

## “OUTRO UNIVERSO, OUTRO PODER”: REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA E MITOLÓGICA NO JRPG MANDINGA: A TALE OF BANZO

*Another universe, Another power”: historical and mythological representations in the JRPG Mandinga: A Tale of Banzo*

*“Otro universo, otro poder”: representaciones históricas y mitológicas en el JRPG Mandinga: A Tale of Banzo*

Weber Albuquerque Neiva Filho<sup>1</sup>

**Resumo:** O RPG eletrônico é um marco fundamental da história dos videogames. A representação, desde as primeiras criações inspiradas em *Dungeons & Dragons* até o estabelecimento de seus subgêneros, é permeada por influências culturais e estilos estabelecidos por franquias desde os anos 1980. Sua influência ao longo das décadas permitiu que diversos desenvolvedores e fãs tivessem a oportunidade de criar seus próprios jogos, alinhados a ideias inovadoras baseadas em mecânicas já estabelecidas no gênero. Este trabalho, embasado nas discussões e pesquisas propostas pelo campo de pesquisa do *Game Studies*, analisa o jogo histórico brasileiro *Mandinga: A Tale of Banzo*. A premissa defendida é que, respaldado em suas claras inspirações, *Mandinga* pertence ao subgênero do JRPG, com representações históricas e mitológicas pertinentes para um olhar mais cuidadoso e analítico dos historiadores.

**Palavras-chaves:** jogos eletrônicos; JRPG; videogames.

**Abstract:** RPG games are fundamental to the history of video games. Their representations, since its first installments inspired by *Dungeons & Dragons* to the establishment of subgenres, are full of cultural influences and styles previously established by game franchises as early as the 1980s. The influence wielded through decades enabled many developers and fans to create their own games, mixing innovative ideas and premises to elements and mechanics already popular within the genre. This paper, supported by discussions and research in the Game Studies field, aims to analyze *Mandinga: A Tale of Banzo*, a Brazilian historical game. Our main hypotheses lie in the belief that, due to its clear inspirations, *Mandinga* belongs to the JRPG subgenre, with historical and mythological representations relevant to the watchful and analytical eye of historians.

**Keywords:** digital games; video games; JRPG.

---

<sup>1</sup> Mestrando em Ensino de História pela Universidade Estadual do Maranhão/Programa de Pós-Graduação em História (PPGHIST), São Luís, Maranhão, Brasil. E-mail: profwneiva@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7789554147615447>; ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-1416-2929>.

**Resumen:** El RPG electrónico es fundamental en la historia de los videojuegos. Su representación, desde las primeras creaciones inspiradas en *Dungeons & Dragons* hasta la fundación de sus subgéneros, está permeada por influencias culturales y estilos establecidos por las franquicias desde la década de 1980. Su influencia a lo largo de las décadas ha permitido que diversos desarrolladores y fanáticos tengan la oportunidad de crear sus propios juegos, alineados con premisas e ideas innovadoras basadas en mecánicas ya establecidas en el género. Este trabajo, basado en discusiones e investigaciones propuestas por el campo de investigación *Game Studies*, analiza el juego histórico brasileño *Mandinga: A Tale of Banzo*. La premisa que se defiende es que, a partir de sus claras inspiraciones, *Mandinga* pertenece al subgénero JRPG, con representaciones históricas y mitológicas relevantes para un análisis más cuidadosa y analítica por parte de los historiadores.

**Palabras clave:** juegos electrónicos; videojuegos; JRPG.

## Introdução

Os videogames vêm, ao longo das décadas, proporcionando mudanças e estabelecendo hábitos a cada nova ideia bem-sucedida. Se pensarmos em uma categorização de jogos por seus gêneros, como é usualmente feito entre jogadores, jornalistas e entusiastas dos jogos eletrônicos, a diversidade é não só palpável, mas também revolucionária. Ao mesclar ideias e influências culturais próprias e comuns aos desenvolvedores e *designers* de jogos, descobrem-se variações dentro de variações. Jogos que misturam vários gêneros, deixam seu legado e inspiram futuros criadores a fazerem homenagens e modificações de modo a tornar o velho um pouco mais novo.

Os *Role-Playing Games* (ou RPGs, jogos de interpretação de personagem) são um exemplo claro desse desenvolvimento na indústria de jogos. Suas primeiras interações, inspiradas em *Dungeons & Dragons*, criaram diversos jogos para computadores (as únicas máquinas capazes de reproduzir uma experiência minimamente fiel aos conceitos apresentados pelo sistema de RPG), como *Alakabeth: World of Doom*, lançado em 1979. O subgênero, chamado de CRPG (*Computer Role-Playing Game*), foi o princípio de um gênero que deixaria um legado com franquias de sucesso, adaptações e personagens memoráveis.

Jogos de RPG eletrônicos, ao longo dos anos, amontoaram uma legião de fãs. Franquias mais populares, como *Pokémon*, *Dragon Quest*, *Final Fantasy*, *The Elder Scrolls* e *Fallout*, ultrapassaram décadas de lançamentos e se mostram incrivelmente influentes e presentes em uma sociedade que constantemente diminui as barreiras e permite que outras

mídias sejam inspiradas a reproduzir as histórias, os mundos e os personagens importantes. A última franquia citada lançou recentemente sua primeira série de TV em 10 de abril de 2024<sup>2</sup>.

Enganam-se, porém, aqueles que pensam que os RPGs de mesa cessaram sua influência sobre os RPGs eletrônicos. *Baldur's Gate 3* (LARIAN STUDIOS, 2023), um RPG que usa as regras da quinta edição de *Dungeons & Dragons* para seu mundo, mecânicas e combates, entregou uma experiência tão singular que quebrou recordes e obteve sucesso comercial e de crítica<sup>3</sup>. O jogo em questão, contudo, não é um exemplo isolado da relação íntima entre RPGs eletrônicos e de mesa. *Vampiro: A Máscara*, um dos seguimentos da franquia Mundo das Trevas, da editora *White Wolf*, recebe adaptações eletrônicas há pelo menos duas décadas. E nem todos são RPGs literais: alguns apenas carregam leves elementos ou enveredam para gêneros completamente diferentes, como é o caso de *Vampire: The Masquerade: Bloodhunt* (SHARKMOB AB, 2022), pertencente ao gênero *Battle Royale*.

O Brasil apresenta também um exponencial significativo no cenário de RPG. A Editora Jambô lançou a campanha de financiamento coletivo do *Tormenta20*, sistema baseado no sistema d20, para comemorar com seus fãs os vinte anos de um cenário completamente nacional. A campanha, divulgada no site *Catarse* em 2019, tinha como meta arrecadar oitenta mil reais, mas quebrou o recorde do ano: o valor total coletado foi de R\$ 1.918.106,00. No ano seguinte, ao abrir uma nova campanha para que mais pessoas participassem, a editora arrecadou R\$ 646.000,00. O próprio site do *Cartase* disponibilizou dados do evento, com valores e declarações de pessoas envolvidas no projeto.

