

GREEN, Jonathan. *You are the Hero: A History of Fighting Fantasy Gamebooks*. Haddenham: Snowbooks, 2014.

Pedro Panhoca da Silva¹

You Are The Hero: A History of Fighting Fantasy Gamebooks é uma importante obra para os estudos de RPG e *games*, pelo fato de os livros-jogos serem um híbrido de leitura não sequencial com um sistema simples de regras de RPG. Neles, “[...] a atuação do leitor ocorre de forma singular, pois ele assume, naturalmente, dois papéis bastante ativos, durante a leitura narrativa, figurando como leitor e jogador, simultaneamente” (ALVES, 1997, p. 6), por isso seu nome. Esse livro traz ao leitor a história da série de livros-jogos mais consumida e comercializada de todos os tempos - a *Fighting Fantasy* – a qual impactou profundamente a geração de jovens leitores nas décadas de 80 e 90 (GREEN, 2014, p. 7).

Não tão conhecido ou esquecido nas seguintes décadas, esse tipo de livro interativo é

[...] semelhante ao RPG, [mas] com apenas um jogador, ou seja o leitor joga a aventura sozinho, é uma primeira experiência de jogo. São compostas por uma sequência de parágrafos numerados, sem sentido se lidos na ordem colocada, mas se seguir as opções a serem escolhidas no final de cada parágrafo, cada uma delas levará a um parágrafo diferente (ANDRADE; CARNEIRO, 2007, p. 4, comentário meu).

De fato, o livro-jogo não poderia não ser um RPG, pois ambos “[...] convergem nos seguintes pontos: a interpretação de um personagem e a interação através de escolhas, sendo esta realizada através da rolagem de dados e mudanças de páginas determinadas” (GONÇALVES; RODRIGUES, 2013, p. 6).

Sem recortes sincrônicos, o livro aborda a fase de criação do primeiro título da coleção, *The Warlock of Firetop Mountain* (1982) – primeiro (e último) livro-jogo escrito em parceria dos criadores da série, antes de cada um publicar seus próprios títulos

¹ Mestrando em Literatura e Vida Social pela Universidade Estadual Paulista (UNESP) – campus de Assis - e bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (cota PROPG/ CAPES). E-mail: ppanhoca@yahoo.com.br

para a *Fighting Fantasy* –, até a publicação mais recente da época, *Blood of the Zombies* (2012), mencionando também séries paralelas da concorrência que até obtiveram um relativo sucesso se comparadas à pioneira.

O livro inicia-se com a seção *Tales from the Black Lobster Tavern*, cujo título faz referência a um ambiente encontrado no livro-jogo *The Temple of Terror*² (1985): uma taverna onde boatos correm, brigas acontecem e seus frequentadores são piratas e aventureiros. Nesse capítulo, que funciona como uma introdução ao seu conteúdo principal, os próprios criadores da série fornecem informações que surpreendem o leitor o qual acredita o livro-jogo ser uma literatura menor com baixo público interessado, como os milhões de exemplares vendidos de 1982 até 2014.

A segunda seção é chamada de *Background*. Nela o autor relata suas considerações e os riscos em conduzir tal projeto (que só foi possível através de financiamento coletivo) e já expõe pequenos depoimentos de importantes figuras envolvidas, como Nick Kyme³ e Jamie Fry⁴.

A terceira seção, cujo nome é *How to negotiate this history of Fighting Fantasy gamebooks*, traz ao leitor um texto curto sobre o porquê da escolha de uma ordem “quase” cronológica de publicação do corpus em questão, bem como os recortes feitos para se abordar publicações paralelas, a fim de organizar o conjunto da obra por temas (fantasia, ficção científica, horror, séries paralelas, adaptações para videogames, entre outras seções). É advertido ao leitor, também, o motivo da escolha de vocábulos como “referências” ou “parágrafos” para se referir às “caixas de texto”⁵. Esses “links hipertextuais” são “[...] organizados de forma descentralizada, que possibilitam uma leitura não linear, alterando, assim, a noção de continuidade tópica, temática e de sentido” (GOMES, 2010, p. 25).

