

(RE)CONQUISTANDO O PARAÍSO: ANÁLISE DAS NARRATIVAS SOBRE A “DESCOBERTA” DA AMÉRICA NO JOGO AGE OF EMPIRES III

Rayanne da Silva Souza¹, Rafael Bruno da Silva Souza², Sônia Maria de Meneses Silva³

Resumo

Este artigo propõe discutir aspectos da narrativa construída dentro do jogo eletrônico Age of Empires III. Além de traçar uma análise desde o surgimento dos jogos eletrônicos, a equivalência da indústria do cinema e games, que nos últimos anos cresceu e se desenvolveu bastante, contando com uma intensa produção dos jogos de temática histórica. Tendo por base para análise crítica toda a franquia Age of Empires. Onde de certo trazem temáticas e acontecimentos históricos em seu corpo, rememorando certos acontecimentos que precisam ser reforçados para os seus usuários/gamers.

Palavras-Chave: Jogos eletrônicos, narrativa, mundo virtual, história.

RECONQUERING PARADISE: ANALYSIS OF NARRATIVES ON THE "DISCOVERY" OF AMERICA IN THE GAME AGE OF EMPIRES III

Abstract

This article proposes to discuss aspects of the narrative built into the electronic game Age of Empires III. Besides trace an analysis since the advent of electronic games, the equivalence of the movie industry and games, that in recent years has grown and developed a lot, with an intense production of games of historical theme. Based on for review, the entire franchise Age of Empires. Where bring a certain thematic and historical events in its plot, remembering certain events that need to be recreated for users / gamers.

Keywords: Electronic Games, Narrative, Virtual world, History.

¹ Graduada em História pela Universidade Regional do Cariri (URCA). Membro do Laboratório de Imagem, História e Memória – LABIHM (URCA). E-mail: rayannece@gmail.com

² Graduando em História pela Universidade Regional do Cariri (URCA). E-mail: rafabss@gmail.com

³ Professora Doutora do Departamento de História da Universidade Regional do Cariri (URCA). Membro do Laboratório de Imagem, História e Memória – LABIHM (URCA). E-mail: sonia.meneses@gmail.com

Introdução

Os jogos eletrônicos como artefatos culturais estão inseridos na sociedade há um bom tempo desde o período da Guerra-Fria. Estando presentes em nossas vidas, postos para as diferentes idades, nacionalidades, rompem as barreiras com a nova dinâmica da sociedade. Sociedade esta que passa a transformar suas relações, em especial com as demandas de informação, tanto de consumo quanto de produção. Que por sua vez segue ritmo e demanda própria para as ações e produções cotidianas, que se tornaram mais expressivas com o pós-modernismo.

A indústria dos games, portanto, cresceu e cresce nesse meio envolvida com essas questões. Tanto é que se utiliza da reificação proposta no mundo pós-moderno, em especial com a dinâmica da sociedade capitalista, que com a indústria do cinema tanto traça um paralelo para construir uma boa produção gráfica, além de tentar preservar um bom roteiro, como para que ambas as indústrias reforcem as suas produções, conquistando maior público.

Os jogos eletrônicos são dos mais variados gêneros e estilos, abordam variadas temáticas, dentre as quais destacamos a histórica para fruto de análise de sua construção dentro do game Age of Empires III, que aborda aspectos da colonização americana, trazendo enquanto artefato cultural, importantes pontos de seus produtores e época. Se inserindo dentro da cibercultura, assumindo aspectos de sua dinâmica.

Na primeira seção discutiremos a questão da abertura da história a novos horizontes, um panorama sobre a história dos jogos eletrônicos, passando a uma análise sobre a indústria do cinema e a dos games, onde ambas compreendem um grande mercado na sociedade atual. Levantando questões sobre o surgimento destes nos últimos anos com temáticas históricas, bem como o seu grande consumo.

Na segunda seção buscamos traçar um histórico da série Age of Empires I, II e o spin-off , Age of Mythology, sua franquia e o seu sucesso. Onde por fim na terceira seção abordaremos especificamente o jogo Age of Empires III e seus pacotes de expansão, sua história, analisando a construção de narrativa que se encontra posta dentro deste.

A historicidade dos jogos eletrônicos: Repensando a História nos espaços Virtuais

As renovações trazidas com a Escola dos Annales, que propôs a ampliação dos objetos de estudo, novas possibilidades e horizontes de pesquisas se concretizaram tornando possíveis novas abordagens, olhares e dimensões. Encabeçada a sua primeira geração, iniciada em fins da década de 20, por Lucien Febvre e Marc Bloch. Renovações que,

[...] Em oposição ao “modelo rankeano” a Nova História interessa-se praticamente por toda a atividade humana, estando preocupada com as pessoas comuns e com as mentalidades coletivas, substitui ou complementa a narrativa com análise das estruturas e considera como fontes todo tipo de vestígios deixado pelo homem, além de criticar as fontes oficiais porque expressam o ponto de vista oficial. (NIKITIUK, 2001, p.73)

Estabeleceram novas transformações para escrita da história resultando em novas relações e interpretações dos acontecimentos históricos, com um novo projeto de história que pregava uma interdisciplinaridade com outras ciências – seria uma história-problema. Segundo Burke:

Em primeiro lugar, a substituição tradicional narrativa de acontecimentos por uma história problema. Em segundo lugar, a história de todas as atividades humanas e não apenas história política. Em terceiro lugar, visando completar os dois primeiros objetivos, a colaboração com outras disciplinas, [...] como dizia Febvre, com o seu característico uso do imperativo: “Historiadores, sejam Geógrafos, Sejam Juristas, também, e Sociólogos, e Psicólogos”. (BURKE, 1997,12)

Em sua primeira geração os Annales preocupavam-se com uma história econômico-social globalizante, as mentalidades (modo de pensar, sentir), representações coletivas, estabelecendo diálogos com a Psicologia, Sociologia e a Antropologia social. Utilizando conceitos de mentalidade coletiva.

