *Fighting Fantasy* - se mantêm vivos em tempos de grande diversidade de lazer. Esse artifício oferecido pelo livro-jogo a seu público é importante porque

[...] diz respeito à cultura de massa; ela ignora os problemas do trabalho, ela se interessa muito mais pelo bem-estar do lar do que pela coesão familiar, ela se mantém à parte (se bem que possam pesar sobre ela) dos problemas políticos ou religiosos. Dirige-se às necessidades da vida do lazer, às necessidades da vida privada, ao consumo e ao bem-estar, por um lado, ao amor e à felicidade, por outro lado. O lazer é o jardim dos novos alimentos terrestres. (MORIN, 1977, p.69)

Já em 2017, ano em que se comemorou os 35 anos de *Fighting Fantasy* (e da existência dos livros-jogo), Ian Livingstone publicou mais um livro-jogo – *The Port of Peril*⁸⁹⁰ (2017) -, além de relançar alguns livros-jogo iniciais da série original com novas artes

⁸⁸⁴ *Deathtrap Dungeon* foi considerado por Athos Beuren, o maior autor de livros-jogo brasileiro, como obra que lhe ensinou os macetes para se elaborar um bom livro-jogo. (BEUREN, 2017, p.1)

⁸⁸⁵ Esse livro-jogo também é o preferido de seu próprio autor, Ian Livingstone. (JACKSON; LIVINGSTONE, 2007, p.220)

⁸⁸⁶ Facilmente encontrados em *sex shops*, esses dados são vendidos em pares. No primeiro há imagens de partes do corpo (orelha, pescoço, lábios, entre outros) em seus seis lados e no segundo, ações (beijar, acariciar, chupar, etc). Podem também conter posições sexuais e locais em que essas devem ser realizadas. Outras informações em <https://fortissima.com.br/2014/11/25/experimente-posicoes-novas-com-o-dado-erotico-14664673/>. Uma versão em aplicativo para *smarthphone* pode ser conhecida em https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.apprize.descoquins&hl=pt_BR.

⁸⁸⁷ O conteúdo da entrevista pode ser conhecido na íntegra em <https://www.youtube.com/watch?v=RYfnrW0IhHs>.

⁸⁸⁸ Evento surgido em 1968 em Birmingham, na Inglaterra, e trazido ao Brasil em 2014. Tratava-se de um encontro de fãs de quadrinhos para compartilharem seus interesses. Hoje inclui desenhos animados, cinema, séries de TV, jogos eletrônicos e outras atividades referentes à cultura pop. Mais informações em <https://www.ccxp.com.br/>.

⁸⁸⁹ Retirado de <http://multiversosnerd.com.br/ccxp-entrevista-com-ian-livingstone/>.

⁸⁹⁰ Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/11158>.

de capa e ilustrações internas⁸⁹¹. A Scholastic UK⁸⁹², talvez a editora e distribuidora de livros infanto-juvenis mais importante do mundo, reconheceu e apostou na publicação dos livros-jogo pelo reconhecimento de ter marcado uma geração e todos os benefícios que conseguiu criar e perpetuar para seus leitores (BALLINGALL; COGHLAN, 2017a, p.8). Ricon, por sua vez, acredita que essas potencialidades do livro-jogo beneficiam tanto o leitor como também o escritor, por ser um “quebra-cabeça” e possuir uma narrativa “aberta” e fluida em que as possibilidades criativas são incríveis⁸⁹³. Um ano depois a Scholastic UK lançou outro livro-jogo inédito: *The Gates of Death*⁸⁹⁴ (2018).

Nem os fãs esperavam, mas as vendas do mais novo livro-jogo de um “imortal” do gênero conheceram uma importante repercussão:



Figuras 223 e 224: foto tirada pelo próprio Ian Livingstone na prateleira de *best-sellers* da livraria WH Smith - loja Euston Station – em 23/08/2017 e foto feita por um fã, Tony Andrew Chaplin, tirada na mesma loja, um mês depois em 22/09/2017, nas quais podem se notar que *The Port of Peril* chegou a ocupar a 12ª posição de livro mais vendido e passou à 17ª, posteriormente.

Fontes: <https://www.facebook.com/ian.livingstone.904> e <https://www.facebook.com/groups/2347541406/>, respectivamente

Ainda em 2017, Jonathan Green mostrou que a série *Fighting Fantasy* ainda renderia bons frutos e que sua pesquisa estava longe de ser esgotada ao publicar *You are the Hero: Part 2 – A History of Fighting Fantasy Gamebooks* (2017), livro que abordaria questões que seu antecessor não tratou, como as convenções sobre *Fighting Fantasy*, depoimentos (de

⁸⁹¹ Pode-se conhecer o catálogo completo de lançamentos da editora em [http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Fighting_Fantasy_Gamebooks_\(Scholastic\)](http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Fighting_Fantasy_Gamebooks_(Scholastic)).

⁸⁹² Outras informações em <https://www.scholastic.co.uk/>.

⁸⁹³ Informações obtidas em contato privado com o artista através da rede social Facebook.

⁸⁹⁴ Mais informações em <https://gamebooks.org/Item/11624>.

outros autores, ilustradores, *model-makers*⁸⁹⁵ e até músicos inspirados pela série), colecionadores e suas *memorabilia*, jogos de videogames, HQs, a cobertura que a grande mídia (TV e rádio) deu à série e as novidades que Livingstone/Jackson (UK) pretendiam para ela, principalmente seu relançamento pela Scholastic UK. Ocorre, também, a *Fighting Fantasy Fest 2*⁸⁹⁶, realizada na universidade de West London na qual contou com conhecidas personalidades envolvidas com a série *Fighting Fantasy* (assim como na edição anterior do evento) em comemoração de 35 anos de livros-jogo (e de *Fighting Fantasy*) no mundo e adaptações para *graphic novel* (do romance *Trolltooth Wars*) e para HQ (do livro-jogo *Freeway Fighter* [1985]).



Figuras 225 e 226: propagandas da versão em HQ de *Freeway Fighter*

Fontes:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10209078273529169&set=gm.10155157882021407&type=3&theater&ifg=1> e *Fighting Fantazine*, ago, n.16, 2017 (p.82)

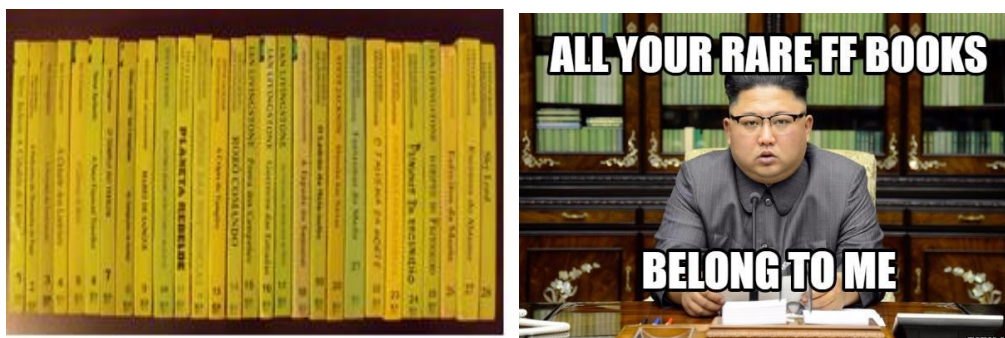
Outra façanha obtida para o mundo dos livros-jogo foi *Fighting Fantasy Legends*⁸⁹⁷, o primeiro *card game* baseado nos primeiros livros-jogo de *Fighting Fantasy*, que também foi lançado para Android.

Os livros-jogo foram temas até mesmo de *memes*⁸⁹⁸, manifestação muito comum na internet – em especial nas redes sociais – em páginas voltadas exclusivamente a livros-jogo, mostrando que ainda permanecem atuais e vivos diante as novas mídias.

⁸⁹⁵ Sem tradução para o idioma português, um *model-maker* (“fabricante de modelos”) é um profissional responsável por criar representações tridimensionais de designs ou conceitos. Mais informações em <http://www.modelmakers.org/definition-of-a-model-maker>.

⁸⁹⁶ Outras informações em <http://officialfightingfantasy.blogspot.com.br/2017/09/fighting-fantasy-fest-2-return-to.html>. Uma terceira edição desse evento está programada para 31/08/2019.

⁸⁹⁷ Um *gameplay* seu pode ser conhecido em <https://www.youtube.com/watch?v=-8ILzjRqSoM&t=231s>.



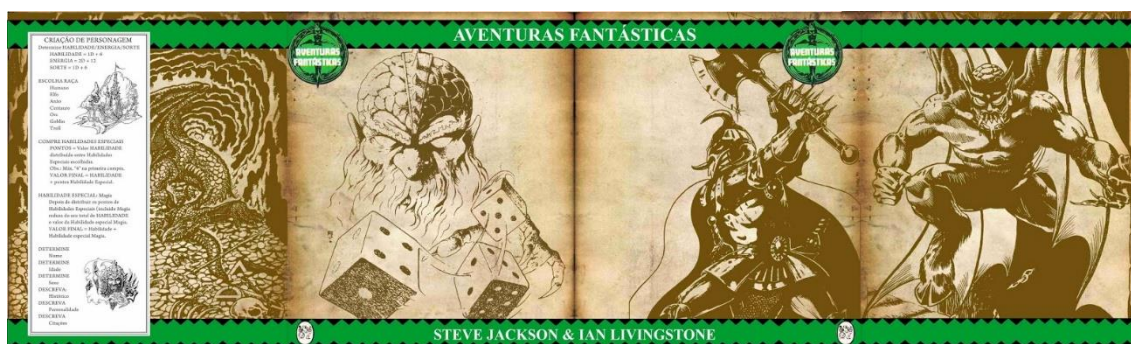
Figuras 227 e 228: tombos dos livros-jogo de *Fighting Fantasy* (coleção brasileira) em uma estante e livros de tombo muito semelhante atrás do ditador norte-coreano Kim Jong-un, respectivamente

Fontes:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=383790821703516&set=gm.543724655656444&type=3&theater> e meme feito por Richie Stevens (<https://www.facebook.com/groups/2347541406/>), respectivamente

Pelo fato de a coleção completa dessa série ser muito cobiçada, essa sátira sugere que o líder político da Coreia do Norte teria todos os seus livros-jogo e devido à sua ideologia protecionista, sua coleção seria inacessível aos fãs da série. Essa sátira retrata com bastante humor o fetichismo que alguns leitores-jogadores manifestam por suas coleções. Os motivos podem ser vários: muitos deles sentem a necessidade do contato tátil com seus objetos, outros sentem com eles o antigo prazer revisitado de coleções anteriores (figurinhas, latas, etc.), e alguns acreditam que sua portabilidade é – mesmo numa cultura digital – mais confiável do que a de *gadgets*, pois não dependem de bateria e dificilmente são alvo de furtos (como laptops, smartphones e tablets o são).

Mas nem só em paródias se concentraram os fãs da série. A produção e confecção de itens inéditos foram impulsionadas pela motivação e nostalgia também:



⁸⁹⁸ Trata-se de um conceito de hiperlink, vídeo, imagem, website, hashtag e/ou gif relacionados ao humor, que se espalha via internet, podendo ser uma palavra, uma expressão ou uma frase completa tornando-se geralmente viral. Mais informações em <http://www.infoescola.com/comunicacao/memes/>.

Figuras 229 e 230: escudos do mestre (frente e verso, respectivamente), item comumente usado para lhe oferecer um resumo de cálculos e tabelas do sistema de RPG escolhido para ser jogado, além de esconder o rolamento de dados, que o mestre executa, dos jogadores

Fonte: <http://saiaadasmorra.blogspot.com.br/2012/09/fighting-fantasy-ou-aventuras.html>.

Um caso importante de itens criados por fãs foi conhecido no Brasil quando Daielyn Cris Bertelli, na época graduanda em Design, fez um projeto-gráfico para o livro-jogo *City of Thieves*, tema de seu Trabalho de Conclusão de Curso, e graças a ele conseguiu conhecer Ian Livingstone pessoalmente, além de ter seu projeto produzido para a série. Tal projeto consistia numa edição especial limitada, normalmente conhecida como *Collector's Edition*. A equipe de *The Games Collector*, empresa responsável por sua confecção, produziu-o na Inglaterra, com material de alta qualidade e acabamento manual, mantendo toda a interatividade do livro como ele foi projetado para ser, porém nunca o lançou oficialmente.



Figuras 231 e 232: projeto de capa (imagem do original de Iain McCaig) / sobrecapa (The Games Collector/ Daielyn Cris Bertelli) e página do interior (Daielyn Cris Bertelli), respectivamente

Fonte: [https://www.indiegogo.com/projects/city-of-thieves-fighting-fantasy-collector-s-book-books#/,](https://www.indiegogo.com/projects/city-of-thieves-fighting-fantasy-collector-s-book-books#/) para ambas

O projeto foi lançado na plataforma de financiamento coletivo Indiegogo⁸⁹⁹, oferecendo (dependendo da contribuição do interessado) dados, lápis, algibeira e até mesmo pôsteres com as artes originais de Iain McCaig, ilustrador da capa de *City of Thieves* original.

⁸⁹⁹ Plataforma semelhante ao Kickstarter. Mais informações em <https://www.indiegogo.com/en>.

Esse livro-jogo seria comercializado em inglês e português. Mesmo não sendo produzido, foi importante por inserir a primeira criação brasileira referente a um livro-jogo de *Fighting Fantasy* que, um dia, poderá fazer parte da série pioneira dos livros-jogo.

Criaram-se concursos, ao longo do tempo, para incentivar e premiar os autores desse gênero desafiador. Na França, país que consumiu pelo menos 3 milhões dos livros-jogo só da série *Fighting Fantasy* (GREEN, 2014, p.175), um concurso já tradicional é feito anualmente – o *Yaztromo prize*⁹⁰⁰ -, o qual elege sempre três finalistas como os melhores livros-jogo amadores do ano, uma forma de manter o hábito do gênero e de buscar novos talentos. Na internet⁹⁰¹ ocorre o *Windhammer Prize*⁹⁰², premiação que reconhece os melhores livros-jogo “curtos” (mais parecem aventuras-solo, mas não necessitam de sistema de regras externo para serem compreendidos).