A quarta - e principal - seção chama-se *YOU ARE THE HERO*, e é muito maior do que as demais, contendo 258 páginas. Devido ao seu tamanho desproporcional ao

² 14º livro-jogo da série original.

³ Autor e editor da *Black Library*, editora responsável por romances infanto-juvenis voltados a franquias de games, como *Warhammer 40,000* e *Warhammer: Age of Sigmar*, por exemplo.

⁴ Maior colecionador de itens relacionados à *Fighting Fantasy* no mundo, dono da página oficial da série e (na época) conhecido como *The Warlock* – uma homenagem à personagem mais famosa de toda a *Fighting Fantasy*.

⁵ Pequenas seções pelas quais o leitor-jogador passa em busca da conclusão de seu objetivo almejado desde o início da narrativa.

restante do livro – e também muito diferente do formato *pocket* dos livros-jogos que analisa –, teve de ser subdividida em capítulos.

Dos capítulos 1 a 4 apresentam-se os livros-jogos da série relacionados à fantasia, gênero preferido dos fãs e considerados de melhor qualidade que os demais. Informações sobre a experiência dos artistas internos e de capa, os escritores, a repercussão dos fãs e comentários próprios do autor geralmente seguem um padrão para que nenhuma informação seja perdida.

O capítulo 5 é uma pausa do assunto principal do livro – a série *Fighting Fantasy* – para se discorrer sobre a série *Advanced Fighting Fantasy*, considerada a “evolução” da *Fighting Fantasy* por ser dotada de um sistema de regras mais complexo que o simplório original. Discute-se também a série paralela *Sorcery!*, uma saga de quatro livros-jogos a serem lidos em sequência aproveitando informações coletadas de um livro-jogo para o outro.

O capítulo 6 retorna aos livros-jogos de aventura e fantasia, além de discorrer sobre a polêmica que o livro-jogo de horror *House of Hell*⁶ (1984) causou entre a comunidade puritana do Reino Unido, também com depoimentos de quem lembra de sua repercussão na época. Nesse capítulo são apresentados ao leitor os livros expansivos da série, mais voltados à teoria dos livros-jogos e sua adaptação para o RPG de mesa/coletivo, como *Fighting Fantasy – The introductory Role-playing game* (1984), *Fighting Fantasy Monsters - Out of the Pit* (1985), *Titan – The Fighting Fantasy World* (1986) e *The Riddling River* (1986). A partir desse capítulo, outros autores passam a colaborar com a série, devido à grande demanda e pressa em se lançar um livro-jogo a cada 1-2 meses (DEVER, 1993, p. 6).

No capítulo 7 a profissionalização e a seriedade que os livros-jogos ganhavam atinge um ponto qualitativo tão alto que o uso da cartografia nos mapas de jogo é mostrado e analisado ao leitor, bem como a experiência de cartógrafos profissionais e artistas envolvidos nisso, tamanha a verossimilhança que os livros-jogos pretendiam atingir.

O capítulo 8, por sua vez, leva o leitor aos livros-jogos da série voltados à ficção científica, cujos lançamentos foram muito menores se comparados à fantasia medieval pelo fato de os leitores-jogadores preferirem-na à ficção científica (GASCOINE, 2015,

⁶ 10º livro-jogo da série original.

p. 25). Tal fato ainda pode ser confirmado hoje com dezenas de séries de livros-jogos baseadas na fantasia, e quase nenhuma no gênero *Sci-fi*.

O capítulo 9 mostra ao leitor a importância que a revista *Warlock Magazine*⁷ trouxe aos fãs da série, bem como seu trabalho de divulgação e pessoal envolvido, apesar de sua curta duração. Já o principal periódico voltado aos livros-jogos de 2009 à presente data, o *Fighting Fantazine*⁸, ganha pouca abordagem nesse livro, mesmo considerado como o “substituto” da *Warlock*.

O capítulo 10 apresenta os quase impossíveis *puzzles quests*⁹ *The Tasks of Tantalos* (1985) e *Casket of Souls* (1986) e a novidade do livro-jogo em dupla: o *Clash of the Princes* (1986), todos com acabamento artístico excepcional e envolvendo cada vez mais o público-alvo. O livro também não deixa de mencionar a decepção na aposta na série *Clash of the Princes*, que, assim como outros livros-jogos duplos, não agradou ao público leitor.