Na segunda geração representada por Braudel, seus membros se destacavam bastante em instituições de ensino superior, estabeleciam grandes diálogos e bebiam de fontes do leste europeu, visando ampliação maior dos modos de pensar a história. Estabelecia-se agora uma aproximação mais intensa com o materialismo histórico, a

serialização, geo-história, se utilizando de fontes paroquiais, lista de preços, casamento e morte, espécie de índices numéricos. Um diálogo forte com a geografia estabelece uma história de longa duração, estrutura e conjuntura.

A terceira geração, sendo seus principais representantes Jacques Le Goff, Emmanuel Le Roy Ladurie, Marc Ferro, Georges Duby, trabalha com questões no modo de sentir e pensar, já abordados na primeira geração, mas faziam uma história socioeconômica das estruturas mentais. Aberta a dialogar com ideias vindas do exterior. Faz uma renovação, com novas correntes: Antropologia Cultural ou Simbólica; se caracterizam por um ressurgimento da narrativa e um retorno a política. A Nova Antropologia Cultural ou Simbólica trás um importante alargamento dos objetos de estudo, problemas, abordagens e limites possíveis para o campo do historiador, passando para uma história sociocultural.

Fazendo o historiador repensar todas as dimensões da história, compreender que não se tem uma única forma de produzir história, ou melhor, de produzir o conhecimento histórico.

Concomitantemente a essas transformações historiográficas se deram as transformações pós-modernas, onde se vê justamente uma ampla expansão da comunicação de massa no cotidiano do homem, o surgimento de novas relações sociais de massa e o grande boom da informação e comunicação. Com a da Segunda Guerra Mundial e a emergência de novos campos de estudos e surgimento de pesquisas, aumenta tanto a ponto de gerar novas demandas cada vez mais intensas por parte da sociedade. O que já vinha acontecendo de forma intensa nos anos 50, 60 e 70, e ficou notadamente marcada com os anos 80 e o surgimento dos microcomputadores. Transformando a sociedade e as relações que eram estabelecidas neste sentido, acelerando a produção tanto de bens materiais quanto de informação, exigindo mais rapidez, por conta dessa nova sociedade. Reorientando a organização, também, as relações interpessoais que se intensificam, levando a modificação do homem e suas relações no meio cultural, na sociedade.

Essa tal comunicação de massa fruto dessa nova dinâmica, por sua vez busca fabricar uma hiper-realidade com base na informação. A arte toma novas formas e ganhando o mundo sobre forma de outras linguagens “signos e objetos de massa”, que valorizam a banalidade cotidiana, na qual a interpretação do real não é o seu objetivo. Onde o homem busca poder vivenciar/sentir o que não é e nem pode ser na realidade (SANTOS, 2005).

O aumento da indústria cultural proporciona uma produção da cultura de massa. Propõem gostos, modas, tendências ao homem seguindo os padrões capitalistas da sociedade. Onde temos com a dinâmica da industrialização, a indústria cultural, os meios de comunicação, de massa e a cultura de massa surgem como funções desta, propondo a indústria (a cultural) e de cultura (a de massa) impondo nestas a dinâmica capitalista. Temos a reificação ou coisificação de tudo e a alienação, onde tudo é vendido, ou melhor, consumido, até mesmo o homem (COELHO, 1993).

Isso não seria diferente com a história. Vender a história é algo bastante sugestivo e atualmente muito vendável. Surgem revistas especializadas em História, com temáticas específicas de cada época. Canais de TV, Filmes e Seriados desenvolvidos são dedicados exclusivamente para Eras da História, para as civilizações e acontecimentos históricos. Contrapondo de ponta a ponta certos fatos ocorridos, buscando historiadores, especialistas, para debater alguns pontos de vista em seus programas. Figurinistas para reconstruir trajes de época. Investimento pesado em produção. História sendo vendida e consumida como qualquer outro produto, não se limitando as instituições/meios de ensino e livros. Tudo imposto no mercado, produzido para ser consumido. Segundo Coelho (1993: p.6), “para essa sociedade, o padrão maior de avaliação tende a ser a coisa, o bem, o produto; tudo é julgado como coisa, portanto tudo se transforma em coisa — inclusive o homem”. Ainda Coelho, a cultura — feita em série, industrialmente, para o grande número — passa a ser vista não como instrumento de livre expressão, crítica e conhecimento, mas como produto trocável por dinheiro e que deve ser consumido como se consome qualquer outra coisa.