Já na Bulgária, os livros-jogo voltaram a ser a preferência entre os jovens leitores, pois em dois anos consecutivos (2016 e 2017) esses livros interativos venceram alguma categoria do *Biserche valshebno*, premiação mais importante voltada para crianças no país na qual as próprias crianças votam, e não jurados adultos. Na edição de 2017, mais de 6.000 crianças votaram e os livros-jogo venceram duas das quatro categorias: *The Goodlings*⁹⁰³ (2016) de Nikola Raykov⁹⁰⁴ ganhou o prêmio "Melhor livro interativo / multimídia" com três vezes mais votos (648) do que seus predecessores. Maya Bocheva⁹⁰⁵ (1978 -), ilustradora de *The Goodlings*, ficou também com o segundo lugar, dessa vez como autora e ilustradora, com o aplicativo *Quem iluminou a Lua?*⁹⁰⁶ (2017). *Balgar: Destrutor Interestelar*⁹⁰⁷ (2016) de Nedelcho Bogdanov (1982 -) e Al Toro⁹⁰⁸ (1983 -) venceu a categoria considerada a mais difícil - "Mestres" (voltada para o público de 12-15 anos) - competindo com 40 outros títulos, superando grandes obras concorrentes como *Harry Potter and the Cursed Child*⁹⁰⁹ (2º lugar), *The witch's vacuum cleaner*⁹¹⁰ de Terry Pratchett⁹¹¹ (1948-2015) e alguns importantes autores

⁹⁰⁰ A listagem dos vencedores pode ser conhecida em <http://litteraction.fr/presentation/livre-dont-on-est-le-heros/concours-yaztromo>.

⁹⁰¹ O evento em si é organizado na Austrália, mas qualquer autor amador ou profissional pode participar.

⁹⁰² A listagem dos vencedores pode ser conhecida em http://www.arborell.com/gamebook_archive.html.

⁹⁰³ Mais informações em <http://www.ndk.bg/data/uploads/gallery/Children'sCat-2017-4.pdf>. (página 9 desse catálogo eletrônico)

⁹⁰⁴ Outras informações em https://www.goodreads.com/author/show/5125676.Nikola_Raykov.

⁹⁰⁵ Mais informações em <http://wickyhouse.com/flash/>.

⁹⁰⁶ Tradução nossa para o título *Who lit the Moon?*. Outras informações em <http://tatcreative.com/>.

⁹⁰⁷ Tradução nossa para *Balgar: The Interstellar Destroyer*.

⁹⁰⁸ Outras informações em <https://www.goodreads.com/author/show/6897656>.

⁹⁰⁹ *Harry Potter e a Criança Amaldiçoada* é uma peça de teatro em dois atos escrita por Jack Thorne baseada na saga de J.K. Rowling, Jack Thorne e John Tiffany. Mais informações em <https://www.harrypottertheplay.com/>.

⁹¹⁰ Outras informações em <https://www.harpercollins.com/9780062653116/the-witch-vacuum-cleaner-and-other-stories>.

búlgaros. Bogdanov já havia ganhado esse prêmio no ano anterior (com *Balgar: The Labyrinth of Time*⁹¹²) e Toro também está entre os três melhores pela segunda vez consecutiva (anteriormente com o livro-jogo para aplicativo móvel *The Cat and Avreya's Salvation*⁹¹³).

O livro-jogo, dessa forma, conheceria seu declínio, também devido a outros fatores a serem abordados no próximo capítulo.

⁹¹¹ Terence David John Pratchett foi um escritor inglês, mais conhecido pelos seus livros da série *Discworld*. Mais informações em <https://www.terrypratchettbooks.com/>.

⁹¹² Outros informações em <http://www.legacyofkreya.com/bg/books/balgar-labirintat-na-vremeto>.

⁹¹³ Retirado de <http://www.legacyofkreya.com/en/news/biserche-valshebno-2017>.

7 SUA AVENTURA (NÃO) TERMINA AQUI

Se caiu, levanta / E pra frente, anda/
Pra viver a vida / Com a cabeça erguida
Flicts/Arthur

Mesmo que brevemente analisada como um todo, a história do livro-jogo prosseguiu com outras séries de menor importância no quesito inovação, mas nem por isso com menores qualidade e jogabilidade. O fato é que a partir de 1986 o mercado de livros-jogo já começava a ficar estagnado (CRASH, 1986, p.93). A evolução tecnológica e informática proporcionaram consoles de videogames, jogos de computador e RPGs cada vez mais sofisticados e de melhor jogabilidade para o público jovem (GREEN, 2014, p.174), e quem antigamente via o livro-jogo como superior à precariedade dos *games* da época ou acreditou que ambas as mídias conviviam de forma pacífica e complementar mudou sua visão, já que os jogos passaram a ter memória suficiente para oferecerem enredo, diálogo, trilha sonora e gráficos de alta qualidade⁹¹⁴. Com isso o livro-jogo foi caindo em desgosto do público no quesito “jogo”. Já a revolução na história da leitura que a série *Harry Potter* causou no fim dos anos 90 praticamente exterminou o quesito “livro” dos livros-jogo do mercado, e então, já não havia mais espaço para os livros-jogo entre o público jovem. A consequência disso foi a recusa e interrupção que as editoras impuseram aos autores de livros-jogo, e esses imbatíveis híbridos finalmente caíram (KATZ, 2012, p.83). O ano de 1998 pode ser considerado o ano do “nocaute” do livro-jogo pelo fato de o público ter conhecido o fim forçado de séries como *Lone Wolf*, pelo mesmo motivo que sucumbiu às demais. A democratização de o cada vez mais facilitado acesso à internet também contribui para um crescente desinteresse do até então aclamado livro interativo. Publicações esporádicas foram feitas sem muito sucesso, e devido à onda de nostalgia esse fenômeno retorna aos poucos, mas agora voltado a um público específico que tenta promovê-lo entre os mais jovens. Os computadores promoveram enormes facilidades para a otimização de tempo com tarefas repetitivas as quais muito ajudariam a produção de novos livros-jogo em tempo menor e com maior variedade. Jonathan Green compara a produção de seu livro-jogo *Spellbreaker* com os mais atuais:

⁹¹⁴ Retirado de <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2012/aug/28/fighting-fantasy-traditional-games>.

Quando terminei um livro [Green se refere ao livro-jogo *Spellbreaker*] para a Puffin, depois de tê-lo escrito à mão e digitado-o no meu processador de texto Amstrad, precisei imprimi-lo com cada novo parágrafo começando em uma nova página e depois fotocopiado duas vezes. Eu tive que guardar uma cópia e enviar duas para a editora. Isso significava enviar aproximadamente 1000 folhas de papel A4 em uma caixa grande - e custou uma fortuna.

Agora eu só tenho que enviar por e-mail o documento em formato Word para a editora e eles enviam de volta o manuscrito para eu verificar. É certamente um processo muito mais sustentável do que era⁹¹⁵. (GREEN, 2009, p.9, grifo e comentário nosso)

Porém, essas facilidades foram as mesmas que tiraram seu público para os jogos *online* e para a leitura de volumosas sagas de livros, o que antes todos condenavam e autores como J.K. Rowling (1965 -) mostraram ao mundo que (e como) funcionava.

7.1 – AS ÚLTIMAS FLECHAS DO ARQUEIRO: A ESPERANÇA DO LIVRO-JOGO

Mesmo que muito mais lucrativos, os *games* de computador e consoles são, para Ian Livingstone, muito mais difíceis de serem produzidos, já que envolvem cerca de duzentas pessoas e a utilização da mais atual tecnologia, enquanto um livro-jogo pode depender do trabalho de uma só pessoa. (WALTERS, 2012a, p.69)

O que é certo é que a qualidade dos enredos e os grandes nomes dos livros-jogo ainda atraem um bom público para tal. Livros-jogo resultados de franquias em vigor, como *Star Wars*, podem funcionar bem também, independentes de serem “melhores” ou “piores” do que as séries de livros-jogo “clássicas”. Portanto, não se trata de comparar se os RPGs de tabuleiro eram “melhores” do que os livros-jogo ou se os RPGs online são superiores aos livros-jogo de hoje. Trata-se de híbridos com algumas características muito parecidas e outras muito diferentes entre si.

Uma vantagem do livro-jogo na década de 80 era o fato de ser algo mais prático (no sentido de “portátil”) do que os RPGs de tabuleiro (DAVIS, 2011, p.13), normalmente contendo muitas peças pequenas e que exigiam um grande espaço físico para serem jogados.

⁹¹⁵ Do original *When I finished a book for Puffin, having written it by hand and then typed it up on my Amstrad word processor, I had to print it out with every new paragraph starting on a new page and then it photocopied twice. I had to keep one copy and post two to the publisher. This meant sending approximately 1000 sheets of A4 paper in a large box - and it cost a fortune.*

I now just have to email onw Word document to the publisher and they email back the copyedited manuscript for me to check over. It's certainly a much greener process than it once was. (tradução nossa)

Isso também se aplicava aos RPGs de mesa, os quais exigiam grandes (e pesados) manuais para se carregar na mochila de um lugar para o outro, além da complexidade em si dos jogos e da necessidade de o grupo sempre estar unido em determinado horário e dia, semelhante a um culto religioso.

Os livros-jogo amadores provavelmente sempre continuarão existindo, mas o sucesso que os livros-jogo tiveram nos anos 80 dificilmente será conhecido novamente, pois hoje é um gênero muito específico e não possui mais a lógica do máximo consumo (MORIN, 1971, p.35) que antigamente possuía.

Uma alternativa para que o livro-jogo sobreviva na nova era é fazer o que fez no seu princípio: oferecer a seu público algo que os *games* não o sejam capazes, como por exemplo uma grande qualidade de escrita ou mesmo poeticidade (STRUTH, 2011, p.23). Uma alternativa para futuros livros-jogo seria a abordagem de temas mais complexos (pensando, aqui, nos públicos adolescente, jovem e adulto) e com uma escrita mais refinada, dando mais qualidade ao texto-jogo, já que lutar contra o sistema de consumo (no caso, a indústria dos *games* modernos) é algo impossível (ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p.51). Fãs que reestabeleceram ou mantiveram o contato com os livros-jogo hoje reconhecem que nada de literário ou pedagógico havia neles: sua escrita era simplória, mas eram divertidos e também um bom entretenimento (A BRIEF..., 2017). Por que não lhes dar, então, um toque mais rebuscado, criando, assim, uma possível “literatura clássica-jogo”? O humor também pode ser uma boa saída⁹¹⁶.

Todas essas alternativas são possíveis graças ao atual estado cultural em que o mundo vive: a Cultura da Convergência⁹¹⁷. De acordo com Henry Jenkins, graças a ela uma mídia não elimina a outra, pois

Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes. É por isso que a convergência parece mais plausível como uma forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação não estão sendo substituídos.

⁹¹⁶ O mercado editorial conheceu inspirações posteriores do tipo paródia como *The Regional Accounts Director of Firetop Mountain* (2008) e *Enemy of Chaos* (2009), obras que misturam a nostalgia dos livros-jogo com alta dose de humor, títulos que remetem a *The Warlock of Firetop Mountain* e *The Citadel of Chaos*, respectivamente. Informações mais completas sobre *The Regional Accounts Director of Firetop Mountain* e *Enemy of Chaos* podem ser obtidas em <http://www.stuff.dadsdinner.com/2008/10/regional-accounts-director-of-firetop.html> e <https://boingboing.net/2009/09/15/enemy-of-chaos-hilar.html>, respectivamente.

⁹¹⁷ As próprias palavras do autor definem o que é essa cultura: “por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando”. (JENKINS, 2009, p.29)

Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias. (2009, p.41-42)

E foi justamente por causa das novas estratégias (e tecnologias) que o livro-jogo ainda possui um futuro e trouxe a seu público curiosas novidades. Portanto, a tecnologia não interfere de modo positivo ou negativo, apenas modifica as relações culturais e comerciais do leitor-jogador com a leitura-jogo, assim como faz em outros setores, por exemplo, no setor pedagógico e empresarial.

7.2 – ESCUDEIROS ASPIRANTES A CAVALEIROS: O QUE ESPERAR DO LIVRO-JOGO

Conforme foi visto, nenhum livro-jogo consegue ter seus limites definidos em relação a até que ponto é livro ou é jogo. De similar complexidade é definir qual a fórmula que todo livro-jogo segue. Sendo livro, jogo ou livro-jogo, Stuart Lloyd (1983 -) afirma que

Toda proporção de jogo para livro possui suas vantagens e desvantagens, seus incentivadores e seus reprovadores. Isso apenas demonstra que meio versátil é o livro-jogo. Os livros-jogo ainda continuam fortes depois de [mais de] trinta anos e, devido ao fato de que eles podem incorporar ou serem incorporados em quase qualquer meio, parece que ainda os teremos por muitos anos⁹¹⁸. (2012b, p.87, grifos e comentários nossos)

Um possível caminho para os novos autores de livros-jogo seria se unirem a bons estúdios de aplicativos online e mostrar-lhes o “copião-jogo”, pois a tecnologia cada vez mais estará envolvida em tudo (WARD, 2016, p.22). Tal requisição, porém, poderá ser feita no formato físico, de acordo com seu público. O futuro do livro-jogo é incerto, pois pode-se imaginá-lo com interação e jogabilidade melhores, mas também é possível pensá-lo na direção oposta, sendo mais narrativo (e até literário) (WARD, 2016, p.31). Segundo Murray, Esse tipo de narrativa não precisa se limitar a um conteúdo tão simplista quanto este ou a uma

⁹¹⁸ Do original *Despite gamebooks being able to occupy both extremes of the game and book spectrum, every point in between and a few places within the puzzle and computer game area, there is no one true mixture of game and book that all gamebooks should have. Every ratio of game to book has its advantages and disadvantages, its supporters and decriers. This just demonstrates what a versatile medium the gamebook is. Gamebooks are still going strong after thirty years and due to the fact that they can incorporate or be incorporated into almost any medium, it looks like we will still have them for many years to come.* (tradução nossa)

interface explicitamente labiríntica. Nas mãos certas, uma história de labirinto poderia ser uma aventura melodramática com subtextos sociais complexos. (2003, p.131)

Novamente, mais livro ou mais jogo dependerá do que sua demanda revelar. Possivelmente será mais jogo, já que “poucas indústrias tiveram sua morte prevista com mais frequência do que a indústria editorial, e, ainda assim, miraculosamente, de alguma forma, ela parece ter sobrevivido a todas elas” (THOMPSON, 2013, p.3). O livro-jogo, como o próprio nome diz, nunca deixará de ser jogo, pois

Um jogo é um tipo de narração abstrata que se parece com o universo da experiência cotidiana, mas condensa esta última a fim de aumentar o interesse. Todo o jogo, eletrônico ou não, pode ser vivenciado como um drama simbólico. Qualquer que seja o conteúdo do jogo, qualquer que seja o nosso papel dentro dele, somos sempre os protagonistas da ação simbólica. (MURRAY, 2003, p.140)

E graças à sua essência, também nunca deixará de ser livro, pois por mais que um jogador tenha contato com uma adaptação de livro-jogo em determinada mídia (jogo de videogame, por exemplo), sem o conhecimento da fonte da obra adaptada (como em um palimpsesto) não haverá a leitura em duplo nível e, conseqüentemente, não haverá a compreensão da própria adaptação.