No capítulo 11, novamente, mais uma leva de livros-jogos de fantasia é apresentada, mas trazendo novidades como o livro *Sword of the Samurai*¹⁰ (1986), cujo enredo traz ao leitor-jogador aspectos da cultura japonesa feudal, e *Midnight Rogue*¹¹ (1987), primeiro livro-jogo no qual o protagonista é um anti-herói, representando um gatuno que busca ser aceito para uma guilda de ladrões. Há também uma extensa nota que traz uma série paralela de livros-jogos chamada *Way of the Tiger*¹². Mesmo não sendo o foco principal desse livro, Green agrega mais conhecimento e informação ao seu leitor por trazer, mesmo que resumidamente, séries paralelas de grande relevância na época também, e as notas explicativas servem-lhe muito bem a esse propósito.

O capítulo 12 traz ao leitor os romances inspirados nos livros-jogos, como *The Trolltooth Wars* (1989), *Demonstealer* (1991), *Shadowmaster* (1992) e a saga *The Zagor Chronicles* (1993-1994). Esses *spin-offs* representam algumas das últimas inovações e contribuições de alguns autores da série e sua repercussão de vendas e

⁷ Revista britânica publicada pela *Penguin Books* e pela fabricante de jogos *Games Workshop* entre 1984 e 1986.

⁸ *Fanzine* online dedicado aos livros-jogos e suas séries, lançada em 2009.

⁹ Livros com enigmas lúdicos para serem resolvidos.

¹⁰ 20º livro-jogo da série original.

¹¹ 29º livro-jogo da série original.

¹² Série de livros-jogos escrita e desenvolvida por Mark “Min” Smith e Jamie Thomson na qual o leitor-jogador é representado por *Avenger*, um jovem ninja.

impacto reverso num público agora acostumado à narrativa não sequencial que se depara com romances lineares da série.

No capítulo 13 é apresentado o que os autores Ian Livingstone e Steve Jackson fizeram depois da série *Fighting Fantasy*, como o projeto *F.I.S.T.* (uma espécie de livro-jogo por telefone), *Battlecards* (um *card game*), *Abandon Art* (uma página que divulgava obras de arte de artistas envolvidos e afins), *The Games Page* (seção concedida pelo *The Daily Telegraph* aos autores para abordarem temas correlatos), e jogos de tabuleiros e de videogames, bem como premiações obtidas. Esse capítulo retrata bem a versatilidade criativa dos co-criadores da franquia *Fighting Fantasy*.

No capítulo 14 retorna-se à abordagem dos livros-jogos “clássicos” e outros títulos podem ser conhecidos pelo leitor. Cada análise individual possui surpresas e novidades a um público que nunca havia se deparado com um estudo panorâmico desse porte.

O capítulo 15 contempla mais detalhadamente a série *Advanced Fighting Fantasy*. Parte livro-jogo, parte material para desenvolver campanhas de RPG grupais e mais complexas, esses extensos livros representam a expansão dos livros-jogos da série, além de oferecer ao leitor novos horizontes e adaptações de jogabilidade. Percebe-se a necessidade que os autores viram de captar todo o tipo de público envolvido na cultura do RPG e dos *games* numa tentativa de que ninguém escapasse desse saudável consumo. Porém, a polêmica sobre uma suposta supremacia entre livros-jogos e RPG não é mencionada.

No capítulo 16 encontram-se o que os autores de *Fighting Fantasy* e sua equipe envolvida prepararam em comemoração aos 10 anos da série, como o livro-jogo *Return to Firetop Mountain*¹³ (1992) – uma revisitação ao cenário que originou todo o restante da série -, o livro comemorativo *The Fighting Fantasy 10th Anniversary Yearbook* (1992) e uma festa que aconteceu na própria *Puffin Books*. Tais datas comemorativas ainda hoje acontecem e refletem o sucesso das metas que todos os envolvidos no projeto se encontravam.