Assim, história não se limita mais ao historiador, não mais recai apenas sobre o seu ofício, os roteiristas dos jogos eletrônicos com temáticas de históricas que o diga: Making History (Muzzi Lane Softwares/Strategy First, 2007) leva o jogador ao período de 1933 a 1945, se aventurando como um líder das nações envolvidas na Segunda Guerra Mundial, desenvolvendo alianças, tratados comerciais ou declarações de guerra; Sid Meier’s Civilization IV (Firaxis Games, 2006) trazendo 20 líderes de civilizações distintas (dentre pacifistas, filósofos, bélicos, etc.) dentre os quais o jogado escolherá um para passar desde a Antiguidade até a conquista do espaço, construindo um grane império; Strong Hold (FireFly Studio/T2 Interactive, 2001) leva o jogador a se aventurar na Idade Média, na pele do Rei, com seu feudo traçando laços de alianças e inimigos a fim dominar condados e se tornar poderoso; Age of Empires (Microsoft Studios/Ensemble Studios – 1997-2006), leva o jogador a se aventurar desde a Antiguidade Clássica até a Era das Descobertas e exploração do Novo Mundo, ainda na idade mitológica grega, nórdica e egípcia, contando com suas continuidades e expansões para tal. Assim como diversos títulos de estratégia com

temática histórica onde todos tiveram muita visibilidade, mas que em Age of Empires e sua franquia ganharam reconhecimento enorme em cenário mundial.

Nas últimas décadas os jogos abordando temáticas históricas se intensificam cada vez mais. Principalmente depois do atentado de 11 de setembro de 2001, no World Trade Center ocorrido nos EUA. Acarretando intensamente a procura, em especial por jogos que se utilizem do estilo de guerras com soldados em situações históricas e simulações de treinamentos, revivendo os momentos de intensos conflitos que propõem o jogador se aproximar da experiência e/ou vivenciar a batalha, o fato, a guerra, desde os combates a mais desafiadoras estratégias, seja políticas, econômicas, diplomáticas ou militares.

Inclusive o próprio exército americano se utilizou do virtual e encomendou o jogo, America's Army (2002), visando recrutar jovens para que por meio deste ambiente virtual pudessem experimentar e conhecer a possível vida dentro das forças armadas nacionais americanas.

A indústria dos jogos vende muito, sendo a indústria do vídeo game uma das mais lucrativas no mercado. Tanto é que em 2010 foram lançados 1638 jogos e nesse mesmo ano Hollywood lançou cerca de 500 filmes. No final das contas Hollywood obteve US\$ 31,8 bilhões, enquanto a indústria dos jogos obteve US\$ 60,4 bilhões. Call of Duty: Black Ops! vendeu 5,6 milhões de unidades no lançamento, isso apenas nos EUA e Reino Unido, enquanto Avatar vendeu 3,2 milhões de DVDs e Blu-rays mundialmente no dia do lançamento. Pela primeira vez então um jogo passa a ocupar maiores números e sucesso de consumo para o entretenimento que não um filme.

Demonstrando o grande crescimento da indústria dos games que a parti de seu nascimento, de mãos dadas com a Guerra-Fria, na tentativa de distrair visitantes ao Brookhaven National Laboratories, no estado de Nova Iorque – era comum que houvesse visitas da população naquela época aos laboratórios para verem o poderio dos EUA –, surge o primeiro jogo eletrônico que mais tarde seria chamado de “Tennis Programming” criado por Willy Higinbotham¹, mas ficaria conhecido como “Tennis for Two” e abrindo portas para os títulos de jogos contemporâneos que fazem enorme sucesso.

À medida que foram evoluindo, tivemos melhorias gráficas, passaram a ter uma boa influência do cinema, se utilizando de linguagens deste, ajudando na trama e seu desenrolar. Possibilitando uma interação nunca vista até então, com uma grande produção similar a do cinema. O cinema recebia Resident Evil (Capcom, 1996, PSX), Super Mario Bros (Nintendo, 1985, NES), Double Dragon (Technos Japan Corporation, 1988, Arcade), e outros; assim como os video-games aproveitariam o lançamento do filme Sherlock Holmes, 2009, dirigido por Guy Ritchie o mesmo ocorreu com o filme Batman Begins, 2005, dirigido por Christopher Nolan e tantos outros que ganhariam seu espaço no mundo dos jogos eletrônicos. Trocas de técnicas e métodos de produção de ambos (o que não é nosso objeto de estudo neste momento).

Assim como no cinema, a indústria dos jogos não se prende a apenas um único gênero, seus jogos são dos mais variados estilos. Dentre tantos gêneros temos os mais populares como: Estratégia, onde o gamer utiliza as mais diversas estratégias para atingir o desenrolar dos objetivos solicitados a cada fase do jogo, para que possa avançar de nível;

Puzzle é outro gênero que exige muito raciocínio lógico, imaginação e muita paciência para desvendar cada fase do jogo, que pode possuir quebra-cabeças, enigmas e desafios; Corrida ou Race seja de carros, motos e karts; Esporte é o gênero que contém todos os tipos de esportes que existem nos quatro continentes do mundo real; Luta é o gênero que tem por objetivo lutar contra um ou vários adversários, tudo junto e ao mesmo tempo, pode se utilizar de poderes, itens e habilidades especiais, dependendo das opções do jogo;

Tiro que tem o objetivo principal atirar nos inimigos/adversários propostos pelo jogo; RPG (Role-Playing Game) é a versão eletrônica dos RPGs de tabuleiro, segue as mesmas regras; Ação/Aventura, onde o personagem deve seguir por um cenário cumprindo os objetivos exigidos por cada jogo. Os jogos são dos mais variados gêneros e estilos se utilizando de temáticas históricas em seu enredo para atrativo (da mesma forma que se dá na indústria cinematográfica).