Tais exemplos ajudam a ilustrar a influência do RPG, seja digital ou analógico, na sociedade. O número de pesquisadores que se voltam para a análise desses jogos é crescente, com destaque para as discussões sobre as representações históricas e o uso desses sistemas de RPG no contexto do ambiente escolar (PEREIRA, 2013; MARQUES E BARRETO, 2019; CECCATO ALBANI, 2022). É um debate pertinente e que vem angariando um número

---

<sup>2</sup> A série *Fallout*, disponível na plataforma de streaming da *Amazon*, foi um grande sucesso de crítica e público. A estreia também angariou novos fãs para testarem os jogos: a Bethesda, responsável pela *ip* de *Fallout*, informou na página oficial do jogo na plataforma X (antigo Twitter) que mais de um milhão de jogadores começaram *Fallout 76* em um mesmo dia; e treze dias após o lançamento da série, atingiu o número total de mais de cinco milhões de jogadores em todos os jogos da franquia.

<sup>3</sup> *Baldur's Gate 3* foi um dos jogos mais vendidos da plataforma *Steam* nos computadores e registrou em um ponto específico mais de trezentos mil jogadores simultaneamente. Também é o único a ter recebido o prêmio de Melhor Jogo nas cinco principais premiações de jogos eletrônicos. Mais informações podem ser vistas no site GamesRadar, no link: <https://www.gamesradar.com/baldurs-gate-3-passes-elden-ring-and-breath-of-the-wild-to-become-first-game-to-win-all-five-major-goty-awards/#:~:text=Baldur%27s%20Gate%203%20has%20now,TGA%27s%20inception%20a%20decade%20ago>.

crescente de entusiastas e admiradores, em uma tentativa de lançar um olhar crítico sobre um gênero que vem definindo gerações.

Contudo, quando voltamos nossa atenção para o cenário dos jogos digitais, um fenômeno interessante pode ser percebido. Os jogos de RPG, assim como qualquer outro produto cultural, recebem influências diretas do ambiente no qual estão imersos. Isso levou ao estabelecimento não só dos diversos subgêneros de RPG que podem ser vistos atualmente, mas também ao destaque de um termo altamente específico, cunhado para destacar os RPGs feitos por desenvolvedores japoneses, o JRPG (*Japanese Role-Playing Game*). Inspirado nos CRPGs que adentravam no Japão no início dos anos 1980, o RPG eventualmente se tornaria o gênero mais popular e construiria um modo único de se jogar, rompendo com as dinâmicas estabelecidas por jogos como *Wizardry* (DONOVAN, 2010).

Os jogos de RPG provenientes do Japão ganhariam o mundo na década de 1990 e passariam a ser importados para a língua inglesa, o que apenas acentuou um cenário que já se mostrava promissor para os desenvolvedores. Jogos e franquias provindas do Oriente ditariam uma forma concisa e muito particular de se jogar um RPG, estilo que influenciou e marcou jogadores pelo mundo inteiro. Tal influência pode ser vista em *Mandinga: A Tale of Banzo* (URUCA GAME STUDIO, 2021), um jogo histórico brasileiro. As mecânicas, os elementos e a construção do jogo possuem clara inspiração em jogos de RPG eletrônicos japoneses, com declarações feitas por desenvolvedores e até mesmo um *easter egg*<sup>4</sup> referenciando a franquia *Final Fantasy*.

A proposta deste texto é observar o jogo *Mandinga: A Tale of Banzo* sob a ótica do subgênero JRPG, pelo qual o jogo é diretamente influenciado. Como os elementos e outros componentes do jogo reproduzem a história e os mitos em que são baseados? Quais as escolhas feitas pelos desenvolvedores que auxiliam o jogo a melhor demonstrar um Brasil ainda preso nas ideias escravistas em 1826? Como os personagens Akil e Obadelê, com suas visões de mundo opostas, navegam pelo mundo-jogo?

Vale destacar que já existem várias pesquisas tanto sobre os jogos históricos (ALVES, 2008; TELLES, 2017; GIACOMONI E SILVA, 2021; COELHO e SILVA, 2023; NEIVA FILHO, 2024; entre outros) quanto sobre os RPGs eletrônicos (MAIKE e BARANAUSKAS,

---

<sup>4</sup> A expressão *easter egg*, quando utilizada no contexto de jogos eletrônicos, refere-se a conteúdos secretos dentro do jogo, sejam em forma de mensagens, personagens ou até itens. O termo foi utilizado graças ao jogo *Adventure* (ATARI, 1979), criado por Warren Robinett, em que o desenvolvedor criou uma sala secreta que listava seu nome como *designer*, visto que a Atari não tornava público o nome de seus desenvolvedores para evitar que eles fossem contratados por outras empresas (DONOVAN, 2010).

2012; CRUZ e DE ALBUQUERQUE, 2014), especialmente no viés da educação e suas possibilidades no ensino básico. Acreditamos que há muito a ser feito pelo campo, e *Mandinga* é um exemplo ímpar por sua representação histórica, narrativa cativante e elementos cuidadosamente trabalhados.

Realizar tal análise requer um debate sobre a história do RPG, a releitura dos estudos acadêmicos que versam sobre os jogos eletrônicos do gênero e o exame das discussões no campo do *Historical Game Studies* sobre representação histórica, mitos e religiosidade. Contudo, antes que possamos voltar o holofote para o objeto principal deste texto, precisamos abordar o histórico dos jogos eletrônicos de RPG e sua relevância para a história dos videogames em si, bem como entender detalhes essenciais para o estabelecimento do gênero.

### **O RPG nos videogames**

Dois fatores são essenciais para a história da origem dos RPGs digitais: os computadores e o jogo *Dungeons & Dragons (D&D)*, lançado em 1974. O fenômeno causado por *D&D* levou diversos entusiastas a criarem jogos inspirados no sistema para os computadores de casa, que estavam começando a ser desenvolvidos na época, sendo alguns desses jogos disponibilizados já um ano depois (Donovan, 2010). Autores como Barton e Stacks (2018) também defendem outros jogos e materiais de influência tão grande quanto o RPG de mesa, tais como os *wargames* (jogos de mesa que buscam representar momentos de guerra e conflito por meio de cenário, miniaturas e outros artifícios), os escritos de J. R. Tolkien e até os jogos de simulação de esportes, populares na década de 1970.

