

**GREEN, JONATHAN. *YOU ARE THE HERO: PART 2 - A HISTORY OF FIGHTING FANTASY GAMEBOOKS*. OXFORDSHIRE: SNOWBOOKS, 2017, 182 P.**

Pedro Panhoca da Silva<sup>1</sup>  
Davi Siqueira Santos<sup>2</sup>

Segundo volume de um estudo panorâmico da série mais bem-sucedida de livros-jogos de todos os tempos, *You Are The Hero: Part 2 - A History of Fighting Fantasy Gamebooks* – como o próprio nome diz – dá continuidade ao trabalho iniciado por seu autor, Jonathan Green, de tentar compilar e publicar tudo o que foi referente e relevante acerca dessa importante série de livros interativos que impactou jovens leitores das décadas de 80 e 90: a *Fighting Fantasy* (GREEN, 2014, p. 7).

Para o leitor que desconhece essa terminologia, livros-jogos são

[...] textos nos quais uma história acontece pela leitura através de uma série de seções numeradas. No final de cada uma delas, oferecem-se escolhas ao leitor e, em seguida, com base na sua escolha, passa-se à próxima seção correspondente (ZAGAL; LEWIS, 2015, p. 2, **tradução nossa**).

Portanto, um livro-jogo seria um livro cuja leitura é não sequencial, porém difere-se de ficção interativa devido à complementação de um sistema de regras do tipo RPG na própria narrativa, que lhe fornece aleatoriedade em certos momentos. Neles, “associam-se [...] a atividade de leitura e a atividade do jogo, através da criação de desafios, instruções e tarefas a serem cumpridas pelo leitor. A cada final de uma sequência, descrevem-se situações emergenciais, geradoras de suspense” (ALVES, 1997, p. 7). Além disso, “em se tratando do livro-jogo, ao mesmo tempo em que o leitor-jogador vive uma aventura diferente a cada leitura-partida, essa experiência se dá dentro dos limites da rede hipertextual que é o próprio livro-jogo” (PEREIRA, MARTINS, CARMO, 2013, p. 19). Dessa forma, esse livro interativo pode ser considerado, também, um hipertexto.

A “história da série *Fighting Fantasy*” também pode ser chamada de “origem do livro-jogo”. Produzido via *crowdfunding*, esse livro é dividido em cinco partes: *Forward, Adventurer!* (1º prefácio), *The Adventure Continues* (2º prefácio), *How to negotiate this history*

---

<sup>1</sup> Especialização em CEUCLAR pelo Claretiano Centro Universitário, Brasil (2009); Professor de Língua da Escola Técnica de Americana, Brasil.

<sup>2</sup> Doutorado em Letras pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil (2015); Professor do Centro Universitário Herminio Ometto de Araras, Brasil.

of *Fighting Fantasy gamebooks* (advertência ao leitor), *You Are The Hero: Part 2* (dividida em capítulos devido à sua grande extensão) e *Acknowledgements* (agradecimentos a colaboradores que fizeram parte da história da série e aos contribuidores do financiamento coletivo).

Seu primeiro prefácio, escrito pelo prof. Dr. Mike Reddy, da Universidade de South Wales, traz ao leitor um bom exemplo de como o prefaciador foi influenciado pelos livros-jogos em sua vida e carreira, algo que muitos pesquisadores desse tipo de livro interativo fazem e divulgam em seus artigos acadêmicos sobre temas afins.

Já no segundo prefácio do livro, de autoria do próprio Green, conta-se o porquê de dar continuidade a um livro que pretendeu contar toda a história da aclamada série de livros-jogos. O autor traz as dificuldades de compilar tantas informações – tarefa que lhe trazia várias outras novas –, e o que não pode ser incluído no anterior conseguiu aqui ser reunido.

Em *How to negotiate this history of Fighting Fantasy gamebooks* o autor adverte o leitor quanto às abreviações de nomes comuns, como as conhecidas séries *Fighting Fantasy* – a ser chamada de *FF* –, e *Sorcery!* – a ser chamada de *S!*. A prova de que esta é uma obra contínua é a ideia de Green numerar o mais recente lançamento da franquia até então – *Port of Peril* (2017) – seguindo a numeração da primeira série de *Fighting Fantasy* editada pela Puffin Books (1982-1995) e não por sua editora atual, a Scholastic Books. Dessa forma, *Port of Peril*, por exemplo, seria o *FF66* (66º livro-jogo da série original), mas na verdade é o 6º da detentora de seus direitos.

Sem recortes sincrônicos, *You Are The Hero: Part 2* inicia-se com o capítulo 1 – *The Convention of Firetop Mountain: Celebrating a Cultural Phenomenon* –, abordando as duas convenções – *Fighting Fantasy Fest 1* (07/09/2014, no DoubleTree Hilton Hotel, Ealing, Londres) e 2 (02/09/2017, na Universidade de West London, Ealing, Londres) –, voltadas à temática da série de livros-jogos. Seu relato é importante por mostrar aos fãs da série que seus encontros não pararam no *Fighting Fantasy Day* (02/11/1985) e também que tais eventos comemorativos não foram meramente simbólicos, pois conseguiram reunir os criadores da série, como convidados de honra, e seu reencontro – depois de mais de duas décadas – com Geraldine Cooke e Philippa Dickson, suas editoras em tempos de Puffin Books.

