

Olá Adriano e Danillo!

Quando vi que o tema do Poucopixel desta semana seria “Brincando de Deus” eu confesso que alimentei expectativas vãs de que vocês talvez citassem um jogo crucial do gênero. É claro que me frustrei...

Mas não é culpa de vocês! Eu já percebi de podcasts anteriores que vocês não chegaram a jogar esse jogo (ou jogaram superficialmente, só pra conhecer), além do que o tamanho do fã-clube deste jogo no Brasil, contando comigo, deve dar em torno de umas 3 pessoas.

Mas tenho motivos de sobra para considerá-lo um dos mais importantes God Games da história dos videogames.

Sim, eu estou falando sobre Black & White!

Antes de franzir o cenho, calma! Vamos por partes...

Qual é a grande diferença de Black & White para os demais God Games que o torna tão “especial” assim?

É porque enquanto a maioria dos God Games é apenas sobre gerenciar um grande mundo como se você fosse um ser divino. B&W é sobre o *role playing* de personificar um Deus em um mundo politeísta.

O foco não está em fazer tudo o que você quer, com todas as opções disponíveis pulando na sua cara através de vários menus desde o início. Pelo contrário. O foco está em se sentir um Deus “recém-nascido” (existe uma cena logo no início do jogo de um universo paralelo com uma espécie de “galáxia metafísica” onde borbulha a “matéria-prima” da qual são feitos os Deuses, e o seu Deus é expelido dessa massa cósmica como um meteoro de luz em alta velocidade rumo à Terra) que vem ao mundo para atender às preces de uma sociedade (até então agnóstica) e que, pelas regras do jogo, te fazem sentir como um Deus que tem necessidades próprias, e não apenas um gerente etéreo atendendo às demandas da sociedade gerenciada.

Explico. O Deus que você controla no jogo tem poderes divinos, mas esses poderes são limitados pela quantidade de fiéis que acreditam em você e que fazem orações para você dentro de um templo da sua religião.

Para aumentar a sua sensação de ser um Deus, o jogo utiliza-se de vários elementos, a começar pelo próprio ponteiro do mouse que não é apenas um ponteiro mas uma mão tridimensional que interage com a natureza e com as pessoas seguindo todas as regras de física que uma mão voadora de “verdade” seguiria. Ou seja, você pode segurar coisas e pessoas e arremessá-las por aí ou jogar pedras gigantes em cima de casas para destruí-las, tudo conforme uma física bem definida.

Outro elemento central da mecânica do jogo são os **milagres**. Eles são realizados quando você desenha certos símbolos no chão usando sua mão divina. E é aí que entra a questão dos poderes divinos resultantes da sua quantidade de fiéis. É como se existissem “pontos de mana” para realizar esses milagres que tem efeitos variados no jogo como: fazer chover para crescer as árvores ou a colheita; usar milagres de cura para recuperar a saúde das pessoas; provocar desastres naturais; etc.

O jogo então te impele a querer conquistar outras sociedades humanas para expandir a fé das pessoas em você, para que você possa construir novos templos em outras cidades e expandir seus poderes divinos. Você pode conquistar novas cidades fazendo milagres para essas pessoas, para que elas percebam a sua existência e gradualmente passem a te adorar. Esses milagres podem ser benevolentes ou malignos e daí vem o conceito maniqueísta que dá nome ao jogo. Não por acaso trata-se de um jogo do Peter Molineux, mesmo criador de Fable (que tem uma abordagem semelhante de bem e mal).

Black & White consegue até mesmo ser um “Jisus simulator” no sentido de que você em certo momento do jogo adquire uma criatura mágica (a priori um tigre bípede) que representa você na Terra. Você o trata como um bichinho de estimação mas as pessoas dos seus vilarejos o encaram como a sua encarnação na Terra, adorando-o ou temendo-o de acordo com a sua opção de personalidade por ser um Deus benevolente ou maligno. Com o tempo este avatar do seu Deus começa a realizar por conta própria alguns dos milagres que você mesmo realiza, seguindo sempre o seu padrão de comportamento e prevendo o que você faria em certas situações. De certa forma ele acaba operando como um ajudante seu, que organiza (ou desorganiza) o mundo junto com você.