No capítulo 17 há a análise de outros livros-jogos que mantiveram o cenário clássico da fantasia medieval. Apresenta-se ao leitor, também, a novidade oferecida

¹³ 50º livro-jogo da série original.

pelo livro-jogo *Legend of Zagor*¹⁴ (1993), o primeiro a permitir o leitor-jogador escolher um entre os quatro personagens oferecidos pela introdução do livro-jogo, aproximando-o mais de um RPG a um corriqueiro livro-jogo. Mais uma vez a palavra “inovação” parece imperar quando se pensa que tudo sobre esse assunto já se esgotara.

O capítulo 18 discorre sobre a série paralela *First Fighting Fantasy*, uma minissérie de quatro livros-jogos também conhecida como *Adventures of Goldhawk*, de autoria de Ian Livingstone, outro projeto paralelo do coautor da série amplamente estudada nessa obra.

O capítulo 19 descreve o declínio dos livros-jogos e seus últimos lançamentos, enquanto os projetos que não se concretizaram pela perda de público aos fenômenos *Harry Potter* e a popularização da internet são abordados no capítulo 20. Com isso, encerra-se a história da série original, mas suas ressonâncias ainda ganhariam espaço para serem analisadas.

No capítulo 21 conhece-se a versão em jogo de tabuleiro do livro-jogo *Legend of Zagor*, e seu sucesso de vendas mesmo com a expansão dos videogames, bem como outros produtos gerados pelo sucesso da série de livros-jogos.

A *Icon Books*, editora responsável por “ressuscitar” os livros-jogos, decidiu captar o novo público infantil em potencial através da *Wizard Books*. Então, em 2002, relança 15 dos principais livros-jogos da série original, dando início a uma nova série¹⁵, concentrada nos livros-jogos iniciais e de maior sucesso. Tal assunto é detalhadamente abordado no capítulo 22. O mesmo capítulo traz ainda a adaptação de *Deathtrap Dungeon*¹⁶ (1984) para *d20 System*¹⁷.

O capítulo 23 continua a discorrer sobre a importância da *Wizard Books* aos livros-jogos da série, e aborda os lançamentos (alguns resgatados dos projetos que não se concretizaram, supracitados no capítulo 19), além de trazer ao leitor a *Wizard Books 'Series 2'*, com novas reedições de clássicos e lançamentos de títulos inéditos. Trata-se de um capítulo que sucede a queda dos livros-jogos da série original, os quais conhecem uma relevante ascensão logo nos primeiros anos do presente século.

¹⁴ 54º livro-jogo da série original.

¹⁵ Essa série ficou conhecida como *Wizard Books 'Series 1'*.

¹⁶ 6º livro-jogo da série original.

¹⁷ Um sistema de RPG em alta na época, ainda conhecido pelo público RPGista.

O capítulo 24 disserta sobre a edição comemorativa de *The Warlock of Firetop Mountain*, que completou 25 anos em 2007, e mostra ao leitor a evolução e os porquês de mudança do layout das capas dos livros desde o primeiro ao último lançado até então – o *Blood of the Zombies*, primeiro livro-jogo focado na temática do apocalipse zumbi, muito difundido na presente década pela indústria cinematográfica e *gamer*.

O capítulo 25 trata da relação de amor entre os fãs mais aficionados com a série de livros-jogos que tanto os encantou. Nele são mostrados endereços eletrônicos, *fanzines* e coleções de raridades reunidas que beiram o fanatismo. Há pequenos index e curiosidades como fãs famosos e até paródias de boa qualidade dos “clássicos” da *Fighting Fantasy*.

O capítulo 26 trata das edições estrangeiras dos livros-jogos. O destaque vai para a viagem de Steve Jackson e Ian Livingstone ao Japão e a comparação entre as capas das obras nos diferentes países, algo curioso para mostrar ao leitor a visão do oriente em relação a um fenômeno ocidental de vendas.

O capítulo 27 aborda as versões digitais que os livros-jogos ganharam, desde o *Commodore 64*¹⁸ até o *Inkle Studios*¹⁹, tanto digitalizando os livros-jogos para leitores digitais (como o *Kindle*, por exemplo) como versões em games para *Playstation* e *Nintendo DS*. A abordagem desses não se mostra tão segura por serem mídias ainda em desenvolvimento na época, mas têm sua importância catalogada nessa obra para constar ao leitor que as repercussões dos livros-jogos continuam a aparecer em diversas mídias compatíveis.