Os estudos acadêmicos possuem relevante papel para a sobrevivência e reconhecimento desses livros em seus meios de circulação, e poderiam ser mais estudados por ela. Segundo Aarseth, valorizar apenas a literatura “linear” só obscurece as obras não-lineares e constitui estética antiga, impossibilitando a expansão e a (re)definição do que é, de fato, literário (AARSETH, 1997, p.22-23). Os livros-jogo, bem como outros hibridismos textuais, poderiam, com isso, ter maior reconhecimento e aceitação de público. Eles podem transmitir o conhecimento de parte do complexo cultural do século XX (MORIN, 1977, p.21), auxiliando os intelectuais da indústria cultural a planejar o que se pode esperar do presente século.

A geração que cresceu com a leitura-jogo hoje já formou uma nova geração de filhos, e diferente do que os pais indicam para eles como divertido ou proveitoso, o que normalmente os filhos rejeitam por serem jogos ou passatempos ultrapassados, o livro-jogo parece agradar-lhes (BALLINGALL; COGHLAN, 2017a, p.8). Se hoje os livros-jogo conhecem sua segunda geração de consumidores e continuam impactando e aumentando cada vez mais sua gama de mídias e franquias, não seria exagero eleger as séries *Fighting Fantasy*, *Lone Wolf*, *The Way of the Tiger* (bem como outras que aqui não puderam ser abordadas) como clássicos dos livros-jogo, já que um clássico - na visão poundiana - não precisa possuir forma e conteúdo

segundo regras rígidas, mas, sim, oferecer o que seus leitores-jogadores sempre souberam: “[...] uma certa juventude eterna e irreprimível”. (POUND, 1997, p.21-22)

O legado dos livros-jogo marcou uma geração e está longe de ser esgotado, tendo em vista tamanhos desdobramentos e adaptações que têm vindo a público. Maiores estudos e análises devem ser feitas sobre eles, que muito poderão enriquecer os estudos voltados à indústria cultural e à literatura de mercado.

REFERÊNCIAS DOS LIVRETOS DE AVENTURAS-SOLO

JACKSON, Steve. *Death test*. Austin: Metagaming, The Fantasy Trip, 1978. 25p.

_____. *Melee*. 5.ed. Austin: Metagaming, The Fantasy Trip, 1981. 27p.

_____. *Wizard*. Austin: Metagaming, The Fantasy Trip, 1978. 32p.

LOOMIS, Rick. *Buffalo Castle*. 2.ed. Arizona: Flying Buffalo, 1978. 29p.

REFERÊNCIAS DOS LIVROS DE AVENTURAS-SOLO

BEUREN, Athos. *DezAventuras*. Lisboa: Chiado, 2017. 314p.

_____. *Viver ou Morrer*. Porto Alegre: Jambô, 2012. 192p.

_____. *Viver ou Morrer: esta é a jogada!*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1997. 147p.

_____. *Viver ou Morrer Vol. 2*. Porto Alegre: Jambô, 2013. 192p.

JACKSON, Steve. *Orb Quest*. Austin: Metagaming, The Fantasy Trip, 1982. 62p.

JACKSON, Steve; LIVINGSTONE, Ian. *Fighting Fantasy 10th Anniversary Yearbook, The*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1993. 224p.

LOURENÇO, Carlos Eduardo; ZANINI, Maria do Carmo. *A travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo grande sertão de João Guimarães Rosa*. São Paulo: Lvdvs Culturalis, 2004. 16p.

MASON, Paul; WILLIAMS, Steve. *O Saqueador de Charadas*. Tradução de Lilia Oliveira. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1993, 238p.

REFERÊNCIAS DOS LIVROS-JOGO

ALLEN, Martin. *Sky Lord*. Tradução de Lilia Oliveira. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1998, 255p.

ANDRADE, Flávio. *Espectro*. Rio de Janeiro: Akritó, 1996. 168p.

ANDREIOLLO, Ricardo. *Estandarte Sangrento*. Rio de Janeiro: GSA, [1996]. 170p.

BEUREN, Athos. *A Missão de Krogh*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1999. 248p.

_____. *O Inimigo Digital*. Porto Alegre: Avec, 2017. 192p.

_____. *O Mistério da Gruta*. 2.ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1998. 115p.

_____. *O Senhor das Sombras*. Porto Alegre: Jambô, 2016. 256p.

BOGDANOV, Nedelcho. *Balgar: The Interstellar Destroyer*. Sofia: Сиела, 2016. Paginação irregular.

_____. *Balgar: The Labyrinth of Time*. Sofia: Сиела, 2015. Paginação irregular.

BORNE, Lucas. *O Labirinto de Tapista*. Porto Alegre: Jambô, 2018. 240p.

CHAPMAN, Andrew. *Seas of Blood*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1985. Paginação irregular.

CHAPMAN, Andrew; ALLEN, Martin. *The Warlock's Way*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1986. Paginação irregular.

_____. *The Warrior's Way*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1986. Paginação irregular.

DARVILL-EVANS, Peter. *Beneath Nightmare Castle*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1987. Paginação irregular.

_____. *Portal of Evil*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1989. 303p.

_____. *Spectral Stalkers*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1991. Paginação irregular.

DAVIS, Graeme. *Midnight Rogue*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1987. Paginação irregular.

_____. *O Ladrão da Meia Noite*. Tradução de Alexandre Bevenides. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1994, 236p.

DEVER, Joe. *Castle Death*. 1.ed. Quebec: Beaver, 1986. Paginação irregular.

_____. *Dawn of the Dragons*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1992. Paginação irregular.

- _____. *Fire on the Water*. 1.ed. Quebec: Beaver, 1984. Paginação irregular.
- _____. *Flight from the Dark*. 1.ed. Quebec: Beaver, 1984. Paginação irregular.
- _____. *Mydnight's Hero*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1995. Paginação irregular.
- _____. *Rune War*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1995. Paginação irregular.
- _____. *Shadow on the Sand*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1985. Paginação irregular.
- _____. *The Buccaneers of Shadaki*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1994. Paginação irregular.
- _____. *The Captives of Kaag*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Random House, 1991. Paginação irregular.
- _____. *The Captives of Kaag*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1991. Paginação irregular.
- _____. *The Cauldron of Fear*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1987. Paginação irregular.
- _____. *The Caverns of Kalte*. 1.ed. Quebec: Beaver, 1984. Paginação irregular.
- _____. *The Chasm of Doom*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1994. Paginação irregular.
- _____. *The Curse of Naar*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Random House, 1993. Paginação irregular.
- _____. *The Curse of Naar*. 1.ed. Nova York: Berkley/Pacer, 1993. Paginação irregular.
- _____. *The Darke Crusade*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1991. Paginação irregular.
- _____. *The Deathlord of Ixia*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1992. Paginação irregular.
- _____. *The Dungeons of Torgar*. 1.ed. Quebec: Beaver, 1990. Paginação irregular.
- _____. *The Fall of Blood Mountain*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1997. Paginação irregular.
- _____. *The Hunger of Sejanoz*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1998. Paginação irregular.
- _____. *The Legacy of Vashna*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1991. Paginação irregular.
- _____. *The Kingdoms of Terror*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1985. Paginação irregular.
- _____. *The Omega Zone*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1989. Paginação irregular.
- _____. *The Prisoners of Time*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1987. Paginação irregular.

_____. *Trail of the Wolf*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1997. Paginação irregular.

_____. *Vampirium*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1998. Paginação irregular.

_____. *Voyage of the Moonstone*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Red Fox, 1994. Paginação irregular.

_____. *Wolf's Bane*. 1.ed. Londres: Red Fox, 1993. Paginação irregular.

FAWCETT, Bill. *Quest for the Dragon's Eye*. 1.ed. Nova York: Ace, 1985. Paginação irregular.

GASCOINE, Marc. *Battleblade Warrior*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1988. 238p.

GREEN, Jonathan. *Bloodbones*. Cambridge/Inglaterra: Wizard Books, 2006. 224p.

_____. *Howl of the Werewolf*. Cambridge/Inglaterra: Wizard Books, 2008. 383p.

_____. *Knights of Doom*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1994. Paginação irregular.

_____. *Spellbreaker*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1993. 251p.

_____. *Stormslayer*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Wizard Books, 2009. 352p.

GRETTY, Paul. *The Serpent King's Domain*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Fabled Lands Publishing, 2018. 408p.

HIGSON, Charlie. *The Gates of Death*. Nova York: Scholastic Books, 2018. Paginação irregular.

JACKSON, Steve. *CAR WARS aventura solo: Batalha nas Estradas*. Tradução de Julius Cesar Ferreira Batista Gonçalves. São Paulo: Devir, 2000. 192p.

_____. *Demons of the Deep*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1986. Paginação irregular.

_____. *Demônios das Profundezas*. Tradução de Lilia Oliveira. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, [1992]. 242p.

_____. *Robô Comando*. Tradução de Alexandre Benevides Cabral. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1993. 215p.

_____. *Robot Commando*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1986. Paginação irregular.

_____. *Scorpion Swamp*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1984. Paginação irregular.

JACKSON, Steve. *A Cidadela do Caos*. Tradução de Marco Antônio Esteves da Rocha. 1.ed. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1990. 231p.

_____. *Appointment with F.E.A.R.*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1985. Paginação irregular.

_____. *As Montanhas Shamutanti*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1993. 175p.

_____. *Creature of Havoc*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1986. 322p.

_____. *House of Hell*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1984, Paginação irregular.

_____. *Kaose kants*. Tradução de Tiina Laats. Tallinn: Tiritamm, 1998. Paginação irregular.

_____. *Kharé – Cityport of Traps*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1984. Paginação irregular.

_____. *The Citadel of Chaos*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1983, Paginação irregular.

_____. *The Citadel of Chaos*. 2.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1983. Paginação irregular.

_____. *The Crown of Kings*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1985. 368p.

_____. *The Seven Serpents*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1984, Paginação irregular.

_____. *The Shamutanti Hills*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1983, Paginação irregular.

_____. *Starship Traveller*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1983, Paginação irregular.

_____. *Звездолетът Скитник*. Tradução de Malina Savova. [s.l.]: Селекта, 1992. 176p.

JACKSON, Steve; LIVINGSTONE, Ian. *Blood of the Zombies*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Wizard Books, 2012. 239p.

_____. *Encontro Marcado com o M.E.D.O.*. Tradução de Lilia Oliveira. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1992. 300p.

_____. *The Warlock of Firetop Mountain*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1982. Paginação irregular.

_____. *The Warlock of Firetop Mountain*. 1.ed. Nova York: Dell, 1983. Paginação irregular.

_____. *The Warlock of Firetop Mountain*. 25th Anniversary Edition. Wizard Books: Cambridge/UK, 2007. 240p.

_____. *De Duivelstovenaar van de Vuurberg*. Tradução de Hans Dorrestijn. Amsterdão: Bakker, 1984. Paginação irregular.

_____. *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*. Tradução de Ana Maria de Lemos Vacas. Lisboa: Verbo, 1984. Paginação irregular.

_____. *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*. Tradução de Marco Antônio Esteves da Rocha. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1991. 200p.

_____. *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*. Tradução de Gustavo Brauner e Leonel Caldela. 1.ed. Porto Alegre: Jambô, 2009. Paginação irregular.

_____. *Velhovuoren aarre*. Tradução de Anton Lehmus. Helsinque: Otava, 1987. Paginação irregular.

KLIMICK, Carlos. *Renascido*. Rio de Janeiro: Akritó, 1996. 107p.

KLIMIK, Carlos; MORAES, Ygor; RICON, Luiz Eduardo. *Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor*. Rio de Janeiro: GSA, 1995. 218p.

LIVINGSTONE, Ian. *A Cidade dos Ladrões*. Tradução de autor desconhecido. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1991. 220p.

_____. *A Cripta do Feiticeiro*. Tradução de autor desconhecido. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, [1995]. 236p.

_____. *A Floresta da Destruição*. Tradução de Marco Antônio Esteves da Rocha. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1991. 212p.

_____. *A Tűzhegy varázslója*. Tradução de Miklós Fekete. Debrecen: Rakéta, 1989. 192p.

_____. *A végzet erdeje*. Tradução de Mária Varsányi. Debrecen: Rakéta, 1992. Paginação irregular.

_____. *Armies of Death*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1986. Paginação irregular.

_____. *As Cavernas da Bruxa da Neve*. Tradução de Gustavo Brauner. 1ª ed. Porto Alegre: Jambô, 2012. 224p.

_____. *As Cavernas da Feiticeira da Neve*. Tradução de Lilia Oliveira. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1993. 233p.

_____. *Caverns of the Snow Witch*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1984. Paginação irregular.

_____. *City of Thieves*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1983. Paginação irregular.

_____. *Deathtrap Dungeon*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1984. Paginação irregular.

_____. *Desafio dos Campeões*. Tradução de Gustavo Brauner. 1ª ed. Porto Alegre: Jambô, 2012. 208p.

_____. *Freeway Fighter*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1985. Paginação irregular.

_____. *Гората на обречените*. Tradução de Pavel Antonov. [s.l.]: Селекта, 1993. Paginação irregular.

_____. *Halállabirintus*. Tradução de Éva Bukor. Debrecen: Rakéta, 1989. Paginação irregular.

_____. *Hukatuse mets*. Tradução de Tiina Laats. Tallinn: Tiritamm, 1999. Paginação irregular.

_____. *Island of the Lizard King*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1984. Paginação irregular.

_____. *Legend of Zagor*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1993. 288p.

_____. *O Calabouço da Morte*. Tradução de autor desconhecido. 1.ed. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, [1991 ou 1992]. 220p.

_____. *O Templo do Terror*. Tradução de autor desconhecido. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, [1991 ou 1992]. 224p.

_____. *Port of Peril*. Londres/Inglaterra: Scholastic, 2017. 288p.

_____. *Temple of Terror*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1985. Paginação irregular.

_____. *The Crypt of the sorcerer*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1987. Paginação irregular.

_____. *The Forest of Doom*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1983. Paginação irregular.

_____. *Trial of Champions*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1986. Paginação irregular.

MARTIN, Keith. *A Cripta do Vampiro*. Tradução de Lilia Oliveira. 1.ed. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, [1992 ou 1993]. 236p.