A história passa a ser consumida nos mais diferentes meios e formas. Revistas, Jogos, Roupas, Acessórios, Artefatos, Cinema, Música, Literatura, e inúmeros métodos consumistas, que superam as barreiras da tela sejam de um computador, de uma televisão ou às telas touchscreen dos portáteis, ou ainda daquela música que acompanhava o seriado e filme que ambos viraram um game, ainda podendo ser encontrado em cada esquina na rua em um chaveiro de um fã ou mesmo uma camisa personalizada comprada na lojinha especializada ou em lojas eletrônicas. Ganha o mundo real se transformando em febre nos mais diferentes países, sem discriminação de cor, raça, sexo ou

¹ Willy Higinbotham era um jovem físico que trabalhava no laboratório nuclear e que havia trabalhado na primeira bomba atômica. Criador de Tennis for Two, atribuído como o primeiro jogo, foi criado em 1958.

idade. Atravessam gerações, se tornam atração para toda a família. Os próprios pais conduzem os filhos por esse mundo digital dos games.

Conhecendo a Era dos Impérios

A série Age of Empires compreende quatro títulos: Age of empires; Age of empires II: The Age of Kings; Age of Mythology; Age of empires III. Onde todos os títulos contam com expansões ou expansion packs², que garantem uma pequena continuação do game.

Lançado em 1997, Age of Empires, tratava-se de um jogo para computador como diversos outros títulos no mercado até então, abordando a narrativa temática de fatos históricos, se utilizava do gênero estratégia em tempo real ou RTS, mas que até hoje devido ao seu imenso sucesso e prêmios conquistados, além de ter exigido a expansão para outras plataformas e sistemas operacionais, jogadores de todo o mundo constroem clãs na rede mundial de computadores para se comunicarem e jogarem Age of Empires, desenvolvendo até mesmo campeonatos.

Propõe aos seus jogadores: liderarem as primeiras civilizações da história da humanidade (Asiática, Babilônica, Egípcia, Grega), indo com o seu pacote de expansão até a formação e ascensão do Império Romano (Age of Empires-1997 e Age of Empires: Rise of Rome-1998). Trazendo em sua história A Ascensão Egípcia; A Glória da Grécia; Vozes da Babilônia; Yamato, o Império do Sol Nascente; cada uma destas trás um subtema principal que será abordado, sendo respectivamente eles: caça; domínio da terra, o homem santo; assassino. Contando ainda com uma campanha exclusiva apenas na versão de demonstração; o Reino dos Hititas, em sequência: Nascimento de Roma; Salve César; Paz Romana; Inimigos de Roma.

Age of Empire; The Age of Kings (1999) e The Conquerors Expansion (2000) o jogador conta com treze diferentes civilizações, dividida em quatro grandes civilizações, que no caso as clássicas do mundo antigo: Europeia Ocidental, Europeia Oriental, Oriente Médio, Asiática. Suas descendências respectivamente: os Britânicos, Celtas e Francos; os Godos, Teutônicos e Vikings; os Bizantinos, Persas, Sarracenos e Turcos; Chineses, Japoneses e Mongóis. Indo até a expansão com as conquistas, com Astecas, Maias, Turcos, Espanhóis. Na campanha, onde segue a história do jogo em si, encontramos cinco opções: o tutorial (William Wallace), Joana D'Arc, Saladino e Ghenghis Khan e Barbarossa, temáticas históricas como a invasão de Ghenghis Khan na Eurásia, a Cruzada de Barbossa ou a defesa de Saladim na Terra Santa.

Enfim, a Era dos Reis possibilita ao jogador atravessar mil anos em diferentes eras, indo da Idade das Trevas até o início do Renascimento, onde em sua expansão temos a campanha de Montezuma, que é a dos povos asteca envolvendo o último imperador do vale do México; a campanha de Átila, o Huno, que é a dos Hunos; a campanha de El Cid, correspondente a o povo espanhol na expulsão dos muçumanos da Ibéria; e por último a batalha dos conquistadores que envolvem vários cenários e diferentes situações históricas com diferentes personagens históricos, entre várias as civilizações.

Age Of Mythology surgiu em 2002 com uma temática histórica diferente dos demais games da franquia, buscando fugir da sequência que vinha se dando, a Microsoft juntamente com a Ensemble Studios neste spin-off³ opta e aposta na mitologia antiga (grega, egípcia e nórdica), segue trazendo seres característicos de cada mitologia específica, tendo como personagem principal o guerreiro Arkantos que é compulsoriamente levado a viajar pela Grécia, Egito e pela civilização Nórdica caçando Gargarensis, um ciclope que é parente distante de Posêidon, que trama ganhar poderes como recompensa por libertar Kronos que também esta investindo contra Atlântida. Onde dentro de cada civilização temos as suas divindades: na civilização Grega: Zeus, Hades e Poseidon; na civilização Egípcia: Isis, Rá e Seth; os Nórdicos têm como divindades: Thor, Odín e Loki.

Age Of Mythology: The Titans, o Expansion Pack do AoM, sai em 2003, trazendo neste pacote de expansão o aparecimento de uma nova civilização, as dos Atlantes, e pelo surgimento de uma nova Era, a dos Titãs. A história principal se intitula a nova Atlântida, que é a continuação do Age of Mythology, possuindo doze capítulos, sendo o personagem principal dessa franquia, Castor, o filho de Arkantos.

² Expansion Pack como a própria tradução sugere são Pacotes de expansão. Eles garantem uma pequena expansão do jogo ou produto qualquer que o disponibilize. Dentro dos jogos o Expansion Pack pode não necessariamente dar continuidade a sua história original.

³ Spin-Off é o termo utilizado para designar algo derivado de um trabalho anterior, como um programa de TV estrelado por um personagem que teve um papel menor, menos popular, em outro programa. No caso originam novas franquias de outra existente, como Age of Mythology.