O capítulo 2 – *The Scribes of Firetop Mountain: Writers of Wrongs* – traz o depoimento de Keith P. Phillips, autor de um único livro-jogo para a série – *Siege of Sardath* (1992) –, que não fez parte de *You Are The Hero: A History of Fighting Fantasy Gamebooks*, discorrendo sobre a dificuldade em ter um original aceito para publicação pela série em meio à vida de professor.

O capítulo 3 – *The Illuminators of Firetop Mountain: Art for Art's Sake* – resgata depoimentos de artistas envolvidos com alguns dos títulos de *Fighting Fantasy*, como Geoffrey Senior, Stephen Player, Morten Skålvik, Jacob Atienza, Ron Manaos, Brittany Currie, além de arte amadora de Alexander Sidy e o depoimento de Keith Robinson – profissional da arte, mas nunca envolvido nos livros-jogos da série – sobre como sua carreira foi influenciada pelos principais artistas da *Fighting Fantasy*.

O capítulo 4 – *The Sculptors of Firetop Mountain: Miniature Marvels* – traz ao leitor quem esteve por trás das miniaturas colecionáveis da série. São eles: Nick Bibby, Paul Muller, Damien Sparks, Stephen Cranston, Steve Britton, Stuart Bannister e Johan Tieldow, ao longo do tempo.

O capítulo 5 – *The Troubadours of Firetop Mountain: The Way of the Minstrel* – é, certamente, o capítulo que mais surpreende o leitor. Não só escritores, ilustradores e desenvolvedores de jogos foram inspirados na série *Fighting Fantasy*, mas também músicos. Grupos musicais das mais diversas partes do mundo são apresentados ao leitor, além de seus relatos de como a leitura lúdica despertou-lhes a inspiração musical. Exemplos são conhecidos em *Trollmann Av Ildtoppberg*, *Isle of Avalon*, *Groan*, *Jaldaboath* e até mesmo a banda *Undiminished* – do co-criador da série Steve Jackson – é mencionada, embora essa não tenha os livros-jogos como base. O capítulo também aborda a trilha sonora que os livros-jogos ganharam para suas versões em *videogames* através dos depoimentos dos compositores Adrian Watkins, Ryan Grogan e Laurence Chapman, mais uma vez uma tentativa de catalogar todos que fizeram parte da série, direta ou indiretamente.

O capítulo 6 – *The Fanzine of Firetop Mountain: The Keepers of the Flame* – concede ao *fanzine* digital *Fighting Fantazine* o destaque que já merecia ter ganhado no volume 1. Seu editor-chefe, Alex Ballingall, concede inúmeras informações e outros colaboradores frequentes da revista também explicam ao leitor o prazer e também a dificuldade que é manter um *fanzine*, que já foi trimestral, com atual publicação anual.

O capítulo 7 – *The Curators of Firetop Mountain: Fighting Fantasy Collectors* – é mais curiosidade do que utilidade pública ao leitor, pois é mais uma exibição do que os maiores colecionadores de *memorabilia* de *Fighting Fantasy* possuem. Talvez um bom uso para o leitor aqui seria conhecer essas pessoas que têm sua relevância na série, mas que estão “do lado do leitor” e não da indústria editorial, como Jamie Fry (que produz gratuitamente um catálogo de tudo o que existe e existiu relativo à série), Steve Dean (que detém um par de espadas usadas como modelos pelos criadores da série – únicas no mundo), Pat Robinson (que detém algumas

das pinturas originais usadas para as capas de muitos livros-jogos) e Teófilo Hurtado (maior colecionador espanhol).

O capítulo 8 – *The Upgrade of Firetop Mountain: Demons of the Deep Datasphere* – é, por sua vez, o mais previsível, pois traz ao leitor o que o volume 1 de Green começara a reunir: as adaptações das mais novas versões digitais de *Fighting Fantasy* através da Inkle Studios. Tendo iniciado seu trabalho de adaptação da série *Sorcery!* para a plataforma digital em 2013 (o primeiro volume de *You Are The Hero: A History of Fighting Fantasy Gamebooks* foi lançado em 2014), Green realmente não tinha muito o que divulgar, já que tudo ainda encontrava-se em desenvolvimento na época. O diretor do estúdio, Jon Ingold, traz ao leitor importantes informações do processo adaptativo e relata, assim como os outros envolvidos, o quão benéfico foi seu contato com os livros-jogos, além de Green trazer ao leitor os prêmios que essas adaptações de alta qualidade conseguiram obter para algo tão específico como um livro-jogo digital, o que pode (ou não) surpreender o leitor que espera apenas uma simples versão para *game* das obras, já que “no caso dos jogos de *videogame*, é claro, nós nos envolvemos ainda mais diretamente, tanto de forma física quanto mental, uma vez que nos concentramos intensamente e respondemos fisiologicamente” (HUTCHEON, 2013, p. 178). Aqui prova-se que o que já é interativo por natureza pode ficar ainda mais desenvolvido por profissionais com visão.