_____. *Island of the Undead*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1993. 256p.

_____. *Tower of Destruction*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1991. Paginação irregular.

MASON, Paul. *A Espada do Templário*. Tradução de Sylvio Gonçalves. Rio de Janeiro: Ediouro, 1993. Paginação irregular.

_____. *Magehunter*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1995. Paginação irregular.

MASON, Paul; WILLIAMS, Steve. *Black Vein Prophecy*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1990. Paginação irregular.

_____. *Slaves of the Abyss*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1988. Paginação irregular.

RAYKOV, Nikola. *The Goodlings*. Stara Zagora: Приказки-игри, 2016. Paginação irregular.

RICON, Luiz Eduardo. *No Coração dos Deuses*. São Paulo: Devir, 2000. 128p.

SIMON, Morris. *Prisoners of Pax Tharkas*. Lake Geneva: TSR, 1985. Paginação irregular.

SMITH, Mark; THOMSON, Jamie. *A Espada do Samurai*. Tradução de Lilia Oliveira. 1.ed. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1994. 255p.

_____. *Avenger!*. Londres/Inglaterra: Knight Books, 1985. Paginação irregular.

_____. *Assassin!*. Londres/Inglaterra: Knight Books, 1985. Paginação irregular.

_____. *Inferno!*. Londres/Inglaterra: Knight Books, 1987. Paginação irregular.

_____. *O Talismã da Morte*. Tradução de Lilia Oliveira. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1995. 268p.

_____. *Overlord!*. Londres/Inglaterra: Knight Books, 1986. Paginação irregular.

_____. *The Sword of the Samurai*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1986. Paginação irregular.

_____. *Talisman of Death*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1984. Paginação irregular.

_____. *Usurper!*. Londres/Inglaterra: Knight Books, 1985. Paginação irregular.

_____. *Warbringer!*. Londres/Inglaterra: Knight Books, 1986. Paginação irregular.

SMITH, Mark; THOMSON, Jamie; WALTERS, David. *Redeemer!*. Internet: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015. Paginação irregular.

SVALDI, Guilherme dei. *Ataque a Khalifor*. Porto Alegre: Jambô, 2015. 160p.

TORO, Al. *The Cat and Avreya's Salvation*. Internet: Крея, 2013. Paginação irregular.

WALTERS, David. *Ninja*. Internet: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2014. Paginação irregular.

WARD, James M. *Castle Arcania*. Lake Geneva: TSR, 1985. Paginação irregular.

WATERFIELD, Robin. *Planeta Rebelde*. Tradução de autor desconhecido. 1.ed. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1992. Paginação irregular.

_____. *Rebel Planet*. 1.ed. Londres/Inglaterra: Penguin Books, 1985. Paginação irregular.

REFERÊNCIAS

A BRIEF story of gamebooks. Disponível em: < <http://gamesvsplay.com/a-brief-history-of-gamebooks/>>. Acesso em 10 Out 2017.

AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on Ergodic Literature*. Maryland: John Hopkins University Press, 1997. 204p.

ABRAMO, Bia. Aventuras Fantásticas. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 22 dez. 1990. Ilustrada, p.F-8.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: ADORNO, Theodor W. *Indústria cultural e sociedade*. Tradução de Julia Elisabeth Levy. São Paulo: Paz e Terra, 2002. p.7-74.

ALLIANTHA. [Carta] out./nov., 1986, Kilmarnock [para] The Warlock's Quill (Warlock Magazine), Nottingham. 1f. Solicita respostas sobre o motivo das livrarias colocarem os livros-jogo nas prateleiras de livros infantis.

ALVES, Maria Angélica. *Tudo o que o seu mestre mandar: a figuração do narrador e do leitor nos textos interativos*. 1997. 225f. Tese (Doutorado em Literatura Brasileira) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1997.

BALLINGALL, Alexander. A tale of multiple warlocks. *Fighting Fantazine*, maio, n.6, p.55, 2011a. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 27 Set 2017

_____. Turn to Paragraph 400: The Fighting Fantazine 2010 survey results – part two. *Fighting Fantazine*, maio, n.6, p.58-64, 2011b. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 28 Set 2017

BALLINGALL, Alexander; COGHLAN, Kieran. A Green touch comes to the Tin Man team!. *Fighting Fantazine*, jan, n.14, p.7, 2015. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 06 Out 2017.

_____. Ch-ch-ch-ch-changes. Turn and face the strange.... *Fighting Fantazine*, ago, n.16, p.7-9, 2017a. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 08 Out 2017.

_____. Fighting Fantasy. *Fighting Fantazine*, abr, n.11, p.10, 2013a. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 05 Out 2017.

_____. Fighting Fantasy. *Fighting Fantazine*, abr, n.13, p.10, 2014a. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 05 Out 2017.

_____. Get lost among the Shamutanti Hills!. *Fighting Fantazine*, abr, n.11, p.9, 2013b. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 05 Out 2017.

_____. House of Hell. *Fighting Fantazine*, abr, n.11, p.96, 2013c. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 05 Out 2017.

_____. Into the Seltsian Void!. *Fighting Fantazine*, abr, n.13, p.7, 2014b. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 05 Out 2017.

_____. Lone Wolf. *Fighting Fantazine*, ago, n.16, p.11, 2017b. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 08 Out 2017.

_____. Take a wander through Darkwood Forest!. *Fighting Fantazine*, abr, n.11, p.7, 2013d. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 05 Out 2017.

_____. The Warlock of Firetop Mountain. *Fighting Fantazine*, mai, n.15, p.98, 2016. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 08 Out 2017.

_____. Turn to Paragraph 400: The Fighting Fantazine 2010 survey results. *Fighting Fantazine*, fev, n.5, p.67-72, 2011. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 27 Set 2017

_____. X marks the spot. *Fighting Fantazine*, abr, n.11, p.78-81, 2013e. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 05 Out 2017.

BARNETT, Paul. *The First Novel Series; Thog the Mighty; "Differently Good" Things; and Barnett Creates "The Polycosmos"*. 2006. Disponível em: < <https://web.archive.org/web/20060505185752/http://www.johngrantpaulbarnett.com/interview2.html>>. Acesso em 16 ago 2017.

BAUGHAN, Patrick; DEGAS, Rupert. [Carta] 1984, Carshalton [para] The Warlock's Quill (Warlock Magazine), Londres/Inglaterra. 1f. Sugere a criação de um clube de livros-jogo.

BEUREN, A. *The greatest gamebook author in Brazil*. 21 Jun 2017. Entrevistador: Pedro Panhoca da Silva. Los Angeles: *Alarums & Excursions*, n.501. Paginação irregular.

BOLZAN, Regina de Fátima Frutuoso de Andrade. *O aprendizado na internet utilizando estratégias de Roleplaying Game (RPG)*. 2003. 302f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção), Centro Tecnológico, Universidade de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.

BRIERLEY, Ross. *Tempting Talismans*. [?] Fev 2012. Entrevistador: fanzine Fighting Fantazine. Internet: Fighting Fantazine, fev, n.8, p.10-13, 2012. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 01 Out 2017.

BROTHERTON, Claire; GLOVER, Alan. Lone Wolf Eclipse of Kai. *Lone Wolf Club Newsletter*, Londres/Inglaterra, n.22, p.9.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990. 228p.

CAMPOS, Simone. O jogo da leitura e os livros-jogo. Disponível em: <<https://blogdoims.com.br/o-jogo-da-leitura-e-os-livros-jogo-por-simone-campos/>>. Acesso 27 Jun 2018.

CANDIDO, Antonio. *Formação da Literatura Brasileira: momentos decisivos 1750-1880*. 10 ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2006. 800p.

CARDIM, Thiago. *Ian Livingstone: não importa a plataforma, o que importa é jogar!*. Disponível em: <<http://judao.com.br/ian-livingstone-nao-importa-plataforma-o-que-importa-e-jogar/>>. Acesso 10 Out 2017.

COCKBURN, Paul. The Arcane Archive. *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.6, p.12-13, 1985.

_____. The Arcane Archive. *Warlock*, Nottingham, n.11, p.10-11, 1986a.

_____. The Arcane Archive. *Warlock*, Nottingham, n.12, p.12-13, 1986b.

COGHLAN, Kieran. The Crown of Kings. *Fighting Fantazine*, fev, n.5, p.88-89, 2011. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 27 Set 2017

COSTA, Carlos Roberto da. *A Revista no Brasil, o século XIX*. 2007. 291f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

CRASH. A day in September. *Crash*, Ludlow, n.34, p.92-93, 1986.

_____. The Warlock of Firetop Mountain. *Crash*, Sunderland, n.1, p.12-13, fev., 1984.

CRUVINEL, Larissa Warzocha Fernandes. *Narrativas juvenis brasileiras: em busca da especificidade do gênero*. 2009. 188f. Tese (Doutorado em Letras e Linguística) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2009.

DARVILL-EVANS, Peter. Darvill-Evans: a man of letters. *Fighting Fantazine*, abr, n.13, p.16-28, 2014. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 05 Out 2017.

DAVIES, Justin. [Carta] dec./jan., 1985, Tunbridge Wells [para] The Warlock's Quill (Warlock Magazine), Londres/Inglaterra. 1f. Solicita a publicação de uma aventura-solo de *Lone Wolf* na revista.

DAVIS, Graeme. *Roleplaying rogue*. [?] Set 2011. Entrevistador: fanzine Fighting Fantazine. Internet: Fighting Fantazine, set, n.7, p.12-19, 2011. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 29 Set 2017.

DEVER, Joe. Be my guest!. *Lone Wolf Club Newsletter*, Londres/Inglaterra, New Year's Special, p.7, 1987a.

_____. *Dicing with death*. [?] Jun/Jul 1986. Entrevistador: anônimo. Nottingham: *Warlock*, jun/jul, n.10, p.22-23, 1986.

_____. *Joe Dever*. [?] [?] 1998. Entrevistador: Jonathan Blake. Disponível em <<http://web.ncf.ca/as300/dever.html>>. Acesso em 17 Set 2017.

_____. Master Wolf. [?] [?] 1993. Entrevistador: Chris Baylis. Londres/Inglaterra: *Lone Wolf Club Newsletter*, New Year's Special, p.2-10, 1993.

_____. Newsletter n. 9 [Editorial]. *Lone Wolf Club Newsletter*, Londres/Inglaterra, n.9, p.1, 1987b.

DI'FOLLYER. Jogo Demoníaco. *Só Aventuras*, n.1, p.5-13, 1994.

ECO, Umberto. *Pós-escrito a O Nome da rosa*. Tradução de Letizia Zini Antunes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985. 66p.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Tradução de Luís Carlos Borges. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 154p.

FIGHTING Fantasy News. *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.4, p.20, 1985.

FOWLER, Alastair. *História da Literatura Inglesa*. Mem Martins: Publicações Europa-América, 1987, 493p.

FREITAS, Luiz Eduardo Ricon de. Aventureiros solitários. *Dragão Dourado*, set, n.3, p.48-50, 1994.

FRY, James. Fighting Fantasy Collector. *Fighting Fantazine*, abr, n.11, p.86-87, 2013. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 05 Out 2017.

_____. Fighting Fantasy Collector. *Fighting Fantazine*, aug, n.17, p.76-77, 2017. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 08 Out 2017.

_____. www.fightingfantasycollector.co.uk. *Fighting Fantazine*, maio, n.6, p.88-89, 2011. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 28 Set 2017.

GASCOINE, Marc. Livingstone on trial! *Warlock*, Nottingham, n.10, p.4, 1986.

_____. *The editor strikes back*. [?] Jan 2015. Entrevistador: Alexander Ballingall. Internet: Fighting Fantazine, jan, n.14, p.16-25, 2015. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 06 Out 2017.

GREEN, Jonathan. *It isn't easy being Green*. [?] Jan 2010. Entrevistador: fanzine Fighting Fantazine. Internet: Fighting Fantazine, jan, n.2, p.6-15, 2010. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 27 Set 2017.

_____. *The grass is always greener*. [?] Set 2009. Entrevistador: fanzine Fighting Fantazine. Internet: Fighting Fantazine, set, n.1, p.6-13, 2009. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 26 Set 2017.

_____. *You are the Hero: A History of Fighting Fantasy Gamebooks*. Haddenham: Snowbooks, 2014, 270p.

_____. *You are the Hero: Part 2 - A History of Fighting Fantasy Gamebooks*. Oxfordshire: Snowbooks, 2017, 182p.

HAHN, August. The Passing of a Grand Master. *Fighting Fantazine*, ago, n.16, p.14-16, 2017. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 08 Out 2017.

HARTAS, Leo. *Cartographer of Titan*. [?] Maio 2011. Entrevistador: fanzine Fighting Fantazine. Internet: Fighting Fantazine, maio, n.6, p.8-13, 2011. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 27 Set 2017.

HOLEC, Martin. *Gamebook Herní kniha v kontextu české a světové fantastické literatury*. 2008. 72f. Trabalho de Conclusão de Curso. Univerzita Pardubice, Katedra historických věd, Pardubice, 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva: Editôra da USP, 1971. 242p.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de André Cechinel. 2.ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013, 280p.

JACKSON, Steve. *Winning Moves*. [?] Maio 2016. Entrevistador: Alexander Ballingall. Internet: Fighting Fantazine, maio, n.15, p.16-21, 2016. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 10 Out 2017.

JACKSON, Steve; LIVINGSTONE, Ian. [Editorial]. *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.1, p.3, 1984a.

_____. [Editorial]. *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.7, p.5, 1985.

_____. One Step Beyond. *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.1, p.4-5, 1984b.

JONES, Spike Y. Mermecolion at a picnic #388. *Alarums & Excursions*, jan, n.518, 2019. Paginação irregular.

KATZ, Demian. *Frequently asked questions*. In: DEMIAN KATZ'S GAMEBOOKS. [1998-2019]. Disponível em: <http://www.gamebooks.org/show_faqs.php> Acesso em 04 out 2017.

_____. The History and Development of Gamebooks. *Fighting Fantazine*, dez, n.10, p.78-83, 2012. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 03 Out 2017.

KEAN, Roger. Here there be monsters!. *Crash*. Ludlow, n.13, p.90-94, fev. 1985.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru: EDUSC, 2001. 454p.

KINZETT, Nicholas. [Carta] fev./mar. 1986, Coventry [para] The Warlock's Quill (Warlock Magazine), Nottingham. 1f. Solicita informação sobre o motivo de ninguém conseguir produzir um bom livro-jogo para dois leitores-jogadores.

KLIMICK, Carlos; BETTOCCHI, Eliane; ANDRADE, Flávio. *Noturnos*. Rio de Janeiro: Akritó, 1997. 48p.

LENTZ III, Harris M. *Obituaries in the Performing Arts, 2016*. Jefferson, NC: McFarland, 2016. 480p.