Infelizmente, é impossível afirmar qual foi o primeiro RPG eletrônico. A segunda metade dos anos 1970, marco inicial das tentativas de transcrever jogos de RPG e de tabuleiros mais tradicionais, estava repleta de programadores, amadores e profissionais, criando suas próprias versões, um movimento possível graças à popularização dos computadores nas universidades. Em contrapartida, a resistência aos novos “desenvolvedores” e aos jogos em geral causou uma proibição em massa aos jogos de computador, sob a argumentação de que o “*hobby*” dos universitários era uma grande perda de tempo e um gasto tolo de recursos das universidades. Tal ato, por consequência, provocou uma perda significativa de vários jogos de texto (um estilo ainda inicial para o que viria a ser o RPG propriamente dito) da época ao serem sumariamente apagados (Barton e Stacks, 2018).

Alguns nomes, contudo, resistiram às condições inóspitas encontradas em seus meios e proliferaram, como *Dungeon*, *Colossal Cave Adventure*, *Moria* e *Zork!*. A TSR, editora responsável por *Dungeons & Dragons*, ignorou a maioria desses jogos, mas a distribuição de várias edições e jogos da época, feita pelo grupo de usuários DECEUS, permitiu a popularização desses jogos. Os CRPGs, como seriam conhecidos posteriormente, cresceram e muitos nomes foram aparecendo até os lançamentos de jogos de CRPG para os computadores pessoais recém-lançados no final da década de 1970, dentre os quais podemos destacar *Akalabeth: World of Doom*.

O mercado de jogos na época era extremamente desfavorável para os computadores: a sensação eram os *arcades*, que lançaram diversos sucessos em um mero espaço de dez anos. Isso surpreendeu aqueles que afirmavam categoricamente que jogos eletrônicos não seriam populares. Nomes como *Space Invaders*, *Pac-Man* e *Donkey Kong* eram os grandes campeões de consumo e popularidade, e a tecnologia usada nos fliperamas simplesmente não podia ser emulada nos computadores pessoais da época (Barton e Stacks, 2018). Somado a isso, o *Atari 2600* ganhava as casas americanas na mesma época graças à possibilidade de jogar *Pong*, *Space Invaders* e outros sem depender das máquinas de fliperamas, o que tornou empresas como a Atari nomes poderosos no mercado.

Havia sim um público para esses jogos, e *Akalabeth* foi um dos primeiros exemplos disso. Inspirado na trilogia *O Senhor dos Anéis* e em *Dungeons & Dragons*, Richard Garriott passou boa parte de seu ensino médio criando jogos para ele e seus amigos. Um desses eventualmente se tornaria *Akalabeth*, que obteve grande sucesso após ser comercializado, com uma estimativa de trinta mil cópias vendidas (DONOVAN, 2010). Garriott publicou seu próximo jogo, *Ultima*, em 1980, com números ainda maiores de aprovação e vendas. Com o lançamento de *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* em 1981, uma competição começou entre as duas séries, com cada lançamento apresentando novas mecânicas e ideias para angariar mais jogadores.

É nesse contexto que os RPGs eletrônicos adentram o território japonês. O Japão pós-guerra é caracterizado por um cenário econômico estável no início da década de 1970, graças a incentivos populares ao consumo de produtos nacionais (com a marca *Made in Japan*) e ao crescimento de indústrias como a de eletrônicos e eletrodomésticos (PICARD, 2013). Os primeiros contatos do país com os jogos eletrônicos vieram por meio de *Pong*, lançado pela Atari em 1972. Empresas como a Sega (originalmente formada pela junção de duas outras

empresas americanas) e a Taito criaram seus clones de *Pong* e os comercializaram, obtendo grande sucesso na empreitada. Em meados de 1974, os japoneses já elaboravam seus jogos. Em 1975, os primeiros consoles apareceram no mercado, com a Nintendo ganhando destaque em suas máquinas (mesmo que as primeiras ainda fossem capazes de rodar apenas *Pong*). O mercado de jogos eletrônicos eventualmente explodiria com o lançamento de *Space Invaders* (TAITO, 1978), que não só seria exportador para os Estados Unidos e outros países, mas também garantiria lucros inimagináveis para as empresas envolvidas.

Em questão de uma década, a indústria japonesa se adaptou e começou a lançar um sucesso seguido do outro. Os acima citados *Pac-Man* (NAMCO, 1980) e *Donkey Kong* (NINTENDO, 1981) fizeram sucesso tanto no Japão como no exterior quando foram exportados. *Pac-Man*, por exemplo, tornou-se um grande fenômeno nos EUA, a ponto de gerar diversas mercadorias e até um desenho animado (DONOVAN, 2010).

Ainda que os jogos de computador sejam de fato os precursores do RPG tanto nos Estados Unidos quanto no Japão, a imensa popularização não vem por meio dos títulos americanos. O RPG, sim, alcançaria números estrondosos e se tornaria um dos gêneros mais populares entre os japoneses, mas essa condição acontece por dois fatores principais: a existência do *Famicom* e a criação de *Dragon Quest*.

A Nintendo já havia investido na indústria de jogos. Seus dois consoles iniciais, os *Color TV-game 6* e *15*, venderam bem e o primeiro jogo próprio de grande sucesso para os arcades foi nada menos que *Donkey Kong*, criado por Shigeru Miyamoto. Visando obter um sucesso comparável ao estrondo causado pelo *Atari 2600*, a empresa apostou suas fichas em um *console* que seria moderno e que teria como objetivo principal vender jogos, não o aparelho em si.

Lançado em julho de 1983, o *Family Computer* (ou *Famicom*, como ficou mais conhecido) vendeu mais de um milhão de unidades até o final do mesmo ano (Donovan, 2010). Existiam outros consoles no mercado japonês, mas não houve qualquer chance de competição. Para manter o interesse vivo, era preciso lançar cada vez mais jogos, algo que a Nintendo sozinha não conseguia atender. A decisão, então, foi permitir que outras empresas criassem jogos para o *Famicom*, contanto que a Nintendo tivesse parte nos lucros e desse a palavra final sobre quais jogos poderiam ser ou não lançados no console. Não demorou muito para que os desenvolvedores japoneses, impressionados com a popularidade do *Famicom*, cedessem a tais exigências e lucrassem com o altíssimo número de jogadores.

Com o domínio do Japão sobre os computadores pessoais no final da década de 1970 (visto que a maioria das peças era produzida no país), não demorou muito até que os desenvolvedores tivessem contato com os RPGs eletrônicos. O primeiro título que gerou interesse para o gênero foi *The Black Onyx* (BULLET-PROOF SOFTWARE, 1983). Esse jogo era inspirado em *Dungeons & Dragons* e demorou para que fosse de fato conhecido, pois muitos o acharam difícil e confuso. Seu criador, Henk Rogers, ficou à beira da falência e só conseguiu mudar a opinião pública após uma extensiva campanha de conscientização entre as revistas especializadas da época, nas quais explicava o conceito e como jogar RPG, incluindo o processo de criação dos personagens.