Voltando à questão mais importante acerca deste jogo que é o *role playing de Deus em um mundo politeísta*. Seus poderes divinos são limitados não apenas pelo quanto de milagres você pode realizar até seus fiéis louvarem mais para você e recuperarem suas “energias espirituais” mas também pela limitação geográfica de ação da sua mãozinha e dos seus poderes no mapa. A quantidade absoluta de pessoas existindo dentro de uma comunidade que segue a sua religião cria um círculo luminoso ao redor da cidade que determina até onde os seus poderes de influência no mundo podem chegar. (É como se fosse um *fog of war* do RTS, mas que não te limita de enxergar as coisas, mas apenas de interagir com elas e, diferentemente do *fog of war*, esse círculo cresce naturalmente à medida que sua cidade fica mais populosa, e simplesmente levar pessoas para fora dele não te faz ter poderes fora dele).

Dessa forma você precisa então se preocupar em fazer seus fiéis “crescerem e se multiplicarem”. Não somente porque isso é bom para **eles** mas porque isso é bom para **você** enquanto Deus que almeja um dia ser realmente todo poderoso sobre a humanidade e não apenas o Deus doméstico de uma pequena comunidade.

E é aí que entra a *guerra entre os Deuses!*

Como o grande objetivo do jogo é lutar pela fé das pessoas e não necessariamente destruir

a cidade do Deus rival (aliás, destruir a cidade do Deus rival se mostra, a longo prazo, uma péssima estratégia, já que “fé + nº de pessoas = poder” sair tocando o terror numa cidade vizinha pode te fazer ser rapidamente cultuado pelo medo mas, como várias pessoas morrerão no processo, isso diminui a quantidade de poder que aquela cidade irá te proporcionar) você pode então expandir sua zona de influência simplesmente realizando milagres e ajudando as pessoas das cidades vizinhas para eles gradativamente irem acreditando em você – o templo da cidade mostra o símbolo do Deus que é atualmente hegemônico ali e passa a mostrar o seu símbolo bem pequenininho do lado, e a medida que você vai adquirindo mais seguidores na cidade, a fé em você vai aumentando e seu símbolo vai crescendo até se tornar maior que o do Deus rival, e o Deus rival acaba sendo esquecido e você passa a ser a única religião da cidade (assim se mantendo caso não descuide daqueles habitantes e não permita a nenhum outro Deus fazer milagres perto de territórios seus).

Além de tudo isso você vive constantemente escutando as orações dos seus fiéis que chegam até você como sussurros e expressam os lamentos, desejos e agradecimentos que eles têm para com você. Na maioria das vezes tratam-se de demandas da cidade, como mais comida ou mais filhos, mas outras vezes alguma pessoa está necessitando de algo e te pedindo em oração e você precisa sobrevoar perto das pessoas para perceber quem é a autora da prece.

Para finalizar esta carta que já se tornou basicamente um review do jogo. Até na questão dos movimentos de câmera eles pensaram! A câmera do jogo não se movimenta de forma tradicional, com movimento no plano e Zoom in/Zoom out – quer dizer... ela faz isso – mas todos os movimentos são realizados com ângulos e mudanças de velocidade que te fazem sentir como um espírito que estivesse sobrevoando a Terra. Existe um atalho que te faz subir até os céus e enxergar tudo do alto, e com o apertar de outro botão você mergulha suavemente até o nível do chão de forma cinematográfica. Fora isso, não há nenhum tipo de HUD durante o jogo. Todas as informações que são relevantes para você são representadas graficamente em elementos do jogo, desde a sua “mana divina” que é um grande feixe de luz no seu templo até a comida e madeira das cidades que são evidenciadas através de pilhas em tamanhos mais ou menos proporcionais.

Por todos esses fatores, milimetricamente pensados e calibrados para te proporcionar a maior imersão possível no role playing de ser um Deus, é que eu defendo Black & White (apenas o primeiro, pois o segundo perde a mão completamente e vira praticamente um RTS ruim) como o mais icônico God Game da história dos videogames. Ele certamente não é o mais importante do gênero, mas é o único que tentou (e conseguiu), com esse nível de detalhamento, proporcionar uma experiência de simulação e imersão tão completa nesse esquema de brincar de Deus (:

Abraços pixelizados,
Cássio Guimarães.