A ferramenta chave para evoluir/avançar dentro da dinâmica, que se encontra proposta em todos os games desta franquia, é a utilização de muito raciocínio lógico, com estratégia para racionar os seus recursos em meio a guerras e a fim de garantir a vitória no cenário ou sobre outra civilização inimiga. Baseado em jogadas de estratégia em RTS para administrar recursos (economia, madeira, alimento).

Passando em toda a franquia a disponibilizar distintos modos de jogo: Campanha, Campanha Aleatória, Combate Mortal e Multiplayer. Além destes, conta com a possibilidade dos gamers criarem os seus próprios cenários e campanhas com um editor que acompanha o jogo. Ou se utilizar de cenários já construídos que estão disponíveis no modo Cenário que leva o jogador a escolher entre 27 opções com suas próprias regras, limitações, recursos, missões, limite máximo de jogadores, certas condições de vitória, objetivando apenas concluir/finalizar as missões propostas por cada um deles. Disponibilizando em alguns modos que os jogadores criem suas regras. Sendo que dentro de cada título apenas algumas mudanças foram feitas nos modos de jogos, mas seguem a ideia base em todos, sem falar que peculiaridades distintas de cada civilização foram colocadas no game (isso a partir do Age of Empires: The Age of King, se destacando língua, monumentos, edificações, e etc.) como forma de aumentar a experiência de jogo.

As Narrativas de (Re)conquista da América no Jogo Age of Empires III

Lançado em 2005 pela Microsoft e produzido pelo Ensemble Studios, Age of Empires III vem retomar a sequência da cronologia iniciada pelo Age of Empires II. O seu enredo discorre pela Era dos Descobrimentos até a Era Imperial, nos séculos XVI e XIX.

A história deste game gira em torno da fictícia família Black, dividindo-se em três atos que por sua vez compreende uma geração da família. Onde se iniciam as “descobertas” no Novo Mundo, a América, em busca de novos comércios, do ouro, colonização da América. Entre 1500 e 1850. Abordam questões como as revoluções coloniais, guerra Napoleônica, as grandes viagens oceânicas, pirataria, o comércio de peles, a Revolução Industrial e a Guerra dos Trinta Anos. Neste O Círculo de Ossos, uma espécie de seita, tenta encontrar a fonte da juventude que existe e os indígenas sabem o caminho, pois têm o mapa, onde nos três Atos deve ser protegido das mãos desta seita pelo herói.

Devendo desenvolver uma grande nação europeia colonial na América, seguindo a mesma ideia base: avançar entre idades, desenvolver-se tecnologicamente, militarmente, derrotar o inimigo. Ouro e prata são recursos disponíveis neste. Como de praxe, os modos de jogos, dividem-se entre: campanha (jogo principal que abarca a temática histórica proposta de cada título), escaramuçador (uma equipe contra outra) e multiplayer online pela LAN (Local Area Network) ou ESO (Ensemble Studio Online)⁴ e Jogo Fatal.

O jogo começa com cerca de 5 a 7 colonizadores e um explorador, disponíveis, além de algumas edificações (a quantidade depende do nível de jogo) e centro de cidade apenas. Após algum tempo a metrópole envia provisões (se dão mediante o envio de cartas) que auxiliarão a colônia durante o jogo. O jogador pode desenvolver e ganhar experiência durante cada feito do jogo, contada em pontos.

Tesouros encontrados podem ser recuperados, onde ao longo de sua exploração, podem ser encontradas rotas comerciais nas quais se deve construir feitorias para aumentar os pontos de experiência (nesta versão estes pontos serão utilizados para contabilizar o nível do gamer, disponibilizar mais recursos e aumentar a inteligência artificial no mesmo) do game. Feitorias também são construídas nas tribos (Tupis, Incas, etc.) encontradas durante a exploração, que passam a ser aliados possibilitando apreender novas tecnologias.

A metrópole é a peça essencial desse jogo, pois possibilita novas estratégias, bem como mudar o final da batalha mediante suas provisões. As nações diferem entre si, tem sua própria capital e uma série de cartas iguais ou distintas. A Era Imperial é a única que possibilita ao adversário a sua intervenção sobre certa metrópole impedindo o envio de provisões com o bloqueio de cartas. A metrópole nem pode ser atacada muito menos destruída.

As civilizações que se envolvem neste game são: Britânicos, Holandeses, Franceses, Otomanos, Portugueses, Russos, Alemães e a Espanhola. Alguns dos indígenas americanos: Astecas, Caribenhos, Cherokees, Comanches, Crees, Incas, Iroqueses, Lakotas, Maia, Nootkas, Seminolas, Tupis. Sendo que os indígenas não ganharam muito destaque, apenas lhe seria conferido mais participação, partindo de seus clãs, no pacote de expansão.

⁴ LAN e ESO são os meios pelos quais é possível interligar computadores em rede de acesso para fins de comunicações e compartilhamento de arquivos. A ESO era o servidor voltado para atender o Age of Empires.

No Age of Mythology o jogador para avançar a cada Era tinha que selecionar um deus menor, agora é necessário escolher um político, dignitários da Metrópole, como coloca o próprio game, os quais serão desbloqueados e que guiarão a colônia para a próxima Era, rumo a uma grande nação europeia colonial. Acompanhando a lógica do jogo, cada Era disponibilizará, dependendo do dignitário escolhido, diferentes recursos ou unidades. Sendo cinco disponíveis: Era dos Descobrimientos, Era Colonial, Era das Fortalezas, Era Industrial e Era Imperial. Há ainda a Era Nômade, que como o próprio game sugere “é mais um tipo de jogo disponível do que uma Era propriamente dita”.