LLOYD, Stuart. Appointment with F.E.A.R.. *Fighting Fantazine*, jan, n.14, p.94, 2015a. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 06 Out 2017.

_____. Crown of Kings – The Sorcery! Campaign. *Fighting Fantazine*, dez, n.10, p.99, 2012a. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 03 Out 2017.

_____. Most important contribution. *Fighting Fantazine*, mai, n.6, p.64-65, 2011. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 29 Set 2017.

_____. Ninja!. *Fighting Fantazine*, jan, n.14, p.96, 2015b. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 06 Out 2017.

_____. Redeemer!.. *Fighting Fantazine*, jan, n.14, p.96, 2015c. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 06 Out 2017.

_____. Sometimes, Two Dice, a Pencil and an Eraser are NOT All You Need. *Fighting Fantazine*, dez, n.10, p.84-87, 2012b. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 03 Out 2017.

_____. Starship Traveller. *Fighting Fantazine*, jan, n.14, p.95, 2015d. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 06 Out 2017.

LONE Wolf Club Newsletter. A living legend in sound. *Lone Wolf Club Newsletter*, Londres/Inglaterra, n.25, p.4, 1993.

_____. Gamesmaster International Fantasy Awards. *Lone Wolf Club Newsletter*, Londres/Inglaterra, n.20, p.8, 1991.

_____. News from the Monastery. *Lone Wolf Club Newsletter*, Londres/Inglaterra, p.5, 1986.

_____. News from the Monastery. *Lone Wolf Club Newsletter*, Londres/Inglaterra, p.5, 1995.

LORENZATO, Cezar. Livros-jogos da Jambô. *Chronicles RPG*. Paulista, n.1, p.7, jun. 2009.

MACDONALD, Dwight. Massicultura e Medicultura, In: ECO, Umberto et al. *A Indústria da Cultura*. Lisboa: Meridiano, 1971. p.67-149

MALDEN, Paul Cater. [Carta] 1985, Essex [para] The Warlock's Quill (Warlock Magazine), Londres/Inglaterra. 1f. Sugere a criação de uma convenção voltada aos livros-jogo de *Fighting Fantasy*.

MAROJA, Flávia; MULATINHO, Marcos. Mansão das Trevas. *The Universe of RPG*, abr, n.2, p.14-15, 1995.

MASON, Paul. *Building strong foundations*. [?] Dez 2012. Entrevistador: fanzine Fighting Fantazine. Internet: Fighting Fantazine, dez, n.10, p.12-21, 2012. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 03 Out 2017.

_____. *Pieces of Mansory*. [?] Abr 2013. Entrevistador: Alexander Ballingall. Internet: Fighting Fantazine, abr, n.11, p.16-25, 2013. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 05 Out 2017.

MASTERSON, Sean. Fighting with a fantasy. *Crash*. Ludlow, n.17, p.73-74, nov. 1985.

MCGUIRE, Warren. Kharé – Cityport of Traps. *Fighting Fantazine*, fev, n.5, p.88-89, 2011. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 27 Set 2017

MCKENNA, Martin. *The pen is mightier than the sword*. [?] Maio 2010. Entrevistador: fanzine Fighting Fantazine. Internet: Fighting Fantazine, n.3, p.6-15, maio, 2010. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 7 Set 2017.

MENELDUR, Julien. Draco Venturus #2. *Fighting Fantazine*, Jul, n.9, p.101, 2012. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 02 Out 2017.

MORIN, Edgar. A integração cultural. In: _____. *Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo*. Neurose: 4.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1977. p.11-85

MOTA, Maurício. *Nota à edição brasileira: os alquimistas estão chegando (ou: fazer é melhor do que só falar)*. In: JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução de Susana Alexandria. 2.ed. São Paulo: Aleph, 2009. 428p.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003. 282p.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. Tradução de Sergio Tellaroli. 2.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. 231p.

NEWBOULT, Alan. [Carta] abr./mai., 1986, Leeds [para] The Warlock's Quill (Warlock Magazine), Londres/Inglaterra. 1f. Informa sobre como colorir as ilustrações internas deixam a narrativa dos livros-jogo mais emocionante.

PAREDES, Guillermo. Blood of the Zombies!. *Fighting Fantazine*, fev, n.8, p.5, 2012a. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 01 Out 2017.

_____. Fighting Fantasy – Here to Stay!. *Fighting Fantazine*, dez, n.10, p.5, 2012b. Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 03 Out 2017.

PIMENTEL, Lúcio; GIRALDI, Leandro. Como começar a jogar. *RolePlaying*, jul, n.1, p.6-7, 1996.

POUND, Ezra. *ABC da literatura*. São Paulo: Cultrix, 1997. 218p.

RICON, Luiz Eduardo. Introdução: o que é RPG?. In: ZANINI, Maria do Carmo. *Anais do I Simpósio de RPG & Educação*. São Paulo: Devir, 2002. p.13-18.

RODRIGUES, Sonia. Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004. 210p.

RYAN, Leon. *Leader Of The Pack*. *GameAxis*, Singapura, n.44, p.30-39, 2007.

SANDERS, Andrew. *The Short Oxford History of English Literature*. Nova York: Oxford University Press, 1996, 718p.

SCHICK, Lawrence. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Game*. Buffalo: Prometheus Books, 1991, 448p.

SLOANE, Richard. [Carta] dec./jan., 1985, Amersham [para] *The Warlock's Quill* (*Warlock Magazine*), Londres/Inglaterra. 1f. Solicita maior divulgação de outras séries de livros-jogo além da *Fighting Fantasy*.

SODRÉ, Muniz. *Best Seller: A Literatura de Mercado*. Série Princípios. São Paulo: Ática, 1988. 79p.

STERLING, Chris. *Weaving an ebook fantasy world*. [?] Fev 2012. Entrevistador: fanzine *Fighting Fantazine*. Internet: *Fighting Fantazine*, fev, n.8, p.18-19, 2012. Disponível em: <<http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 01 Out 2017.

STRUTH, Paul. *Whirling Dervish*. [?] Set 2011. Entrevistador: fanzine *Fighting Fantazine*. Internet: *Fighting Fantazine*, set, n.7, p.20-23, 2011. Disponível em: <<http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 01 Out 2017.

SVALDI, Guilherme Dei. *O que é RPG?*. Disponível em <<http://jamboeditora.com.br/504/o-que-e-rpg/>>. Acesso 19 Maio 2017.

TAMLYN, Pete. Stretching the concept of adventure games. *Crash*. Ludlow, n.31, p.46-47, ago. 1986.

THOMPSON, John Brookshire. *Mercadores de cultura: o Mercado editorial no século XXI*. Tradução de Alzira Allegro. São Paulo: Editora Unesp, 2013. 471p.

THOMSON, Jamie. Omens and auguries. *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.6, p.8-9, 1985a.

_____. Omens and auguries. *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.7, p.6-7, 1985b.

_____. Omens and auguries. *Warlock*, Londres/Inglaterra, n.8, p.6-7, 1986.

_____. *Way of The Tiger gamebooks return via Kickstarter*. 25 Out 2013. Entrevistador: Scott Malthouse. Disponível em <<https://www.scifinow.co.uk/news/way-of-the-tiger-gamebooks-return-via-kickstarter/>>. Acesso em 16 ago 2017.

TREVISAN, J. M. *Entrevista exclusiva com J. M. Trevisan*. [?] Jan 2001. Entrevistador: Druida das Pradarias. Internet: *Kobold Magazine*, jan, n.9, p.29-32, 2001. Disponível em: <www.bibliotecaelfica.com/2014/12/kobold-magazine-09.html>, Acesso 09 Out 2017.

TUNNELS & TROLLS Free Rulebook. Disponível em <http://www.drivethrurpg.com/product/54407/Tunnels--Trolls-Free-Rulebook?filters=0_0_44297_0_0>. Acesso em 02 Jun 2017.

UNESCO. *Recommendation concerning the International Standardization of Statistics Relating to Book Production and Periodicals*. Disponível em:

<http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=13068&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html>. Acesso 15 Out 2018.

WALTERS, David. Ian Livingstone presents Thirty Years of FIGHTING FANTASY. *Fighting Fantazine*, dez, n.10, p.66-69, 2012a. Disponível em: <

<http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 03 Out 2017.

_____. Orb is coming FULL CIRCLE. *Fighting Fantazine*, dez, n.10, p.88-91, 2012b.

Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 03 Out 2017.

WARD, Michael John. *Destined for greatness*. [?] Maio 2016. Entrevistador: Stuart Lloyd.

Internet: *Fighting Fantazine*, maio, n.15, p.22-31, 2016. Disponível em: <

<http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 08 Out 2017.

WHITNEY, Jonathan. [Carta] dec./jan., 1985, Colchester [para] The Warlock's Quill (Warlock Magazine), Londres/Inglaterra. 1f. Solicita maior divulgação de outras séries de livros-jogo além da *Fighting Fantasy*.

WRIGHT, Andrew. The adventure game. *Fighting Fantazine*, out, n.4, p.56-59, 2010.

Disponível em: < <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 27 Set 2017.

ÍNDICE ONOMÁSTICO

- \$1,000,000 Make Something Unreal Contest, 195
 1 on 1 Adventure Gamebooks, 179, 281
 I Simpósio sobre RPG e Educação, 84
 2300 AD, 128
 3D&T, 90
 501 Must Read Books, 195
 STRINGER, Lew, 196
 AARSETH, Espen J., 21-22, 25, 30, 41, 43, 50, 108, 131-132, 140, 297, 308
 ABBONDATI JR., Lúcio, 191
 ABRAMO, Bia, 191
 Ace of Aces, 230
 AD&D Adventure Gamebook, 212
 ADORNO, Theodor W., 23, 34, 147-148, 175, 295
 Advanced Dungeons & Dragons, 127-128, 239
 Advanced Dungeons & Dragons Adventure Gamebooks, 203, 281
 Advanced Dungeons and Dragons Championship of America, 239
 Advanced Fighting Fantasy, 48, 208-209, 217-218
 Advanced Melee, 118
 Advanced Wizard, 118
 Adventure Game, 179
 Adventure/Interactive Fiction Game of the Year, 221-222
 Adventures of the Kai, 256
 Adventures of You, The, 132-133
 Afrika Korps, 46
 Alarums & Excursions, 24
 Albion, 143, 254
 Al Kazar's Caravan, 182
 ALKIVIADES, Alkis, 167
 All-Star Squadron, 140
 All-Story Magazine, 138
 ALLIANTHA, 148
 ALLEN, Martin, 167
 Alpha Complex, 128
 ALVES, Maria Angélica, 23, 37-38
 Amazing Spider-Man, The, 250
 ANDERSEN, Peter Bøgh, 22
 ANDRADE, Flávio, 66, 68-72
 ANDRE, Ken St., 50, 103-107, 109, 114
 ANDREIOLO, Ricardo, 62-65
 Appointment with F.E.A.R. [jogo de computador], 177
 Appointment with F.E.A.R. [livro-jogo], 222
 Appointment with F.E.A.R. [livro-jogo digital], 190
 APOLLINAIRE, Guillaume, 50
 Aquaman, 140
 Arcane, 34
 Arcane Encounters, 35
 Ares, 127
 Armies of Death, 194
 Armies of Death: Rise of Agglax, 190
 Arqueiro Verde, 140
 Artes Mágicas!, 237
 ARTHUR, 293
 Asa Noturna, 140
 Ascent of Darkness, 24
 Assalto ao Mestre Arsenal, 129
 Assassin!, 203, 272, 276
 Assassino nello specchio, L', 129
 Astérix – Alea Jacta Est!, 281
 Ataque a Khalifor, 24, 87-93
 ATKINSON, Bill, 30
 Autoduel, 115
 Autumn Snow, 182, 255
 Avenger!, 203, 272, 275-276
 Aventura Sem Fim, 26, 49
 Aventuras em RPG, 75
 Aventuras Mitológicas, 237
 Aventuras na Terra-Média, 237
 Aventuras Fantásticas, 38, 191, 237
 Aventuras Fantásticas BR, 101
 Aves de Rapina, 140
 Avventura a Lecca Gheims, 129
 Awakening, The, 105
 BAILÚ, Henrike, 28
 BAKSHI, Ralph, 158
 Balgar: The Interstellar Destroyer, 291
 Balgar: The Labyrinth of Time, 292
 BALLINGALL, Alexander, 117, 148, 175-176, 186, 189, 190, 195, 217-219, 221, 256, 266, 280, 284, 287, 297
 BAMBRA, Jim, 167
 Bank Run, 136
 BARROS, Jean Pierre Hashimoto, 61
 Batalha nas Estradas, 76
 Batalhas Mágias na Floresta da Caveira, 100
 BATESON, Gregory, 38
 BATISTA, Adriano, 90
 Batman, 140, 161
 Battle Road, 76
 Battleblade Warrior, 208, 211
 Battletech, 105
 BAUGHAN, Patrick, 202
 BBC News [BBC News and Current Affairs], 189
 BBC Radio 4, 259
 BEARE, Emma, 195
 Beholder Cego, 34
 Beholder, The, 35
 BELL, Eddie, 276
 Beneath Nightmare Castle, 169, 211
 Beneath the Arena, 130
 Beneath the Temple of the Storm God, 129
 Beowulf, 239
 BERTELLI, Daielyn Cris [CRIS, Daielyn], 88, 290
 Best of Autoduel Quarterly Vol 1, 128
 BETTOCCHI, Eliane, 61, 66-67
 BEUREN, Athos, 73-75, 77, 90-91, 93-94, 97-99, 101
 Beyond the Pit, 217
 Birds of Prey, 140
 Birthplace, The, 248, 255
 Black Pyramid, The, 182
 Black Vein Prophecy, 162-163, 222