O capítulo 9 – *The Sequential Art of Firetop Mountain: From Derek the Troll to The Trolltooth Wars* – traz ao leitor as inéditas versões em histórias em quadrinhos adaptadas de livros-jogos da série *Fighting Fantasy*. Inicia-se resgatando as tirinhas humorísticas de *Derek the Troll*, personagem de Lew Stringer publicado na extinta *Warlock Magazine* – o periódico sobre livros-jogos da Games Workshop –, e uma nova versão de suas peripécias publicada em 2016. Depois, passa-se às adaptações dos livros-jogos para HQs. Andi Ewington, Matt Mastracci, Simon Coleby e Len O’Grady relatam sobre sua versão de *Freeway Fighter* (2017) para os painéis. Esse capítulo também traz ao leitor a versão em quadrinhos do romance *spin-off The Trolltooth Wars* (1989), de Steve Jackson, chamado de *Steve Jackson’s The Trolltooth Wars* (2017), juntamente de depoimentos de seus criadores – PJ Montgomery e Gavin Mitchell.

O capítulo 10 – *The Broadcasts of Firetop Mountain: Channel Warlock* – traz importantes manifestações da *Fighting Fantasy* na grande mídia, como rádio e televisão. Os programas televisivos britânicos da época *The Book Tower*, *Saturday Superstore*, *South of Warford*, e também nos recentes *Only Connect* e *The Noite* são exemplos a serem explorados pelo autor, bem como apresentadores e produção envolvida.

O capítulo 11 – *The Masters of Firetop Mountain: Legends in Their own Lifetime* – certamente é importante ao leitor por mostrar o compromisso com a educação que os criadores de *Fighting Fantasy* demonstraram ter nos últimos anos. São exploradas a entrada de Steve Jackson para a Brunel University, conseguida através de um doutorado honorário em Humanidades, para ministrar aulas no curso de *Design de Games Digitais* e também a criação da *The Livingstone Foundation*, organização que leva o sobrenome de Ian a qual pretende educar e capacitar jovens em aprendizado e resolução de problemas na área computacional, com a previsão da criação de duas escolas específicas para esse fim em 2019.

Para os leitores brasileiros, o país volta a ser mencionado nesse capítulo quando se aborda o evento de cultura *geek Comic Com Experience (CCXP)* de 2016, o qual contou com o próprio Ian Livingstone para os quatro dias de sessão de autógrafos e uma palestra.

O capítulo 12 – *The Rebirth of Firetop Mountain: Rise of the Scholars* – finaliza a obra em seu clímax, trazendo detalhes no lançamento do livro-jogo *The Port of Peril* (2017) em comemoração ao 35º aniversário da série. Também é abordado o contrato com a nova detentora dos direitos autorais da série, a Scholastic Books, e o relançamento de alguns clássicos ao lado do até então mais novo livro-jogo da série.

Já que essa obra pretendeu compilar tudo de relevante que não pode ser obtido a tempo para seu primeiro volume, sente-se a falta de um capítulo dedicado à produção acadêmica sobre livros-jogos, seu uso em escolas através de educadores e a cobertura do evento VUPOP 2, conferência promovida pela Villanova University em 09/06/2014 sobre ficção interativa na qual a *Fighting Fantasy* foi citada em duas das nove palestras que compuseram o evento. Tudo isso poderia ter enriquecido mais o capítulo 11 da obra. Porém, a obra possui muitos méritos e consegue mostrar ao leitor o quão relevante foi (e ainda é) a série *Fighting Fantasy* e seu impacto causado nas diversas mídias. Um fenômeno assim não pode ser desprezado, e cabe à Academia reconhecê-lo e analisá-lo mais seriamente, afinal, estima-se que as vendas da série tenham passado de 17 milhões de livros-jogos vendidos em todo o mundo – em 2014 – para 20 milhões até 2017<sup>3</sup>.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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.

---

<sup>3</sup> Informações obtidas nos textos de contracapa de *You are the Hero: A History of Fighting Fantasy Gamebooks* e *You are the Hero: Part 2 - A History of Fighting Fantasy Gamebooks*, respectivamente.

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

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Trad. André Cechinel. 2 ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013, 280 p.

PEREIRA, Bruno José Aragão; MARTINS, Analice Oliveira; CARMO, Gerson Tavares do. A Masmorra do hipertexto: a disposição dos itens de informação do livro-jogo *A Masmorra da Morte*, de Ian Livingstone, como argumento. *Revista Científica Internacional*, Campos dos Goytacazes, v. 1, n. 25, pp. 15-32, abr-jun, 2013.

ZAGAL, José P.; LEWIS, Corrinne. Fighting Fantasies: Authoring RPG Gamebooks for Learning Game Writing and Design. In: *DiGRA 2015 Conference: Diversity of Play*. Lüneburg: maio/2015, pp. 1-12.

---

Recebido em: 31/05/2018

Aceito em: 28/08/2018