O explorador é o personagem principal – o herói – que lidera a colônia sobre as ordens da metrópole. Ele é responsável por coletar inúmeros tesouros que se encontram espalhados pelo mapa. Constrói as feitorias (possibilitam aperfeiçoar a rota comercial ou complementar sua economia com mercadorias ou experiência), seja nas rotas comerciais ou nas aldeias indígenas. Mas, enquanto seu herói, não pode ser morto pelos inimigos, ao invés disso cai esmaecido no chão sem poder ser comandado esperando que o território próximo a ele seja totalmente reconquistado pelos seus soldados/exército, da mesma forma que se dá com o herói no Age of Mythology. A colônia só é derrotada quando os objetivos não são cumpridos e sua sede/centro de cidade é destruída a ponto de impossibilitar que novos aldeões (se restar algum deste para tal) possam reconstruí-lo e dar continuidade a sequência exigida por cada stage ou cenário, isto na campanha.

O primeiro Expansion Pack de Age Of Empires III, The WarChiefs, é lançado em 2006. Dando continuação a história fictícia da família Black, trazendo novas tribos indígenas e facções americanas, trás também mais melhorias para as unidades militares, bem como novas unidades e edificações, novos mapas e cartas (No momento este não é nosso objeto de estudo).

Há a possibilidade dos colonizadores tornarem-se milícias coloniais, aderindo a revolução, e novas civilizações e tribos são disponibilizadas, dentre elas algumas são: a Iroquesa, Sioux e os Astecas; Apache, Cheyennes, Huroes, Klamaths, Mapuche, Navajos e Zapotecas. Com a revolução, abordada neste Expansion Pack as revoluções coloniais, é possível que a colônia crie outra civilização. Dentre elas: a Argentina, o Brasil, o Chile, os EUA, o Haiti, o México, o Peru e a Venezuela. Tornando-se automaticamente uma milícia colonial ao aderir a revolução.

No modo campanha disponibilizamos da continuação da história dos Black. Divide-se em dois Atos: o Primeiro está intitulado como: Fogo, tendo como personagem principal Natanael Black lado a lado com George Washington na Revolução Americana. No Segundo Ato: Sombra, o personagem principal é Clayton Black (neto de Natanael Black), lutando ao lado dos Sioux na batalha de Little Big Horn, contra os americanos.

Em 2007 é lançado o segundo pacote de expansão do Age of Empires III. Desta vez a produtora foi a Big Hude Games. Esta história se desprende da família Black e inicia uma aventura na Ásia.

As civilizações disponíveis são: o Japão, China, Índia. Seis tribos: os Bhaktis, os Jesuítas, os Shaolins, os Sufis, os Udasis e os Zens. Novos mapas: Rio Amarelo, Ceylon, Sibéria, Himalaia, Rota da seda. Onde para cada uma das civilizações disponibilizadas neste Expansion Pack, segue uma campanha diferente: a Chinesa: se passa em 1421, na hipótese de em 1421 a China chega a América na Era das Descobertas, tendo como personagem principal “Jian Huang”; a Indiana: se passa na época da revolta dos Sipais, Século XIX, o personagem principal é Nanib. De início é aliado das forças britânicas, mas termina do lado dos rebeldes; a Japonesa: se passa em Xogunato Tokugawa, Século XVIII. O personagem principal é Sakuma Kichiro. A Japonesa: segue os eventos durante a transição da Dinastia Toyotomi e Xogunato Tokugawa. A Indiana: simula eventos durante a Primeira Guerra pela Independência da Índia.

Neste jogo os aldeões são os responsáveis por avançar de Era, e precede para tal a escolha de um monumento que quando construído o avanço estará completo. Ficando assim disponível novas pesquisas de tecnologia, novas edificações e de acordo com o monumento escolhido aparece um poder específico e único, permitindo a sua proteção.

Há a possibilidade de construir consulados. Através deles podem-se conseguir certas provisões da Europa. Escolhe certa nação por meio dos mesmos e adquirir benefícios que só ela (nação) pode produzir, alguns recursos exclusivos podem ser adquiridos.

Dada as considerações necessárias, no jogo e sua campanha principal, Age of Empires III, o jogador é levado a interagir nos três Atos controlando Morgan Black e poucas vezes Lizzie, John Black e Amélia Black respectivamente.

Iniciando a aventura com Morgan em Malta derrotando os otomanos e que, por conseguinte os persegue até o Novo Mundo a mando do sue superior Alain, que a principio suspeita dos otomanos planejem contra Malta. Na América os primeiros contatos com o Novo Mundo, se iniciam e desenrolam combates (contra indígenas que estão

aliados com espanhóis e em outros momentos estão sobre o julgo espanhol). Este vai desbravando pela Florida, Yucatán, Caribe, América Central, Norte e do Sul.

No segundo Ato já há um vínculo mais forte na América, onde o colonizador aos poucos firma parcerias com os indígenas nativos, até porque na Nova Inglaterra, ou melhor, nas colônias da América do Norte lutando contra as tribos que aparentemente atacam sem nenhum motivo seu povoado, mas que são fortemente combatidas. Firmando parcerias em diferentes lugares da Nova Inglaterra contra Warwick, que é governador britânico e que possui planos particulares segue caminhos próprios aproveitando o momento da Guerra dos Sete Anos entre França e Inglaterra. Por fim o último Ato centra-se nas questões do velho oeste, início da construção das estradas de ferro que mexicanos tentam impedir, mas são fortemente combatidos contando para tal com a ajuda de Beaumont, que mais tarde tramaria contra todos. Aventurando-se pelos Andes, pelas terras Incas, por Havana. Vale ressaltar que cada um desses Atos se passa em épocas distintas, cerca de duas gerações ou três de diferença, partindo de personagens principais fictícios e já citados, vão desbravando o Novo Mundo de sua época, e dando sequência a história da família de Morgan Black, da Era dos Descobrimentos até a Era dos Impérios.