- Blacksand*, 217
 BLANCHE, John, 158, 212, 216
 BLIGH, Alan, 157
 Blind Pigs, 28
Blood of the Zombies [livro-jogo], 52, 185, 188-189, 283
Blood of the Zombies [livro-jogo digital], 190
Blood Sword, 182, 281
Blood War of Saxon, The, 130
Bloodbones [livro-jogo], 176
Bloodbones [livro-jogo digital], 190
 BOCHEVA, Maya, 291
 BOGDANOV, Nedelcho, 291-292
 BÖHM, Stephanie, 249
Bolsa Petrobras de Criação Literária, 37
Bones of the Banished, 24
Books for Keeps, 235
Book of Kai Legends, 265
Book of Kai Training, 265
Book of Kai Wisdom, 265
Book of the Magnakai, The, 255
 BORGES, Jorge Luis [Jorge Francisco Isidoro Luis Borges Acevedo], 49
Borrowing Books, 129
Boy: tales of the childhood, 195
 BRADBURY, Ray, 42
 BRADFORD, Chris, 52
 BRAUNER, Gustavo, 92, 215
 BRIERLEY, Ross, 188, 195
Broadsword and the Beast, 158
Brohar's Bane (part 1 of 2), 128
Brohar's Bane (part 2 of 2), 128
 BROM, Gerard, 137
 BROTHERTON, Claire, 259
Buccaneers of Shadaki, The, 233-234, 236
Buffalo Castle, 25, 28, 44, 50, 105-113, 120-124, 126
 BUKOWSKI, Charles, 103
Bulow Lands, The, 129
 BURROUGHS, Edgar Rice, 138
 BUTTERFIELD, John, 271
 CABRAL, Alexandre Vides [VIDES, Alex / BENEVIDES, Alexandre], 59-60, 89
Caçador de Marte, 140
Caderno RPG, 34
 CAILLOIS, Roger, 23, 39
Caídos, 66
Caithness l'élémentaliste, 182
Calabouço da Morte, O, 89, 91
 CALDELA, Leonel, 90
Call of Cthulhu, 45, 128
 CAMPOS, Simone, 21, 37-38
 CANDIDO, Antonio, 22, 28-29, 51, 58, 101
Caporale del male, Il, 129
Captives of Kaag, The, 227-228, 232, 235
Captura de Kirillian, A, 37
Car Wars [jogo], 115-116
Car Wars [série de livros-jogo], 76
 CARDIM, Thiago, 181, 183, 212
Castle Arcania, 179, 203
Castle Death, 228-229, 232
Castle of Lost Souls Part 1: The Champion, The, 127
Castle of Lost Souls Part 2: The Quest, The, 127
Castle of Lost Souls Part 3: The Demon Road, The, 127
Castle of Lost Souls Part 4: The Evil Eye, The, 127
Cat and Avreya's Salvation, The, 292
Cavern Quest, 127
Caverns of Kalte, 230-231, 263-264
Caverns of the Snow Witch, 185
Caverna do Dragão, 46
Cavernas da Bruxa da Neve, As, 92
Cavernas da Feiticeira da Neve, As, 37
 CCXP, 212
 CHALK, Gary, 223, 239, 242, 255, 283
Challenge, 128
 CHAPLIN, Tony Andrew, 287
 CHAPMAN, Andrew, 167
 CHARBONNEAU, Martin, 255
Chasm of Doom, The, 230, 263
Choose Your Own Adventure, 43, 50, 132, 135-136, 141, 145, 154
Choose Your Own Adventure – Passport, 136
Choose Your Own Adventure – Space Hawks, 136
Choose Your Own Adventure - Walt Disney, 135-136
Choose Your Own Adventure - Young Indiana Jones Chronicles, 136
Choose Your Own Adventure for Younger Readers, 135, 140
Choose Your Own Adventure Super Adventure, 136
Choose Your Own Adventure Interactive Movies, 136
Choose Your Own Nightmare, 136
Choose Your Own Star Wars Adventure, 136
Chronicles RPG, 24, 34, 192
Cidade dos Ladrões, A, 89
Cidadela do Caos, A, 37, 147, 191-192, 237
Circus Maximus, 129
Citadel of Chaos, The [jogo de computador], 177
Circus Supremus, 129
Citadel of Chaos, The [livro-jogo], 161-162, 166, 212, 215, 222
Citadel of Chaos, The [livro-jogo para Ipod/Ipad], 186
Citadel of Chaos: Dire Consequences, 190
City of Thieves [edição de colecionador], 89, 290
City of Thieves [livro-jogo], 166, 195, 217, 266, 290
City of Thieves [livro-jogo para Ipod/Ipad], 186
Clash of the Princes, 167, 178
Claw of the Dragon, 139
Claws of Helgedad, The, 255
Clock Tease, 285
 COCKBURN, Paul, 171-172, 179, 205, 228, 230
 COGHLAN, Kieran, 176, 189-190, 217-219, 221, 256, 287, 297
Coils of Hate, The, 269
Coleção Você Manda, 140

- Colossal Cave Adventure*, 131
Comando Invencível, 140
Combat Heroes, 230, 265-266
Comic Con Experience, 286
Comic Heroes, 35
Computer and Video Games, 35
Conan, 138, 236
 CONY, Carlos Heitor, 62
Consider the Consequences!, 49
 COOKE, Geraldine, 144-145, 184, 206
Cool World, 158
 COOPER, Gary, 56
Coroa dos Reis, A, 237
 CORTÁZAR, Julio, 49
Corvus, 269
Crash, 24, 34, 178, 256-257, 279, 293
Crash Living Guide, 34-35
Creature of Havoc [livro-jogo], 213, 22
Creature of Havoc [livro-jogo digital], 190
Creature of Havoc [livro-jogo para Ipod/Ipad], 186
Cretan Chronicles, 271, 281
Cripta do Feiticeiro, A, 73
Cripta do Vampiro, A, 89
Critical Ass, 285
Critical IF, 281
 CROWDER, Norman A., 49
Crown of Kings: A Campaign for Advanced Fighting Fantasy, 217-218
Crown of Kings, The, 213, 217-220, 222
 CROWTHER, Will, 131
 CRUVINEL, Larissa Warzocha Fernandes, 39
Crypt of the Sorcerer, 73
Crystal Keys, The, 128
Cthulhu Dice, 116
Curse of Naar, The, 227, 233, 242, 248
Curumatara: De Volta à Floresta, 86
 DAHL, Roald, 195
Daily Mirror, 180
 DANFORTH, Liz, 104, 109
Danger on the Air, 182
Dark Awakenings, 127
Dark Door Opens, 255, 259-260
Dark Lord: A Fiend in Need, 269
Dark Lord: Eternal detention, 269
Dark Lord: The Teenage Years, 269
Dark Rising, 130
Dark Usurper Part 1, The, 127
Dark Usurper Part 2, The, 127
Dark Usurper Part 3, The, 127
Darke Crusade, The, 232, 235
Darklands, The, 264
 DARVILL-EVANS, Peter, 53, 163, 167, 169, 175, 196, 205
 DAVIS, Graeme, 148-150, 167, 172-173, 175, 186, 294
 DAVIES, Justin, 202
 DAY, David, 158
Dawn of the Dragons, 232, 247-248
DC Super Heroes Which Way Book, 140
Death Test, 28, 119, 121-122, 124
Deathlord of Ixia, The, 232
Deathtrap Dungeon [jogo de Playstation], 181-182
Deathtrap Dungeon [livro-jogo], 36, 91, 166, 270, 286
Deathtrap Dungeon [livro-jogo digital], 190
Deathtrap Dungeon [livro-jogo para Ipod/Ipad], 186
Deathtrap Dungeon [RPG – d20 System], 185
Défis et sortilèges, 182
 DEGAS, Rupert, 202
 DEGRYSE, G  r  ald, 264
 DELEUZE, Gilles, 107
Deliamber's Delight (part 1), 129
Demon's Claw, The, 182
Dem  nios das Profundezas, 89
Demons of the Deep, 116-117
Demonstealer, 208
Derek the Troll, 196
Derek the Troll's 'Orrible Troll-Playing, 196
DestinyQuest, 56
Deus Ex, 183
 DEVER, Joe, 26, 51, 54-55, 113, 169-170, 174, 205, 217, 223-224, 226, 230, 234, 236, 238-240, 242, 224-245, 247-255, 259, 262, 264-267, 271, 282
DezAventuras, 74, 87
 DI'FOLLKYER, 40
Dicing with dragons: an introduction to role playing games, 109, 206
 DICKINSON, Philippa, 145-146
Different Worlds, 128
Dino Hunt Dice, 116
 DINORAH, Maria, 73
Diplomacy, 143
Doctor Who, 167
Doctor Who Magazine, 35
Dom Galv  o e o Cavaleiro Verde, 239
 DOOB, Penelope Reed, 108
Doom Patrol, 140
Down Time, 130
 DOYLE, Arthur Conan, 267
Drag  o Brasil, 24, 35, 129-130, 238
Drag  o Dourado, 24, 35
Dragon Cave, 35, 193
Dragon Child, 105
Dragon Magazine, 35, 104, 118, 126-127, 166
Dragon Slayer, 35
Dragon Warriors, 170, 274
Dragonmeet, 244-245
Dreams of Darkness, 24
 DUBOURG,   ric, 264
Dudley Serious e il labirinto maledetto, 129
Duel Master, 26, 276, 280
Duelistas, Os, 240
Dungeoneer, The, 35
Dungeon of Fear, 137
Dungeons & Dragons, 41, 46-47, 103, 112-114, 116, 127-128, 134, 137-138, 142-144, 167, 170, 173, 185, 203, 207, 240, 252, 271

- Dungeons of Torgar, The*, 228, 230, 242
E Agora Você Decide, 139
E agora você decide: infantil, 26
 EASLEY, Jeff, 137
Eclipse of the Kai, 255, 259-260
 ECO, Umberto, 23, 28-29, 107, 147, 164
Edge Magazine, 35
 EDWARDS, Les, 158
 EISNER, Will, 23, 160-161
Elric de Melniboné, 104
En Garde!, 47
 ÉNARD, Jean-Pierre, 49
Enchanted Forests, 105
Encontro Marcado com o M.E.D.O., 89
Endless Quest, 26, 49, 132, 136-139, 141
Endless Quest: Crimson Crystal Adventures, 137
Endless Quest: Series Two, 137
Enemy of Chaos, 296
Enrola e desenrola, 38
Era do Caos, 48, 65-66, 68-69
Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor, 24, 60-62, 64, 66, 77, 95
Escape from the Sorcerer, 24
Escape from the Vampyre's Crypt, 129
Escolha sua aventura, 37-38, 49
Escolha Sua Aventura – Infantil, 135
Espada do Samurai, A, 270
Espada do Templário, A, 37
Espectro, 24, 66-72
Estandarte Sangrento, 24, 62-64, 67
Estratégias metodológicas para avaliar as funções executivas: um estudo de caso da interação de crianças com o gamebook, 33
Eu o Monstro, 129
Eureka!, 181
Eternal Champions, 281
 EURIAT, Adélaïde, 250
Eurogamer, 189
Europa, 144
European Computer Trade Show, 224
Evil Stevie's Pirate Game, 116
 EZQUERRA, Carlos, 283
F.I.S.T., 168, 179-180, 260
Fabled Lands, 26, 158, 269, 277, 281, 285
Fahrenheit 451, 42
Falcon, 26, 167, 169-170, 172, 280
Fall of Blood Mountain, The, 233
 FANNING, Kieran, 280
Fantasy Forest, 137
Fantasy Gamer, 35, 128
Fantasy Trip, The, 23, 26, 38, 102, 105, 109-110, 114-115, 117-119, 121-122, 125-126, 132, 152, 155-157, 167, 299
Far from Home (part 1), 129
Fear Street, 139
Feiticeiro da Montanha de Fogo, O, 46, 52, 153, 159, 192
Feiticeiros, 66
Fiend Folio, 143
Fiend Folio Advanced Dungeons and Dragons, 158
Fighting Fantasy, 22-27, 31, 36-41, 43, 50, 52-53, 59-60, 74, 79, 86-87, 101, 105, 116-117, 127-128, 135, 141-142, 144, 147, 152, 154-158, 163-164, 166-179, 182-186, 188, 190-191, 194-199, 203-218, 223-224, 229, 232, 237-238, 266, 268, 270-271, 274, 280-281, 283-289, 291, 297
Fighting Fantasy 10th Anniversary Yearbook, The, 210
Fighting Fantasy Day, 198
Fighting Fantasy Club, 202
Fighting Fantasy Fest, 285
Fighting Fantasy Fest 2, 288
Fighting Fantasy Legends, 288
Fighting Fantasy - The Introductory Role-Playing Game, 207, 222
Fighting Fantasy: The Warlock of Firetop Mountain, 186
Fighting Fantazine, 24, 35, 53, 117, 129, 175, 188, 205, 210, 218, 220-221, 266, 280, 283-285, 288
Find Your Fate, 49
Fire on the Water, 228, 256, 264
First Command, 127
Flash, 140
Flash Fantastic, 105
Flicts, 293
Flight from the Dark, 231, 236, 242, 256-257, 264
Floresta da Destruição, A, 37
Folha de S. Paulo, 62, 191
Follow Your Heart Romances, 140
Forbidden Gateway, 203
Forever Folio, 35
Forest Hunt, 263
Forest of Doom, The [jogo de computador], 177
Forest of Doom, The [livro-jogo], 147, 166
Forest of Doom, The [livro-jogo digital], 190
Forest of Doom, The [RPG – d20 System], 186
Four Jars of Mead, 130
 FURNEL, Paul, 49
 FOWLER, Alastair, 30
Freeway Warrior, 265-266
 FREITAS, Luiz Eduardo Ricon de [RICON, Luiz Eduardo], 46, 51, 60-61, 76-82, 84, 101, 191, 287
 FREITAS, Sabrina, 100-101
 FRY, Jamie, 190, 192, 221, 285
 FURMAN, Nathan, 248-249
 G.E.V., 114-115
 GABRIEL, Peter, 223
Galaxy Too Far, A, 269
Game Book of the Year, 228
Game Developers Conference, 263
GameAxis, 35
Gamebooks Adventure, 283
Gamer, The, 35
Games Day, 145
Games Day Award, 217, 230
Games Gazette, 235
Games International, 168
Games Review Volume II, 35
Games Workshop Catalogue, 35
Gamescom, 263