A aposta deu certo. Vários meses após o lançamento, *The Black Onyx* finalmente recebeu boas *reviews*. A curiosidade despertada pelo gênero RPG levou os japoneses a lançarem outros títulos, até o ponto em que *Ultima III* e *Wizardry*, sucessos nos EUA, tornaram-se populares e inspiraram diversos criadores a pensar não apenas em RPGs, mas em jogos exclusivos para computador. Picard comenta que:

O sucesso dos PC-8001, Pc-8801, PC-9801 e do MSX standard levou diversos desenvolvedores de videogames japoneses a produzir títulos exclusivos para tais plataformas. Séries como *Dragon Slayer* (PC-8801; Nihon Falcom, 1984), *Thexder* (PC-8001; Game Arts, 1985), *Ys* (PC-8801; Nihon Falcom, 1987), *Metal Gear* (MSX2, Konami, 1987), *Snatcher* (PC-8801, Konami, 1988) e RPG *Tsukūru* (PC-8801, 1988, RPG *Maker*) tiveram seus lançamentos nessas plataformas. Empresas como a ASCII (criada em 1977), HAL Laboratory (1980), Nihon Falcom (1981), Micro Cabin (1982), Enix (1982) e Square (1983) começaram sua produção de jogos na indústria de computadores pessoais (PICARD, 2013).

Esse levante de jogos de computador consequentemente provocou o desenvolvimento de outros gêneros, como as *visual novels* e *dating simulators*. Alguns dos jogos citados por Picard (2013), como as séries de RPG *Ys* e RPG *Maker*, ainda recebem lançamentos<sup>5</sup>. Os jogos de computador sequer tiveram chance contra o poderoso *Famicom*, ainda que sua capacidade gráfica e tecnologia geral fosse reduzida. Os RPGs ganhavam reconhecimento e popularidade e títulos exclusivamente japoneses, mas ainda seguiam a fórmula desenhada pelos jogos vindos dos Estados Unidos. Foi nesse cenário que Yuji Horii, um desenvolvedor de jogos que trabalhava para a Enix, decidiu fazer um jogo de RPG inspirado em *Wizardry*, mas com diferenças significativas.

---

<sup>5</sup> A última versão de RPG *Maker* foi lançada em 2015, mas o jogo recebeu diversas atualizações e melhorias, a última em 2020. A série *Ys* não é popular no Ocidente, mas recebe versões localizadas em inglês. O último jogo foi *Ys X: Nordics*, lançado para as plataformas *Playstation 5*, *Playstation 4* e *Nintendo Switch*, disponibilizado em setembro de 2023.

A primeira proposta de Horii era mexer nas mecânicas e tornar os sistemas mais intuitivos, visto que era muito complexo para a maioria dos jogadores (Kohler, 2016). Outra decisão significativa no processo de criação foi fugir do ideal artístico realista, usando um estilo de arte que ressoasse melhor ao público japonês. Para realizar tal tarefa, o editor da *Shonen Jump* sugeriu ninguém menos que o lendário *mangaka* Akira Toriyama, que já havia obtido reconhecimento nacional com seu primeiro mangá, *Dr. Slump*, e escrevia, na época, o mangá que lhe daria reconhecimento internacional: *Dragon Ball*. Para fazer a trilha sonora, o compositor musical Koichi Sugiyama foi convidado e aceitou a proposta imediatamente, por ser um grande fã de jogos eletrônicos.

O trabalho resultante foi *Dragon Quest* (ENIX, 1986), um sucesso mais que retumbante. Mais de dois milhões de cópias foram vendidas no Japão, e pessoas compravam *Famicoms* apenas para jogar aquele que futuramente seria conhecido como o primeiro RPG japonês (DONOVAN, 2010; KOYAMA, 2022). Ao invés de apostar na liberdade criativa e na experimentação de seus jogadores na criação de seus personagens e na superação dos desafios impostos pelo jogo, *Dragon Quest* valia-se de uma proposta bem diferente: criar um mundo com uma história definida e foco na progressão constante, uso de recursos entre equipamentos, itens e habilidades e com um protagonista bem definido.

Apesar de não ser um grande nome no exterior como é no Japão, *Dragon Quest* é responsável por criar conceitos que seriam usados em quase todos os RPGs elaborados futuramente no país. Mas o fenômeno que os jogos de RPG se tornariam no Japão apenas foi de fato visível com o lançamento de *Dragon Quest III* (ENIX, 1988), que gerou diversos problemas, a ponto de envolver assaltos, evasão escolar e até mesmo intervenção do poder público. Donovan comenta sobre o caso com detalhes:

Os jogos de RPG japoneses tornar-se-iam o tipo de jogo eletrônico mais popular do país, popularidade esta exemplificada pelo pandemônio que foi instaurado com o lançamento de *Dragon Quest III* em 10 de fevereiro de 1988. Quase um milhão de cópias foram vendidas no mesmo dia enquanto os fãs da série criada por Horii clamavam para obter um cartucho do último lançamento. Em uma afronta ultrajante ao sistema educacional japonês, muitas crianças mataram aula para conseguir comprar suas cópias do jogo. A polícia prendeu 392 crianças e adolescentes, algo que eventualmente foi descrito como “vergonha nacional” por um porta-voz da Agência de Polícia Nacional. Em outros locais, ouviam-se relatos de crianças roubando os cartuchos de seus colegas de sala e até mesmo furtos em lojas visando o jogo. A desordem levou a empresa Enix a prometer ao governo japonês que lançaria os próximos jogos da série aos domingos ou em feriados bancários no futuro (DONOVAN, 2010, p. 161-162).

*Dragon Quest* foi um sucesso, mas não foi o único. No ano seguinte ao lançamento do primeiro jogo da franquia, a Square lançou um título tão importante quanto para o mundo dos RPGs, *Final Fantasy* (SQUARE, 1987). O idealizador do projeto foi Hironobu Sakaguchi, um desenvolvedor sênior da empresa que buscava outros projetos. Ele era apaixonado por RPGs graças ao contato que teve com *Wizardry*, e já havia produzido jogos para computadores. Após ser encarregado de uma divisão nova, que tinha por objetivo lançar jogos para o *Famicom*, Sakaguchi decidiu investir em um jogo diferente daqueles que havia produzido para as duas plataformas.

Esse jogo era *Final Fantasy*, que capitaliza na popularidade criada por *Dragon Quest*, mas é essencialmente uma proposta diferente. A ideia era criar um jogo mais adulto, tanto em seus temas discutidos quanto em seus estilos de arte, som e história. O responsável pela parte artística foi Yoshitaka Amano, que assim como Toriyama era bastante conhecido no Japão por seu trabalho com *design* de séries e filmes de animes. O produtor de som escolhido foi Nobuo Uematsu, que já trabalhava com jogos na própria Square e recebeu a recomendação de fazer uma trilha sonora que destoasse o máximo possível de *Dragon Quest* (KOHLENER, 2016).