Podemos destacar que o personagem principal se personifica o herói, primeiro por conseguir derrotar os otomanos em sua casa, terra natal, Malta. Mas que segue os otomanos até no Novo Mundo, onde habita criaturas até então desconhecidas, mas o faz, para assim evitar a possível trama do inimigo contra o seu país. Herói por lutar contra indígenas que se aliaram a seus inimigos e mais heroico ainda por ser aquele que “libertará” antes da aliança mercenária com qualquer civilização que não a sua, os indígenas das maléficas tramas para contra o seu povo. Assim como pode cruzar imensuráveis distâncias para firmar alianças e salvar todos dos inescrupulosos planos de seus inimigos. O herói, às vezes vítima, que sempre forte e esperto estará pronto para superar e derrotar os seus adversários e inimigos a qualquer custo, nem mesmo que seja com o preço de sua própria vida para conseguir atingir os seus objetivos.

O El Dorado posto pelo jogo, o Lago de La Luna (uma fonte da juventude), é o que o Círculo de Ossos (uma espécie de seita) almeja encontrar, onde até mesmo são capazes de destruir a civilização indígena para buscar seus objetivos custando o que custar – este é um ponto central que gira em torno dos três Atos, impedir esta seita de mais ganância e destruição.

Traçando ainda conflitos de traição em busca da ganância e cobiça. No segundo Ato vemos fortemente novas investidas contra os indígenas (que já estabelecera vínculos fortes com os colonizadores girando em torno dos mesmos elementos de riqueza, buscando o Círculo de Ossos, pois este em sua ganância de domínio sobre tudo) em especial porque se dá na época das revoluções coloniais.

No terceiro Ato, centra-se mais na questão do velho oeste e a construção de ferrovias. Aliar-se aos indígenas sempre é bom para o comércio, isto nos três Atos se torna bem claro. Conquistar, enriquecer, ouro, dominar e construir um império no Novo Mundo é um ponto bastante forte, mas o herói é ao mesmo tempo vítima, juntamente com os indígenas. Em parte leva o jogador a dinâmica proposta de cada um desses períodos históricos por olhos eurocêntricos e americanos dos grandes acontecimentos que coloca o homem branco, tendo por base os grandes fatos clássicos para reforça a sua visão.

O colonizador/herói é sempre visto com um ar superior aos demais personagens do jogo. No primeiro Ato Morgan Black tem que ir desbravando o Novo Mundo em busca de seus adversários, mas que durante as explorações descobrem a possível rota do Lago de La Luna, a fonte da juventude, que passa a ameaçar a vida dos indígenas. Encontrando-se com mercenários e piratas, termina por impedir que o seu comandante Alain, que o traiu por ganância e poder (além de ser membro do Círculo de Ossos, uma espécie de seita que busca encontrar a fonte da juventude como já mencionado anteriormente), consiga a fonte, o Lago de La Luna. O que é retomado durante o segundo Ato mais fortemente. Onde o personagem principal do Segundo Ato, John Black, sacrifica sua vida heroicamente para salvar os indígenas e proteger o possível caminho da fonte da juventude. Levando sempre em todos os títulos o seu colonizador a vitória. Trazendo a visão de superioridade e subjugação dos indígenas que no expansion pack Warchiefs propõe tentar desfazer ao colocar lado a lado descendentes de europeus e filhos de indígenas americanos lutando pela a causa americana destes últimos contra a forte opressão que o europeu colocava contra as suas Treze Colônias.

Conclusões

O grande impacto da indústria dos games na economia mundial somada a indústria do cinema e o reflexo maior da primeira sobre a segunda, mais recentemente, demonstra a grande dinâmica da cibersociedade globalizada, que esta pondo a prova gamers do mundo todo. Lançamentos simultâneos de filmes e jogos onde um promove o outro para ser consumido mais intensamente. A fim ora, de propor um entretenimento, ora de promover um jogo, uma série ou um filme, andando sempre em consonância neste sentido. Levando o jogador a disponibilizar de uma experiência cada vez mais ampla e com opções.

A história dentro do espaço virtual, portanto, passa a ganhar mais um campo de abordagem (além de filmes, séries, revistas, e diversos outros meios) cada vez mais crescente demonstrando a dinâmica da reificação que vai abrindo espaços cada vez mais amplos na contemporaneidade. A História, pertencente aos homens que a produzem, passa a ser construída dentro de outros espaços, se apresenta em outras formas, não mais recai apenas sobre os ombros das universidades. Adentra novas barreiras até então existentes.

Sendo assim os jogos eletrônicos como artefatos culturais emergem de uma construção, reflexo da sociedade em que foi produzida, sobre aspectos tanto capitalistas quanto ideológicos da mesma e como esta, assim como individualmente todos que a compõe, se coloca mediante a memória individual e coletiva, questões a serem lembradas e esquecidas por uma sociedade. O que deve ou não ser reforçado na memória, se alarga para o mundo, por todos os continentes, levam a sua construção.