- Gamesmaster International*, 235
Gamemaster International All Time Great, 236
Gamesmaster International All-Time, 232
Gamesmaster International Fantasy Awards, 195
Gamma World, 138
 GARCIA, Daniel O., 66-67
 GARFORTH, John, 49
 GASCOINE, Marc, 165, 176, 196-197, 205, 207-208, 210, 286
 GASPAROTTO, Roger, 74
Gates of Death, The, 287
 GENTILI, Danilo, 286
Gettysburg, 106
 GIRALDI, Leandro, 237
Give Yourself Goosebumps, 139
Give Yourself Goosebumps Special Edition, 139
Gladiators, 182
Gladiators Game Book no. 1, 182
Gladiators Game Book no. 2, 182
 GLOVER, Alan, 259
Goblin Keep, 118
Godsfire, 114
Golden Dragon Fantasy Gamebooks, 281-282
Golden Dust Red Death, 126
Golden Heroes, 105
Good Games Guide, 197, 235
Goodlings, The, 291
Goosebumps, 136, 139
Gorata na obrechenite [Гората на обречените], 147
Gormenghast, 240
Grailquest, 281
Griffin Feather, 105
Grail Quest, 124
Grampa Barmo's Discount Game, 129
Grande Sertão: Veredas, 85
Great Escape, The, 240
Greater Columbus Convention Center, 108
 GREEN, Jonathan., 22-23, 50-52, 54, 128, 144, 148, 157, 159-161, 166-167, 174, 176, 179, 182-184, 190, 193, 195, 205-208, 211-212, 216, 224, 270, 277, 283-284, 287, 291, 293-294
Green Arrow, 140
Green Blood, 269
Green Lantern, 140
Grey Star the Wizard, 170, 252-254
Grimtooth's Traps, 108
Guardian, The, 52, 189-190, 221
Guardian Weekly, The, 190
Guardiões da Floresta, 32
 GUATTARI, Félix, 107
Guerra nas Estrelas, 140
Guerreiro e o Dragão, O, 129
 GUERRIER, Dennis, 49
Guia básica de juego de rol, 129
Gun Dogs, 283
 GURPS, 76, 80-81, 84, 116-117
GURPS Basic Set, 116
GURPS Lite, 76
 GYGAX, Gary, 46, 143
H.P. Dagon, 158
 HAHN, August, 226, 234-235, 264
Halállabirintus, 36
 HAMILL, Mark, 140
Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço, 56
 HAND, Stephen, 167
Hand to Fate, 24
 HARDY, Patrick, 145
Harry Potter, 136, 293
Harry Potter and the Cursed Child, 291
Harry Potter e a Criança Amaldiçoada, 291
 HARO, Florent, 264
 HARTAS, Leo, 144, 158, 200
 HARVEY, Bob, 274
HBO Imagine, 136
Headmaster of Doom, The, 269
HeartQuest, 137
Hedrien's Elixir, 129
Hela's House of Dark Delights, 128
Herança Maldita, 129
Herní kniha v kontextu české a světové fantastické literatury, 30
Hero 2.0, 157
Hero Wars, 45
Hero's Challenge: Sagard the Barbarian, 281
Heroes Companion, 217
Heroes of Magnamund, 264
Herói da Copa, O, 24, 59-60
HeroQuest, 45
 HESSE, Hermann, 240
High Noon, 56
Highway Holocaust, 266
 HIGSON, Charlie, 52, 189
 HILDICK, E.W., 49
Hitman, 183
Hobbit, O, 240
Hobbit Hole, The, 129
 HOFFMANN, Felix, 111
 HOLEC, Martin, 23, 31, 52-53, 165
Holy Avenger, 89-90
 HONIGMANN, David, 271
 HOPKINS, Mary Alden, 49
 HORKHEIMER, Max, 23, 34, 147-148, 175, 295
Hot Pursuit, 127
House of Hell [livro-jogo], 174, 187, 222, 267
House of Hell [livro-jogo digital], 189
 HOWARD, Robert E., 138, 240
Howl of the Werewolf, 160, 193
HQ na Escola, 84
 HUIZINGA, Johan., 21, 23, 213
Hukatuse mets, 147
Hunger of Sejanos, The, 233, 244
Hunting Wolf, 255
 HUTCHEON, Linda, 23, 98, 180
 HUTCHINSON, George, 242
I Ching, 50
Ice Cavern of Isahil, The, 129
Ice Dancer, 182
Illuminati, 115

- Iluminatti: New World Order*, 116
Illuminatus! Trilogy, 116
Imagine, 35, 128
Imagine FX Interactive Fantasy, 35
In Search of the Mungies's Gold, 24
Incrível Expedição aos Dinossauros, A, 37
Inept Adept, 118
Inferno!, 272, 276
Infinite Adventure, The, 129
Inimigo Digital, O, 24, 94-95, 97-98
Introduction: Trollgod's Treasure Hunt, 105
 Instituto Moreira Sales, 38
 ISER, Wolfgang, 38
Island of the Lizard King [livro-jogo], 166
Island of the Lizard King [livro-jogo digital], 189
Island of Secrets, 182
Isola di Anastrofe, L', 129
 JACKSON, Peter, 240
 JACKSON, Steve (UK), 26, 28, 38, 40, 46-47 50, 53, 116, 142-146, 151-154, 156, 159, 161, 164, 166-170, 173-174, 179, 195-196, 199, 202, 206-208, 212, 214, 219, 222, 224, 240, 244, 251, 267-268, 270, 286, 288
 JACKSON, Steve (US), 26, 28, 76, 113-18, 120-122, 143, 167
 JAQUET, Gary, 138
 JENKINS, Henry, 27, 29, 41, 131, 175, 189, 205, 295
Jethro Tull, 158
 JIDUS, 264
Joe Dever's Phoneyquest [Fortress of Doom], 180, 260-261
 JOHNSON, B. S., 50
 JONES, Peter Andrew, 195, 234
 JONES, Spike Y., 102
 JONG-UM, Kim, 289
Journal of the Travel Aid Society, 128
Journey Under the Sea, 132
Juiz Dredd, 283
Justice League of America, 140
Justice Society of America, 140
Kaland, játék, kockázat, 36
Kaos (dinamarquesa), 35
Kaos (italiana), 128
Kaose kants, 147
 KATZ, Demian, 23, 36-38, 40, 49, 58, 74, 107, 145, 277, 285, 293
 KELLNER, Douglas, 22, 173-174
Kharé – Cityport of Traps [livro-jogo], 213, 219-220
Kharé – Cityport of Traps [livro-jogo digital], 221
Kharé – Cityport of Traps [RPG – d20 System], 186
Killer, 115
Kingdom of Wyrd, The, 182
Kingdoms of Terror, The, 242
Kingmaker, 126
 KINZETT, Nicholas, 179
 KLIMICK, Carlos [KLIMIK, Carlos], 60-61, 64-68, 90
Knights of Doom, 211
Kobold Magazine, 194
 KOCK, Hauke, 249
Labirinto de Tapista, O, 87
Ladrão da Meia Noite, O, 149-150
Lance!, 64
Landscape Painted With Tea, 50
Lanterna Verde, 140
 LANDY, Derek, 52
 LANE, Allen, 144
 LATAPIE, David, 264
Late Shift, 136
 LAZZARI, Vincent, 250, 264
 LEA, Christina, 105
Legacy of Kain, 183
Legacy of Vashna, The, 232, 235
Legend of _____ (adj) _____ (n), The, 127
Legend of Zagor [jogo de tabuleiro], 36
Legend of Zagor [livro-jogo], 177
Legends of Lone Wolf, 236, 242-243, 246, 253, 255, 259
Legends of Lone Wolf Omnibus I, 255
Legends of Lone Wolf Omnibus II, 255
Legends of Lone Wolf Omnibus III, 255
Legends of Skyfall, The, 182, 281-282
Legião dos Super-Heróis, 140
Legion of Super-Heroes, 140
Lego, 116-117
Leia!, 133, 191
Lendas, 66, 69
 LENTZ III, Harris, 250
Liberescion Dei, 129
Liga da Justiça, 140
 LIVINGSTONE, Ian, 26, 28, 38, 40, 46-47, 50, 52-53, 73, 88-89, 92, 109, 142-146, 151-154, 156, 159, 164, 166-170, 180-183, 185, 187-189, 195-196, 199, 202, 206, 208, 212, 215, 222, 224, 244, 251, 268, 270, 283, 286-288, 290, 294
 LLOYD, Stuart, 110, 157, 190, 217, 222-223, 272, 276-277, 296
Lone Wolf [série de livros-jogo], 23, 25-27, 41, 54, 60, 163, 169-170, 175, 203, 212, 222-228, 230, 232-244, 248-256, 258-260, 262-267, 271, 276, 279-281, 283, 293, 297
Lone Wolf [versão para tablet], 263
Lone Wolf 10th Anniversary Calendar, 234
Lone Wolf Adventure Game, The, 250, 255, 265
Lone Wolf and the ice halls of terror, 257-258
Lone Wolf: Blood on the Snow, 263
Lone Wolf Club Newsletter, 17-18, 24, 35, 224-225, 228, 234, 244-245, 247, 266
Lone Wolf Multiplayer Game Book, 264-265
Lone Wolf: The Roleplaying Game [Lone Wolf RPG], 244, 264
 LONGMORE, Richard, 248-249
Look and Learn, 239
 LOOMIS, Rick, 25, 28, 50, 106-113, 122-124
 LOPES, Mario Alberto, 64, 67
Lord of the Rings, The, 240

- Lord of the Rings Strategy Battle Game, The*, 128
Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, 240
Lord of the Rings: The Return of the King, 240
Lord of the Rings: The Two Towers, 240
Lords of Stone, 24
 LORENZATO, Cezar, 211
Lost Worlds, 37
 LOURENÇO, Carlos Eduardo “Caco”, 84, 86
 LOVECRAFT, H.P., 1568, 240
 LUC, Emmanuel, 264
 LUCAS, George, 140
 LUDLOW, Peter, 58
Ma gli uomini sognano pecore vere?, 129
 MACDONALD, Dwight, 23, 147
Mad Dwarf, The, 127
Magehunter, 162-163
Mages Blood and Old Bones, 105
Magic: The Gathering, 139, 158
Magnamund Bestiary, 264
Make Something Unreal Live, 195
 MALDEN, Paul Cater, 202
Maldição de Morrigan, A, 100
 MALEWICKI, Douglas, 107
 MALORY, Thomas, 239
Man in Black, 259
Man to man: fantasy combat for GURPS, 116
Manchester Guardian, 52
Maniac, 128
Market Mayhem, 177
 MAROJA, Flávia, 51, 237
Martian Manhunter, 140
 MARTIN, Keith, 167
Marvel Super Heroes Adventure Gamebooks, 281
Mass Effect II, 135
 MASON, Paul, 52-53, 162, 167-168, 175-176, 197, 206-207
Masters of Darkness, The, 232
 MASTERSON, Sean, 148, 159, 178
Matar ou Morrer, 56
 MCCAIG, Iain, 158, 290
 MCALLISTER, Steve, 25, 106-107
 MCGREGOR, Steve, 106
 MCKENNA, Martin, 158, 176
 MCNEILL, Graham, 52
 MCQUEEN, Steve, 240
Mega Man, 89
Megaigra, 129
Melee, 114, 117
Metamorphosis Alpha, 138
Micro Adventurer, 35
MicroQuests, 118
Middle-Earth Quest, 238
Midnight Rogue, 149
 MILLER, Edward, 158
 MILLER, Ian, 158
Minecraft, 94-98
Mini GURPS, 76-77, 84
Mirror of Death, 258
Missão de Krogh, A, 75, 77
Missão Desgaste, 129
Missão Sagrada, 129
Mistério da Gruta, O, 75
Mistérios de Sherlock Holmes, 237
 MITCHELL, David, 52
Monopoly, 142
Montanhas Shamutanti, As, 37, 214
 MONTEIRO, Caio, 90
Monsters! Monsters!, 104, 114
 MONTGOMERY, R. A., 50, 132-134
 MOORCOCK, Michael, 104, 240, 254
 MORAES, Geraldo, 76-77
Moral Invaders, 105
 MORIN, Edgar, 23, 30, 34, 43, 56, 65, 72, 133, 141, 144-145, 168, 267, 271, 280, 282, 286, 295, 297
 MORRIS, Dave, 158, 167, 169-170, 182, 277
Morte d'Arthur, Le, 239
 MOUNTAIN, Robert, 132
 MOTA, Maurício, 58
 MUJABASIC, Aljosa, 249
 MULATINHO, Marcos, 51, 237
Mulher-Maravilha, 140
Munchkin, 116
 MURRAY, Janet H., 39, 41-43, 56, 106, 126, 296-297
 MUTARELLI, Lourenço, 85
My Singing Monsters, 186
Mydnight's Hero, 233
Narnia Solo Games, 281
Nascido das Trevas, 129
Negotiate or Die!, 106
 NEGROPONTE, Nicholas, 190
 NERY FILHO, Jesse, 33
Neverwinter Nights, 264
 NEWBOULT, Alan, 285
News from Bree, 144
 NICHOLSON, Russ, 158, 195
Night of January 16th, 50
Night of Mistery, 127
Night Walk in the Wild Woods, 130
Nightwing, 140
Ninja, 272, 277
Ninja Burger, 116
Ninja Girl, The, 182
No Coração dos Deuses, 23, 75-76, 79-82, 84, 102
Nogard, The Omega Variant, 127
Noi leggevamo um giorno per diletto, 129
Noite, The, 286
Nome da Rosa, O, 164
Norman vs America, 50, 283
Noturnos, 65-67, 69
Novos Titãs, 140
Nuclear Destruction, 106
Nuclear Escalation, 108
Nuclear War, 107-108
O Daily Universal Register, 235
Observer, The, 52
Ogre, 114-115
Old Dwarf Mine, The, 127
Old Soldiers Never, 105