A aposta de Sakaguchi deu certo, e *Final Fantasy* se tornou um *hit* quase instantâneo. A série é o grande nome dos JRPGs fora do Japão, com *Final Fantasy VII* (SQUARE, 1997) sendo o grande responsável pela popularização e aceitação dos JRPGs no exterior. *Final Fantasy VII* é um jogo tão influente que recebeu diversos prêmios de melhor jogo do ano em seu lançamento e chegou a vender mais nos Estados Unidos do que em seu próprio país de origem (KOHLENER, 2016).

Após os sucessos de *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, até empresas que se mostravam relutantes em apostar no gênero decidiram tentar, e o número de RPGs produzidos no Japão apenas cresceu, com o lançamento de *Mother* (HAL LABORATORY, NINTENDO, 1989) provando tal ponto. Shigeru Miyamoto não gostava de jogos de RPG, sob a premissa de que seus jogadores estavam limitados de uma forma que os jogadores de *Super Mario Bros* (NINTENDO, 1985) não estariam. Mas após a imensa popularidade do gênero, aceitou um projeto proposto por Shigesato Ito de um RPG que se passaria em uma cidade moderna. Logo vieram jogos com ambientações futurísticas, como *Phantasy Star* (Sega, 1988), e, ao passar dos anos, ideias ambiciosas e inovadoras.

Graças a *Final Fantasy VII*, jogos japoneses ganharam a atenção do público geral e passaram a receber localizações para a América e para a Europa, enquanto os RPGs

“tradicionalis” continuaram a prosperar. No ocidente, os CRPGs eram os reis, e diversos jogos continuavam sendo lançados para os computadores. Nomes como *The Bard’s Tale*, *Phantasie*, *Rings of Zilfin* e *Ultima IV* mostraram-se importantes por manter uma ideia de inovação no gênero, seja em suas capacidades gráficas, de som ou até mesmo de *gameplay*. Determinados elementos, componentes e mecânicas eram muito particulares a cada um dos tipos, ainda que eventualmente eles fossem subvertidos, apropriados ou simplesmente descartados para manter uma visão específica dentro do *design* de um jogo.

### Os estudos de RPG orientais

A dinâmica dos dois estilos específicos de RPG era bastante clara ainda nos anos 1980, mas a popularização causada nos anos 1990 fortificava as diferenças a tal ponto que os jogos criados no Japão passaram a ser chamados pela alcunha de JRPG, ainda que não se possa saber ao certo qual foi sua primeira utilização<sup>6</sup>. Mas a popularização foi tamanha que é um termo usado por pesquisadores interessados no tema e pela mídia especializada.

Discutir sobre os gêneros e os subgêneros dos jogos é algo comum ao campo dos *Game Studies*. O trabalho de Thomas H. Apperley, *Genre and Game Studies: Towards a Critical Approach to Video Game Genres*, é fundamental para tal debate, pois corretamente percebe que os videogames não podem ser definidos unicamente por sua interatividade, por ser um processo muito mais dinâmico. O autor ressalta que, em geral, não há uma fórmula específica para se fazer jogos e eles raramente estarão contidos em um molde uniforme (APPERLEY, 2006). Entre as quatro categorias mais marcantes e dignas de menção, Apperley (2006) cita os jogos de estratégia, simulação, ação e RPG.

Contudo, o mundo dos videogames é diferente do que era há quase vinte anos. As supostas linhas que dividem os diferentes gêneros estão gradativamente sendo apagadas. Diversos gêneros populares surgiram nas últimas duas décadas por meio de um jogo que definiu e marcou seus jogadores, tal qual *Dragon Quest* o fez com os japoneses em 1986. A expansão dos jogos *indies* e o crescimento acelerado da indústria permitiu a experimentação

---

<sup>6</sup> Um artigo do site Polygon, intitulado “*The ‘JRPG’ label has always been othering*” (“O termo JRPG sempre foi excludente”, tradução nossa), aponta registros na Internet do termo JRPG desde 1992, em discussões em sites, mas não é possível afirmar com exatidão quando foi o primeiro uso, ainda que sua popularização seja altamente associada ao momento de *Final Fantasy VII* no mercado internacional. Há também quem afirme que o primeiro uso do termo em revistas especializadas ocorreu em 2004, no site *Eurogamer*, em uma *review* referente ao jogo *Tales of Symphonia* (PELLETIER-GAGNON, 2018). Para maiores detalhes, acessar <https://www.polygon.com/23677598/jrpg-label-history-othering-discrimination-japanese-role-playing-game>.

ao limite, com o estabelecimento de novos gêneros extremamente populares (como os *Battle Royales*, em uma onda iniciada por *PUBG Battlegrounds* e que eventualmente culminaria no fenômeno *Fortnite*), mistura inusitada entre dois ou mais gêneros (como *Crypt of the Necrodancer*). Autores como McCall (2024) já discorrem sobre as armadilhas que podem ser encontradas nas categorias de jogos.

O debate torna-se ainda mais relevante quando, ao refletir sobre os diferentes gêneros que surgiram ao longo das últimas décadas, é possível identificar jogos que mesclam elementos e mecânicas de vários gêneros, alguns até criando subgêneros famosos.

Portanto, um jogo pode ser um RPG contendo elementos de diversos outros jogos. Pode seguir os moldes de *Wizardry* e *Ultima* e beber da inspiração de *Dungeons & Dragons*, como *Baldur's Gate 3* brilhantemente o fez, mesclando o RPG de mesa com o eletrônico. Pode ainda utilizar elementos de *Dragon Quest* e adicionar elementos inovadores, como a mecânica de tempo em *Cris Tales* (Dreams Uncorporated, SYCK, 2021) durante as batalhas de turno tradicionais de um JRPG. A criatividade e os recursos disponíveis são os maiores limitadores no processo de criação de um jogo.

Mas o que significa, em termos conceituais, chamar um jogo de JRPG? Para muitos, a convenção básica vai ater-se aos estereótipos construídos nos anos 1980 por intermédio das franquias *Dragon Quest* e *Final Fantasy*. Pelletier-Gagnon e Hutchinson discorrem sobre o assunto na introdução do livro *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG* (2022). Segundo os autores, os elementos clássicos de um RPG, como temas, estética visual, desenvolvimento narrativo e outros, destacam-se de modo tão particular que é difícil não perceber que se está jogando um JRPG. Consideram em igual importância que o termo é informativo, serve para facilmente indicar do que está sendo falado, mas ressaltam que existem diferentes opiniões sobre o tema no Japão.

Yuhsuke Koyama (2022), no primeiro capítulo da mesma obra, elucida o termo sob uma conotação mais negativa, resgatando falas como a de um dos fundadores da Bioware (empresa conhecida por desenvolver RPGs de grande peso, como a série *Mass Effect*), ao afirmar que os jogos de RPG japoneses não possuíam uma clara evolução. O autor também faz um apanhado sobre as características propostas por outros autores que definem os JRPGs e os WRPGs<sup>7</sup> (*Western Role-Playing Games*, jogos do gênero feitos no Ocidente).