Jogos de guerra e históricos contemplam muito este ângulo de visão, especialmente quando produzidos por empresas de um único país, onde estas podem impor o seu ponto de vista, o de seu país sobre determinados assuntos.

Age of Empires III e sua coleção se assume nesse meio, o reflexo sobre as pessoas, suas influências, de uma nação ou nações pode se apresentar diante de sua própria história, a fim de revelar pontos de construção de identidade. Dos medos de uma sociedade, seus anseios, se revelando em cada ponto e ângulo de sua trama, construção dos personagens, figurino e cenário.

Sendo os jogos um produto da indústria cultural e que cada vez mais esta sendo consumido. Propondo ainda dentro desta realidade virtual, que aborda questões do imaginário das pessoas, uma influência fazendo com que as relações dentro da sociedade se modifiquem se dinamize dentro do ciberespaço, compondo novas formas de sociabilidade. Levando a construção de um espaço virtual cada vez mais consumido, em especial com os sites de relacionamento, ou mesmo com os blogs e fórum, que possibilita a formação de clã, grupos, de gamers de todas as partes do país e do mundo a se unirem para debater, jogar ou trocar ideias sobre estes jogos.

Referências

BURCH, Sally. **Sociedade da informação / Sociedade do conhecimento**. In: Desafios de Palavras: Enfoques Multiculturais sobre as Sociedades da Informação. Coordenado por Alain Ambrosi, Valérie Peugeot e Daniel Pimienta, 2005, C & F Éditions. Texto disponível em: <http://vecam.org/article519.html>.

BURKE, Peter. (org.). **A escola dos Annales (1929 – 1989): A revolução francesa da historiografia**. São Paulo: Unesp, 1997.

BORGES, Maria Eliza Linhares. **Fotografia: desafios da interdisciplinaridade**. Ibero-Americanos. PUCRS, v. XXXI, n. 2, p. 41-51, dezembro 2005

CERTEAU, Michel. **A Escrita da História**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

COELHO, Teixeira. **O Que é Indústria Cultural**. Coleção Primeiros Passos, 35ª Edição, Editora Brasiliense, 1993.

DUTTON, Fred. **Modern Warfare 3, Xbox 360 top US 2011 charts.** Disponível em: <http://www.eurogamer.net/articles/2012-01-12-modern-warfare-3-xbox-360-top-us-2011-charts>. Acessado em: 02/05/2012.

GUEVARA, Arnaldo José de Hoyos; DIB, Vitória Catarina. **Da sociedade da informação à sociedade do conhecimento.** In: GUEVARA, Arnaldo José de Hoyos; ROSINI, Alecssandro Marco (orgs.). *Tecnologias emergentes: organizações e educação.* São Paulo: Cengage Learning, 2008, p. 01-19.

JAMES, Josh. **How Much Data is Created Every Minute?** Disponível em: <http://www.domo.com/blog/2012/06/how-much-data-is-created-every-minute/>. Acessado em: 13/06/2012

JENKINS, Keith. **A História Repensada.** 3ª ed. São Paulo. Contexto, 2005.

LANDIM, Wikerson. **O tamanho da indústria dos vídeo games [infográfico] Entenda por que a indústria de jogos é na atualidade uma das mais lucrativas do entretenimento mundial.** Disponível em <http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>, Acessado em 26/05/2012.

MAUAD, Ana Maria. **Através da Imagem: Fotografia e História Interfaces.** Tempo, Rio de Janeiro, vol. 1, n.º 2, 1996, p. 73-98.

NIKITIUK, Sônia L. (org.). **Repensando o Ensino de História.** 4 ed. São Paulo: Cortez, 2001. (Coleção Questões da nossa época, 52).

OLIVEIRA, Thiago. **Especial: Uma análise dos gêneros de games.** Disponível em: <http://www.nintendoblast.com.br/2011/07/especial-uma-analise-dos-generos-de.html>. Acessado em 20/06/2012.

PEREIRA, Chris. **Modern Warfare 3, Xbox 360 Top December and Annual 2011 NPD Charts – Just Dance and Call of Duty each had a big 2011.** Disponível em: <http://www.1up.com/news/modern-warfare-3-december-annual-11-npd-charts>. Acessado em: 02/05/2012.

REIS, José Carlos. **A escola dos Annales - A inovação em história.** 2ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

RICOEUR, P. Capítulo II - **Os abusos da memória natural: memória impedida, memória manipulada, memória comandada de forma abusiva.** p. 82-104. In: _____. *A Memória, a história, o esquecimento.* Campinas, Unicamp, 2007.

SANTOS, Jair Ferreira dos. **O que é pós-moderno.** Coleção Primeiros Passos, 23ª ed. São Paulo: Brasiliense, 2005.

SARACEVIC, Tefko. **Ciência da informação: origem, evolução e relações.** Perspec. Ci. Inf., Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 41-62, jan./jun. 1996.

TOSCHI, Gabriel. **Ação, RPG, Plataforma? Saiba mais sobre os gêneros de jogos e quais games se classificam.** Disponível em: <http://www.nintendoblast.com.br/2012/04/gamedev-conheca-os-tipos-de-jogos.html>. Acessado em: 20/06/2012.

YIN-POOLE, Wesley. **Call of Duty: Modern Warfare 3 sets new five-day entertainment record – Grosses over \$775 million worldwide.** Disponível em: <http://www.eurogamer.net/articles/2011-11-17-call-of-duty-modern-warfare-3-sets-new-five-day-entertainment-record>. Acessado em: 02/05/2012.