- OLDFIELD, Mike, 223
One-Page Bulge, 115
Ônibus das Estrelas, O, 37
Oripetea, L', 129
Origins Metagame, The, 108
 ORR-NILSSON, Betty, 50
Oulipo, 49
Out of the Pit, 164-165, 194, 207
Out of the Pit – Saídos do Inferno, 164
Outbreak, The, 136
Outsiders, 140
Overlord!, 272, 276
Owl and Weasel, 142
Owned – um novo jogador, 38
 PACKARD, Edward, 38, 50, 132-133
 PAINE, Ian, 252
Panurgic Adventures, 281
 PARKER, Philip, 271
 PARKINSON, Keith, 137
Patrulha do Destino, 140
 PAVIC, Milorad, 50
 PEAKE, John, 143-143
 PEAKE, Mervyn [Mervyn Laurence Peake], 240
Pegasus, 127
 PEREIRA Jr., Vitor, 101
 PESSANHA, Charles Bertho, 67
 PHILLIPS, Keith P., 167
Phoenix on the Sword, The, 138
Pick-a-Path, 26, 132, 140-141
Pillars of Change, 270
 PIMENTEL, Lúcio, 237
Pit of Darkness, The, 182, 255
Plague Lords of Ruel, The, 232, 242, 258
Planeta Rebelde, 37
 PLATT, Charles, 49, 283
Play-It-Your-Way Sports Books, 140
Pokémon GO!, 94
 PONTES, Pedro, 67
Port of Peril, The, 286-287
Portal of Evil, 169
 POUND, Ezra, 154, 298
Power Trip, 105
 PRATCHETT, Terry [Terence David John Pratchett], 291-292
Prêmio Açorianos de Literatura, 73
Prepare-se Terráqueo!, 129
Prey of the Hunter, 24
Prisoners of Pax Tharkas, 203
 PROENÇA, Mario, 61, 66
Prof. Anatore, Il, 129
Proteus, 128
Public Image Ltd., 223
Publisher's Weekly, 132
Puffin Party, 211
 PUNCH, Sean, 116
Pygmy Island, 128
Quadrinhos, Os, 161
Quark/4, 50, 283
Queen of Shades, 24
Quest for the Dragon's Eye, 36
 QUIDAULT, Pascal, 248
Ragadorn Tavern, 253
 RAND, Ayn, 50
 RASMUSSEN, Merle M., 138
 RAYKOV, Nikola, 36, 291
Real Life Gamebooks, 220, 235, 281
Rebel Planet, 177
Redeemer!, 272, 276-277
Regional Accounts Director of Firetop Mountain, The, 295
Renascido, 24, 64-68, 70
Renegados, 140
Resident Evil, 181
Ressurrection of the Dead, 24
Return of the Stainless Steel Rat, 127
Return to Firetop Mountain, 175
Return to the Icefinger Mountains, 24
Revista do Ensino Médio, 85
 RICHARDS, Joan, 49
Riddle of the Runaway, 182
Riddling Reaver, The, 168, 192, 222
Rise and Fall and Rise of Gamebooks in Germany, The, 31
Rise and Fall of the Trigan Empire, 238
Risk, 46
Roald Dahl Funny Prize, 269
Robin of Sherwood, 281
Robô Comando, 89
Robot Commando, 116
 ROCHA, Marco Antônio Esteves da, 159
Rock Paper Shotgun's best RPG, 222
Rockstarn, 263
 RODARI, Gianni, 50
 RODRIGUES, Sonia, 148
Rogue's Quest, 127
Role Player Independent, 35, 247
RolePlaying, 24
Rotting Land, The, 233, 236
 ROWLING, J.K., 291, 294
Rune War, 233
RuneQuest, 45, 127, 235
 RYAN, Leon, 262
Sacrifice of Ruanon, The, 255
Salamonis Gazzette, 35
 SANDERS, Andrew, 30
Sangue in Riviera, 129
 SAPORTA, Marc, 49
Saqueador de Charadas, O, 192
 SARAIVA, Osmar, 58, 191
 SARGENT, Carl, 167, 208
SCA, 114
 SCHICK, Lawrence, 23, 36-38, 40, 44-45, 48-49, 51, 102, 125, 131, 147-148, 212, 218
 School of Literature, Media and Communication do Georgia Institute of Technology, 39
Scifi Now, 35
 SCLIAR, Moacyr, 75
Scorpion Swamp, 116
 SCRIVENER, Richard, 176
Se tu fosse il drago, 129

- Sea Battle Near Melniboné*, 128
Seas of Blood [jogo de computador], 177
Seas of Blood [livro-jogo], 178
Search for the Pegasus, 139
Secret of Kazan-Oud, The, 236
Security Station, 124
Segredo do Mosteiro, O, 129
Selezione Bancarellino, 236
Sem Saída, 129
Senhor das Sombras, O, 24, 87, 90-93
Senhor dos Anéis, O, 88, 238, 240
Série Vaga-Lume, 39
Serpent King's Domain, The, 282
Seven Ayes, 126, 129
Seven Serpents, The, 186, 213, 220-221
Seventh Cicle, The, 128
Sex Pistols, The, 223
Sextrap Dungeon, 285
SFX, 35
SFX Fantasy Special Edition, 35
SFX Fantasy Special March 2012, 35
Shadow on the Sand, 242, 250
Shadowmaster, 208
Shadowrun, 65, 105, 167
Shadowrun: Into the Shadows, 105
Shamutanti Hills, The [livro-jogo], 212-213, 217-218, 220, 266
Shamutanti Hills, The [RPG - d20 System], 185
SHARP, Luke, 167
Shazam, 140
SHEA, Robert, 116
Sherlock Holmes Solo Mysteries, 212, 281
Shianti Temple, 263
SHIPMAN, James L., 105
Shrapnel: Fragments from the Inner Sphere, 105
Signori dele Tenebre, I, 236
Shrine of the Salamander, 24
Sideshow, 129
Silmarillion, O, 240
SILVA, Ygor Morais Esteves da [MORAIS, Ygor], 60-61
SILVEIRA, Estevan, 88
SIMPSON, Fay, 235
Sinclair User magazine, 35, 258-259
Sir Gawain and the Green Knight, 239
Six-Gun Friday, 24
SKINNER, B.F. [SKINNER, Burrhus Frederic], 49
Skulduggery Pleasant, 52
SKULL, Herman S., 40
Skull of Agarash, The, 236
Skullcrag, 209
Sky Lord, 222
SLADEK, John, 49
Slaves of the Abyss, 53, 168
Sleep, and the City Trembles, 49
SLOANE, Richard, 202
SMITH, Mark, 26, 167-169, 268-272, 275, 277, 280
Sniper! Adventure Gamebooks, 281
Só Aventuras, 24
Sociedade da Justiça da América, 140
SODRÉ, Muniz, 23, 34
Song of the Dark Druid, 137
Sonic the Hedgehog Adventure Gamebooks, 281
Sorcerer's Apprentice, 126
Sorcery! [aplicativo de smartphone], 221
Sorcery! [série de livros-jogo], 23, 26-27, 39, 97, 144, 186, 195, 197, 212-214, 216-220, 222, 226, 274
Sorcery! [RPG - d20 System], 285
Sorcery! 3, 221
Sorcery! 4, 222
Sorcery! 4 Potions, 221
Sorcery Spell Book, The, 212
Soul Survivor, 130
SOUZA, Edward de, 259
Space 1889, 128
Space Gamer, 35, 115, 118, 128
Space Gamer / Fantasy Gamer, 35, 115, 128
Spectral Stalkers, 169
Spellbreaker, 54, 293-294
STACKPOLE, Michael A., 105
STAFFORD, Greg, 45
Star Rider, 182
Star Trek, 104, 235
Starfaring, 104
Starhunt: Void Slavers, 24
Starlight Adventures, 182
Starship Traveller [livro-jogo], 147, 166, 219, 222
Starship Traveller [livro-jogo digital], 189-190
Starweb, 107
State of Emergency, 49
Star Wars, 140, 158, 167, 294
Star Wars Gamer, 35
Stellar Adventures, 217
Stellar Conquest, 114
Stephen Thraves Compact Adventure Gamebooks, 281
STERLING, Chris, 187
Steve Wright's Radio 2 Show, 189
STINE, R.L., 139
Stop Thief!, 127
Stormbringer, 104
Stornlands 1, 264
Story and Development of Gamebooks, The, 31
Street Fighter Alpha, 90
Street Fighter Zero 3, 89-90
STRUTH, Paul, 295
Sugarcane Island, 132
Sun, The, 279
Superman, 138
Super-Homem, 138
Super Powers Which Way Books, 138
Superior Spider-Man, The, 245
SVALDI, Guilherme Dei, 45, 86, 88, 90-92, 189
Sword of the Bastard Elf, The, 40
Sword of the Samurai, The, 167, 265, 275
Sword of the Sun, The, 180
Sworded Adventure, A, 126-127, 129
Swordquest, 36

- Tagmar*, 48, 62
Talismã da Morte, O, 270-271
Talisman of Death [livro-jogo], 168-169, 188, 195, 270, 280
Talisman of Death [jogo de videogame], 187-188
 TAMLYN, Pete, 40-43
Tarzan, 138
Tasks of Tantalos, The, 207
Teen Titans, 140
Tellings, The, 246
Temple of Isoth, The (Trollszine! version), 130
Temple of Terror, 89, 177
Templo do Terror, O, 89, 91
 TERMAN, Doug, 133
Terror em Whitechapel, 129
Tesouro da Amazônia, O, 37
Thief, 183
Thief for Hire, 127
Thief's Day in Khazan, A, 105
Thing in the Darkness, The, 128
 THOMPSON, Howard M., 114-115
 THOMPSON, John Brookshire, 23, 297
 THOMSON, Jamie, 26, 152, 158, 167, 170-172, 181, 202, 268-273, 275, 277, 280
 THORNE, Jack, 291
Tides of Treachery, The, 255
 TIFFANY, John, 291
Times, The, 235
Titan Companion, 157
Titan: o Mundo de Aventuras Fantásticas, 164
Titan: the Fighting Fantasy World, 164, 207
Titan Herbal, 217
 TOLKIEN, J.R.R., 88, 158, 239-240
Tomb Raider, 181-183
Tombs of the Kings, 128
Tomb of the Scorpion King, The, 128
Top Secret, 138
Tormenta!, 48, 87-88, 90-92
 TORO, Al, 291-292
Tortured Souls, 35, 128
Tower of Despair, The, 268
Tower of Destruction, 211
Trail of the Wolf, 233
Traveller, 127, 147
Travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo grande sertão de João Guimarães Rosa, A, 24, 84-86
 TREVISAN, Dalton, 88
 TREVISAN, J.M., 52
Trial of Champions [livro-jogo], 186
Trip to the Pharmacy, A, 129
Triple Death, The, 105
Troféu Vasco Prado de Literatura, 73
Trolltooth Wars, The, 208, 288
Trollzine, 130
Trophy Buck, 116
Tudo o que o seu mestre mandar: a figuração do narrador e do leitor nos textos interativos, 30
Tunnels & Trolls, 23, 25, 38, 47, 102-109, 112-113, 118-119, 124, 126-130, 132, 145-146, 152, 155-157, 182
 TURNBULL, Don, 143
Turtle in the Tower, 105
Tutortext: Doubleday series, 141
Tűzhegy varázslója, A, 36
Twilight 2000, 128
Twistaplot, 139-140
Two Worst Thieves in Khazan, The, 105
Ultima, 116
Ultimo drago, L', 129
Um dia no Complexo Alpha, 129
Undead, 115
 UNESCO, 131
Unfortunates, The, 50
Universe of RPG, The, 24, 237
 URANGA, Arturo, 60-61, 77-78
Usurper!, 272, 276
V'taag - The Dark Tower, 263
Vampirium, 233
Vengeance at Midnight, 24
 VIEIRA, Sílvia, 67
Vindicator, 119
Virtual Reality, 269, 281
Viver ou Morrer [livro de aventuras-solo, "vol.1"], 74, 87, 90
Viver ou Morrer [série de livros de aventura-solo], 87
Viver ou Morrer: esta é a jogada!, 24, 73-75, 87
Viver ou Morrer Vol. 2, 74, 87, 90
Voice – the Dark Matter Adventure, The, 127
Voyage of the B.S.M. Pandora, 127
Voyage of the Moonstone, 233-234, 236
 VUPOP 2, 285
 WAGNER, John, 283
 WALDRON, David, 52
 WALTERS, David, 52-53, 144, 147-148, 166, 175, 181, 187-190, 270-271, 276-278, 294
War of the Wizards, 253
Warbringer!, 272
 WARD, James M., 138
 WARD, Michael J., 56, 284, 296
Warhammer 40,000, 52, 158
Warhammer Fantasy, 52
Warhammer Fantasy Battle, 158
Warhammer Fantasy Roleplay, 158
Warlock [Warlock: The Fighting Fantasy Magazine], 24, 26, 35, 104, 128, 146, 165, 167, 170, 172-173, 176-179, 196-205, 213, 215-216, 222, 224-225, 228-230, 253, 268, 285
Warlock of Firetop Mountain, The [aplicativo], 186, 190
Warlock of Firetop Mountain, The [jogo de tabuleiro], 177
Warlock of Firetop Mountain, The [jogo de computador], 177-178
Warlock of Firetop Mountain, The [jogo de videogame - Playstation 3 e Playstation Portable], 188, 283-284

- Warlock of Firetop Mountain, The* [Kindle], 187
Warlock of Firetop Mountain, The [livro-jogo], 28, 36, 44, 46, 50, 147, 149, 151-152, 158, 165-166, 186, 195, 211, 222, 295
Warlock of Firetop Mountain, The [livro-jogo Palm-Top], 185
Warlock of Firetop Mountain, The [livro-jogo comemorativo], 183
Warlock of Firetop Mountain, The [RPG], 217
Warlock of Firetop Mountain: Lost Chapters, The, 190, 195
Warlock's Way, The, 178
Warrior Kings, 268
Warrior Kings: Battles, 268
Warrior's Way, The, 179
Warren, The, 129
 WATERFIELD, Robin [WATERFIELD, Robin Anthony Herschel], 167
 WATSON, Tom, 52, 189
Way of the Tiger, The [série de livros-jogo], 23-24, 26-27, 169-172, 203, 268, 270-271, 274-277, 280-282, 297
Way of the Tiger, The [jogo de computador], 278-279
Way of the Tiger II: Avenger, 278-279
 WEBSTER, Doris, 49
Weird Tales, 138
Where's Ogmar?, 128
Which Way Books, 140
Which Way Secret Door Books, 141
White Dwarf, 35, 127-128, 142-143, 146, 158, 166, 180-181, 196-197, 205-207, 223, 228, 230, 239, 243-244, 268, 282
 WHITNEY, Jonathan, 202
Who lit the Moon?, 291
Wild Ride, 127
Wild West, 129
Wildlands Hunt, The, 255
 WILLIAMS, Brian [WILLIAMS, Brian John], 54-55, 249
 WILLIAMS, Steve, 167, 196, 222
 WILLIS, Lynn, 114
 WILSON, Robert Anton, 116
Wing Commander, 116
 WINKLER, Dan, 30
Wishing Well of Doom, The, 129
Witch's vacuum cleaner, The, 291
 Wizard, 114, 117
 Wizards, 158
Wizard Series 1 [Wizard Books Series 1], 183-184
Wizard Series 2, 185
Wolf's Bane, 232
Wolverine vs. the Brood Queen, 127
Wonder Woman, 140
 WOODS, Dan, 271
 WOODS, Don, 131
World, The, 254
World Fantasy Award, 158
World of Lone Wolf, The, 249, 252-253
 WRIGHT, Andrew, 53, 175
Wrong Side of the Galaxy, The, 269
Yaztromo prize, 291
You are the Hero: A History of Fighting Fantasy Gamebooks, 190, 284
You are the Hero: Part 2 – A History of Fighting Fantasy Gamebooks, 287
Young Indiana Jones Chronicles, 136
Young Samurai, 52
Your First Adventure, 136
Zagor Chronicles, The, 135, 167, 208
 ZANCHETTA, José Roberto, 86
 ZANINI, Maria do Carmo, 84, 86
 ZAPPA, Frank, 223
Zauber-Zeit, 35
 ZÁVOLI, Nathália, 100-101
Zombie Dice, 116
Zork, 43
Zvezdoletat Skitnik [Звездолетът Скитник], 147