---

<sup>7</sup> Os elementos mais importantes para os JRPGs, segundo os autores citados por Koyama, são: confinamento ao mundo, personagens predefinidos, arte com estilo de desenhos/mangás, poucas escolhas narrativas, história singular e mundo de fantasia. Já para os WRPGs: exploração da *sandbox*, individualização do personagem ao

Há, porém, uma clara noção de evolução entre os jogos e as diferentes franquias, especialmente no que tange à implantação de novas mecânicas e ao refinamento de elementos já existentes. Um exemplo fácil de ser visualizado é encontrado no conceito de combate: usualmente os jogadores evoluem ao obter experiência após travarem batalhas aleatórias com inimigos espalhados no mapa e, como já mencionado anteriormente, o sistema de batalha em turnos é um componente atrelado ao JRPG. *Final Fantasy IV* (SQUARE, 1991) criou o sistema conhecido como ATB (*Active Time Battle*), em que cada personagem e inimigo do jogo tem um valor de velocidade, representado por uma barra que constantemente enche. Ao ser completada, o personagem pode se mover.

Visto que a mecânica afeta os inimigos do mesmo modo, eles podem agir várias vezes se o jogador não fizer ações rápidas, o que aumenta a tensão do combate. Habilidades como as magias *Haste* (acelerar um personagem), *Slow* (tornar o alvo mais lento) e *Stop* (congelar o tempo do adversário) seriam capazes de influenciar essa ordem. Jogos futuros manteriam o ATB até *Final Fantasy X* (Square, 2001), que recebeu o *Conditional Turn-Based Battle* (batalha de turnos condicional), que mostrava na lateral da tela a ordem em que cada personagem e inimigo agiria com exatidão, para que assim o jogador pudesse manipular os turnos com habilidades como as magias acima citadas ou técnicas físicas como *Delay Buster* (que causava o efeito negativo *Delay*, reduzindo a ordem natural do turno adversário).

Os jogos da série *Shin Megami Tensei* usavam um sistema de batalha de turnos, com as equipes do jogador e do adversário alterando entre si. Em *Shin Megami Tensei III: Nocturne* (ATLUS, 2003), o sistema é conhecido como *Press Turn*. Ao invés de apenas tornar um inimigo mais lento ou rápido, os personagens possuem vulnerabilidades predefinidas e suas ações são indicadas por ícones geométricos. Quando alguém inflige o dano da fraqueza do adversário, o ícone que estava inteiro reduz a tonalidade à metade, possibilitando novas ações da equipe.

A regra é aplicada aos dois grupos, aliados e inimigos, e certas ações podem afetar negativamente a ordem. Caso algum personagem tenha seu golpe repellido (o alvo do ataque é imune ao tipo de dano do ataque usado) ou absorvido (o elemento ou tipo de golpe recupera o alvo ao invés de causar algum malefício ou dano), todos os ícones de turno são consumidos e o turno adversário começa. Caso alguém se esquive de algum golpe, dois turnos são

---

modo do jogador, arte “realística”, pluralidade narrativa com múltiplos caminhos e finais e mundo medieval (KOYAMA, 2022).

consumidos. Esses fatores, considerando os outros componentes de combate e a alta dificuldade do jogo, permitem que os jogadores experimentem sua criatividade e planejem suas ações com cuidado.

Portanto, é correto afirmar que os componentes de um RPG japonês nem sempre serão os mesmos. Por vezes, alguns serão utilizados e outros serão removidos. Podem também ser modificados e/ou subvertidos em prol de uma escolha de design, como, por exemplo, jogos de RPG em que o combate é focado em ação em tempo real e na movimentação do personagem, como visto em jogos da série *Kingdom Hearts* (para citar um de vários exemplos possíveis), uma característica em si atribuída aos RPGs ocidentais. Graças à presença de outros elementos particulares comuns ao subgênero, é fácil perceber que um jogo da série *Pokémon* ou *Fire Emblem* se encaixa na categoria, ainda que não siga à risca as batalhas em turnos, componente comum entre JRPGs. Considerando as noções preconcebidas e esperadas de um RPG japonês, é até mesmo possível que um jogo feito no Japão possa não ser um JRPG, como é o caso de *Dragon Quest IX* (SQUARE ENIX, 2009), que acrescentou elementos típicos dos WRPGs e teve uma recepção mista no país, ainda que a franquia de jogos em si ainda mantenha sua popularidade (KOYAMA, 2022).

Se é possível considerar que um RPG japonês pode subverter seus próprios elementos ou adaptá-los de modo a promover surpresa e inovação, e até mesmo não ser considerado um “membro” do subgênero em questão, pode-se também pensar que os desenvolvedores venham a se inspirar em JRPGs para produzir seus jogos, ainda que eles não sejam em si nativos do Japão. Tal movimento, que pode ser percebido tão cedo quanto no início da década de 2000 em vários desenvolvedores pelo mundo, “sugere que o estilo japonês como uma coleção de elementos de videogames criados de forma performativa pode ser removido e rearticulado em ambientes culturais diferentes” (PELLETIER-GAGNON, 2011, p. 94).

Ao pensar em formas de análise dos RPGs eletrônicos, Bjarnason (2020) propõe um arcabouço teórico para esses jogos fundamentado em três contribuidores encontrados em todos os jogos, sem haver necessidade, assim, de separá-los em subgêneros: a temática, a expressividade e a sistemática. Defende que qualquer RPG, seja ele Ocidental ou Oriental, carrega em si tais contribuidores e, portanto, renega a necessidade de saber se é um JRPG ou não.

As duas ideias em si carregam seus méritos e convergem em um ponto interessante: apesar do uso dualista de termos que os diferenciam e os colocam em dois subgêneros que, ao

olhar leigo, podem reforçar suas oposições, a verdade é que suas similaridades e origem os tornam tão próximos que os elementos e contextos criados pelos japoneses aos desenvolverem seus jogos podem ser então adaptados livremente por outros desenvolvedores, com a recíproca sendo igualmente verdadeira. É justamente nesse ponto que *Mandinga: A Tale of Banzo* se encaixa.

### **Representações em *Mandinga: A Tale of Banzo***

O grande número de desenvolvedores *indie* (ou seja, aqueles que não estão ligados aos grandes nomes da indústria e agem de forma independente) possibilitou que diversos RPGs fossem criados nos moldes e ideais concebidos por *Dragon Quest* e refinados ao longo dos anos, por vezes até via *RPG Maker* (KOYAMA, 2022). A popularização de *Final Fantasy* no Oeste não só fez com que a série seja mais vendida no exterior do que no Japão, mas fez com que inúmeros jogadores se encantassem com os JRPGs, inspirando futuros designers de jogos.