Ainda sobre mídias digitais, o capítulo 28 traz ao leitor duas tentativas (e rumores) sobre a adaptação de livros-jogos para o cinema (*House of Hell* e *Deathtrap Dungeon*) e o fracasso da arrecadação de fundos por financiamento coletivo para um documentário sobre a *Fighting Fantasy*, fato importante para mostrar ao leitor que ainda hoje podem ocorrer surpresas negativas e que o otimismo numa literatura tão específica é algo que precisa ser repensado e constantemente avaliado com cuidado.

O capítulo 29 relata as conquistas do financiamento coletivo e como foi possível publicar obras como *Blood of the Zombies* (em comemoração ao aniversário de 30 anos da série) e a produção, impressão e comercialização do próprio *You are the Hero*:

¹⁸ Antigo computador de 8 bits lançado pela *Commodore International* em 1982.

¹⁹ Empresa de jogos com sede em Cambridge, Reino Unido, que desenvolve jogos baseados em narrativas interativas.

A History of Fighting Fantasy Gamebooks. Nele constata-se os sucessos obtidos mesmo sem a divulgação da grande mídia e exorbitantes quantias financeiras investidas. Isso dá esperança ao leitor que pode continuar sonhando com novas publicações, mesmo que esporádicas, de algo relacionado à *Fighting Fantasy*.

O capítulo 30 discute a “herança” e os possíveis futuros que os livros-jogos da série terão nas gerações futuras, o que fãs e profissionais envolvidos pensam, com boas doses de nostalgia e esperança, os quais demonstram o amor que esses entrevistados têm à série.

Por fim, em *Acknowledgements* constam os agradecimentos pessoais, uma lista de “escalas financeiras” mostrando todos os que contribuíram para que o livro fosse concretizado e nove versões diferentes do grande “mentor” dos livros-jogos da série. Como sempre, tudo começa e tudo deve terminar em *The Warlock of Firetop Mountain*. Porém, falta no livro um índice onomástico para que o leitor localize melhor autores e obras específicas de forma mais rápida, já que, como foi demonstrado acima, os livros-jogos não estão agrupados por data de publicação, e sim em blocos temáticos. Os próprios depoimentos poderiam ter ganhado destaque em seções à parte, como fazem as contracapas de livros quando suas obras são comentadas por jornalistas e escritores da grande mídia. Green, porém, decidiu mesclá-los no texto, o que também foi válido.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Maria Angélica. *Tudo o que o seu mestre mandar: a figuração do narrador e do leitor nos textos interativos*. 225 f. Tese (Doutorado em Literatura Brasileira). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1997.
- ANDRADE, M. R. D.; CARNEIRO, C. R. *A utilização do RPG: Role Playing Game como instrumento pedagógico para a prática da leitura, oralidade e escrita*. 2007.
- DEVER, J. Master Wolf. *Lone Wolf Club Newsletter*, Londres, New Year's Special, 1993. Entrevista concedida a Chris Baylis.
- GASCOINE, M. The editor strikes back. *Fighting Fantazine*, n. 14, 2015. Entrevista concedida a Alexander Ballingall. Disponível em: <http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>. Acesso em 20 abr. 2018.
- GOMES, Luiz Fernando. *Hipertextos multimodais – Leitura e escrita na era digital*. Jundiaí: Paco Editorial, 2010, 176 p.
- GONÇALVES, Thaísa Antunes & RODRIGUES, Bárbara Oliveira. Uma aventura em que você é o herói: o livro-jogo como potencial para o incentivo à leitura de jovens. In: *XXV Congresso Brasileiro de Biblioteconomia, Documentação e Ciência da Informação*. Florianópolis: jul/2013, p. 1-14.

GREEN, Jonathan. *You are the Hero: A History of Fighting Fantasy Gamebooks*. Haddenham: Snowbooks, 2014, 270 p.

Recebido em: 25/01/2018

Aceito em: 23/05/2018