*Mandinga* se encaixa exatamente nesse cenário, prestando homenagem aos elementos mais populares dos RPGs japoneses. Os componentes e características são bastante claros: história linear, carregada de personagens cativantes, conflitos constantes contra adversários menores, poucas escolhas lineares e arte em *pixel*. O jogo não se passa em um mundo fantasioso, retrata o Brasil de 1826 e os males da escravidão imposta aos homens e mulheres negros retirados à força de seus países na África. A história gira em torno de dois personagens principais: Akil e Obadelê. Akil, também conhecido como Mandinga, é um negro de ganho que vende itens da fazenda em que vive, sabe ler e escrever e é devoto da fé muçulmana. Sua situação é um pouco mais vantajosa se comparada à de negros que trabalham na senzala, como é o caso de Obadelê, que sofre os abusos, as dores e a crueldade do homem branco; luta capoeira muito bem e é devoto da fé Iorubá.

*Mandinga: A tale of Banzo* é um jogo histórico, um conceito já comum no *Historical Game Studies*. Essa expressão remete a jogos que representam ou aludem à História, permitindo discussões sobre o período, a cultura e outros temas pertinentes. O compromisso de um jogo histórico é, em primeiro lugar, com o entretenimento de seus jogadores (NEIVA FILHO, 2024), o que não impede, de modo algum, um olhar crítico e cuidadoso sobre a qualidade dessa representação histórica. Afinal, nem todos os jogos eletrônicos serão aptos a conduzir tais discussões de forma responsável.

O debate sobre os gêneros de jogos também é importante quando abordamos o jogo histórico, pois seus componentes que reproduzem e representam a História usualmente são determinados por convenções já conhecidas (MCCALL, 2024). Tais concepções, como já ressaltado anteriormente, são complicadas. Desenvolvedores podem mesclar elementos e até mesmo gêneros inteiros, ambientação e gerir recursos, e o próprio *gameplay* encaixa-se em determinadas expectativas que podem ser quebradas.

Ou seja, é impossível pensar em uma abordagem completa do jogo sem verificar como cada um desses fatores reproduz (ou não) a História, e os motivos para tal. Os arcabouços estruturais propostos por Chapman (2016) e McCall (2024) são de grande valia para categorizar e identificar elementos históricos nos jogos. Aplicando-se ao caso de *Mandinga*, um jogo histórico brasileiro de RPG com elementos de JRPG, é preciso um olhar cuidadoso.

*Mandinga: A Tale of Banzo* é um *spin-off* de *Banzo: Marks of Slavery* (Uruca Game Studio, 2018), um jogo de estratégia e gerenciamento de recursos, cujo objetivo principal é tomar as decisões pertinentes à sobrevivência de um quilombo. O jogador precisa colher mantimentos, enviar guerreiros para coletar recursos e informações e pode cultuar os Orixás e receber bençãos deles. *Mandinga* já foi discutido por outros autores, sob outras perspectivas históricas<sup>8</sup>.

Ao voltarmos o olhar para *Mandinga*, percebemos em seus elementos uma ideia que ressoa com o que é visto em *Banzo*. A escolha de um gênero de jogo diferente, o JRPG, é intencional (a ponto de o jogo ser assim descrito pelo próprio estúdio<sup>9</sup>) e reforça o destaque narrativo, histórico e mitológico do jogo. Os desenvolvedores, fãs da série *Final Fantasy*<sup>10</sup>, escolhem o tradicional combate em turnos, mas com uma pequena variação: ao invés de escolher os golpes de uma lista, o jogador seleciona previamente suas habilidades e joga dados durante a batalha para ativá-las. Ordens específicas de dados dão acesso aos golpes e habilidades maiores, que produzem mais efeitos e danos. Há também a possibilidade de falhas

---

<sup>8</sup> Marcelo Sabbatini (2021), em seu texto *Decolonialidade e jogos digitais: releitura histórica, resistência e luta*, analisou *Banzo* e concluiu que a representação histórica no jogo é propícia para o olhar acadêmico sob uma perspectiva decolonial, com altíssimo potencial para o ambiente escolar. Para maiores detalhes, o texto está disponível no link: [https://www.researchgate.net/publication/358706468\\_Decolonialidade\\_e\\_jogos\\_digitais\\_releituras\\_historicas\\_resistencia\\_e\\_luta](https://www.researchgate.net/publication/358706468_Decolonialidade_e_jogos_digitais_releituras_historicas_resistencia_e_luta).

<sup>9</sup> Na página de compra do jogo na loja da plataforma *Steam*, disponível nos computadores, lê-se: “*Mandinga: Um conto de Banzo* é um jogo no estilo JRPG, com combates em turnos, possuindo ambientes de exploração e uma história imersiva e cativante”. O acesso pode ser obtido através deste link: [https://store.steampowered.com/app/1475890/Mandinga\\_\\_A\\_Tale\\_of\\_Banzo/](https://store.steampowered.com/app/1475890/Mandinga__A_Tale_of_Banzo/).

<sup>10</sup> O comentário foi feito no perfil oficial do estúdio, na central da comunidade, também na *Steam*: <https://steamcommunity.com/app/1475890/discussions/0/3728449612319118145/>.

e críticas, tais como um RPG de mesa. A conquista *Outro Universo, Outro Poder* é mais um elemento que destaca claramente qual foi o jogo que os inspirou<sup>11</sup>.

O estilo de simulação conceitual visto em *Mandinga* concede algumas liberdades. Como é comum a este tipo de simulação, há uma construção do enredo por meio do jogo (CHAPMAN, 2016), que é percebida em todos os seus elementos. No quesito narrativo, o foco nos dois homens escravizados dá uma visão clara da diferença entre as vidas de Akil e Obadelê, dois agentes jogadores do tipo arquétipo histórico (MCCALL, 2024). Seu modo de ver o mundo, suas personalidades, sua devoção a seus respectivos deuses e até suas expectativas são facilmente reforçadas nos primeiros minutos do tutorial, ainda que não tenham de fato existido na história, mas apenas no mundo-jogo.

O jogo, em seus momentos iniciais, faz questão de explicar por texto as diferenças entre Akil, um negro de ganho, e Obadelê, enquanto faz com que o jogador corte cana e experimente, ainda que minimamente, os trabalhos forçados e os horrores vividos pelos homens e mulheres escravizados sem o acesso aos “benefícios” dados ao *Mandinga*.

A trama se intensifica quando a prima de Obadelê, por quem ele possui grande afeição, é levada para o mato para que seja violentada sexualmente por um grupo de feitores liderados por Lucas. O jogo não mostra o ato, mas o deixa claro na expressão aterrorizada de Ayomide. Akil acaba presenciando a cena, pois já retornava para a fazenda após um bom dia de vendas em Salvador, e decide não fazer nada, saindo após Lucas, que, furioso com a reação de Ayomide, acaba matando a mulher.

Akil volta para a fazenda após algum tempo, mas a culpa começa a lhe consumir. É o primeiro contato com um dos elementos mitológicos do jogo, um monstro sem nome envolto na escuridão, que dá voz aos sentimentos negativos do *Mandinga*. Obadelê, que sente a falta da prima durante a noite, decide fugir da fazenda para procurá-la e é pego por Lucas, que o tortura no mesmo local em que Ayomide perdeu a vida.

Akil, sem conseguir dormir, encontra Lucas e Obadelê. Temendo que mais alguém morra por sua omissão, o *Mandinga* pega a arma de fogo do feitor e a usa, gerando o primeiro

---

<sup>11</sup> Para realizar o feito, o jogador precisa encontrar uma área secreta escondida na mata, por onde Akil e Obadelê começam a fugir juntos, e achar um baú (que inclusive pode ser visto à distância por outras áreas). Ao abri-lo, o jogador obterá a *Excalibur* e o *Colar Ultima*. A arma é recorrente na série, sendo usualmente uma das melhores espadas disponíveis aos personagens usuários de espada, como Cavaleiro (*Final Fantasy I*, Steiner em *Final Fantasy IX*), Paladino (Cecil em *Final Fantasy IV*), *Sword Saint* (Orlandu em *Final Fantasy Tactics*) e outros. O *Colar Ultima* refere-se tanto a uma magia recorrente na série, uma entidade que serve com uma das invocações em *Final Fantasy Tactics* e *Final Fantasy XII*, além de adversários e armas em alguns jogos (*Ultima Weapon*).

combate do jogo. Após matar Lucas e ajudar Obadelê, mais adversários chegam e os dois lutam juntos.

O estilo de combate em turnos é um elemento importante ao discutirmos as representações em *Mandinga*, destacando ainda mais a diferença entre os dois personagens jogáveis. Como agentes jogadores do tipo arquétipo histórico, os dois personagens servem como palco para demonstrar, em grande parte da aventura, momentos, habilidades e crenças comuns ao período histórico em que o jogo é ambientado.

Outro ponto importante a ser considerado quanto ao sistema de combate em turnos é a existência de um conjunto de dados que determina a ação dos protagonistas e seus adversários. Habilidades mais poderosas são ativadas por combinações específicas de dados, e apesar de haver opções de poderes disponibilizados para os níveis superiores, apenas um pode estar ativo, o que exige dos jogadores um olhar crítico ante o que desejam que os personagens sejam capazes de fazer. A ativação de tais combinações, porém, está atrelada aos golpes críticos: cada dado possui uma chance de que a rolagem seja crítica, causando efeitos maiores.

Cada personagem apresenta em suas configurações mais básicas um dado de ataque (representado por uma espada) na arma e um dado de defesa (representado por um escudo) no equipamento defensivo, que são respectivamente o primeiro e o terceiro dados. O segundo e quarto são reservados para as habilidades dos personagens, obtidas a cada dois novos níveis. O quinto e último dado é atrelado ao acessório, e sua função dependerá deste.

Obadelê é o típico guerreiro do grupo. Possui prioritariamente golpes físicos e *buffs* próprios associados ao seu estilo de luta e a suas crenças. Seus dados de ataque são golpes de capoeira (como ponteira, chibatada, queixada e coice) e apenas duas técnicas que consistem em invocar sua fé nos Orixás: como o *Grito de Iansã* (dano em todos os inimigos com chance de causar medo) e *Graça de Xangô* (dano nos inimigos, remoção de *debuffs* e aumento de atributos). Quase todas as técnicas defensivas, porém, contam com o auxílio da fé de Obadelê: *Saúde de Omulu* proporciona cura periódica, *Determinação de Ogum* concede aumento na força e *Força Natural de Oxóssi* reflete parte do dano sofrido de volta ao atacante.

**Figura 1** - Omulu durante a execução da habilidade *Resistência de Omulu*, a versão mais poderosa da *Saúde de Omulu*.



Fonte: Mandiga: A Tale of Banzo, 2021.

Akil, incapaz de combate físico, mas alfabetizado, usa a arma de fogo obtida e lê textos referentes ao Islã, recebendo intervenção divina direta. Suas habilidades de ataque são consideravelmente menores que as de seu companheiro de equipe, possuindo apenas três técnicas de ataque com arma (tiro certo, tiro debilitante e *kill*, que pode executar instantaneamente um alvo em um rolamento crítico). Suas outras habilidades são ligadas diretamente a Alá, podendo causar dano e efeitos negativos. A versão crítica de *Olhar de Malik* causa *Fogo e Maldição* a todos os inimigos, enquanto as habilidades que consistem em usar outros nomes de seu deus (Al-Qawiyy, Al-Mutakabbir e Al-Khaaliq) podem, respectivamente, reviver aliados, causar dano e lentidão e remover *debuffs* do Mandinga. Akil também é o curandeiro da equipe, sendo capaz de restaurar a vida de seus aliados e impedir aflições (com técnicas como *Cura de Mika'El* e *Convicção de Fé*).

Figura 2 – Akil utilizando a habilidade *Águas Sagradas*, versão melhorada de *Cura de Mika'El*.



Fonte: Mandiga: A Tale of Banzo, 2021.

Esse processo também é baseado nos jogos da série *Final Fantasy*, com as invocações (como *Shiva*, *Ifrit*, *Ramuh* e *Bahamut*, inspirados em mitos reais), mas o processo de obtenção de novos poderes se dá apenas pelo aumento de nível dos personagens, sugerindo que sua fé e devoção também crescem de acordo com os perigos que enfrentam.

Asimos (2019) argumenta que a cultura popular pode realizar um papel semelhante ao do mito, e que por ser um produto cultural de grande relevância, os videogames seriam uma espécie de mitologia contemporânea. Os jogos com ambientações baseadas ou diretamente contidas na mitologia não são um evento raro. Além do exemplo previamente citado, é possível perceber a presença da mitologia nos JRPGs ainda em seus anos iniciais. *Dragon Quest III* apresenta *Yamata-no-Orochi*<sup>12</sup>, uma figura mitológica japonesa, como um chefe. *Valkyrie Profile* (ENIX, 1999), da mesma empresa, apresenta uma valquíria como agente jogadora escolhida pelo próprio Odin para colher as almas dos mortos e levá-las a *Asgard*, pois o *Ragnarök* havia começado enfim. *Lenneth* é uma das três valquírias escolhidas pelo Pai-de-Todos, que deve acompanhar os mortos e treiná-los para que possam lutar na guerra em nome dos *Aesir*.

Vandewalle (2024) corrobora a ideia de Asimos (2019), afirmando que os jogos produzem elementos que são comumente associados ao mito. Entende os jogos com temática mitológica como museus, nos quais seus jogadores são capazes de experimentar e apreciar a mitologia em curso, além de as representações dos mitos propostas pelos desenvolvedores serem importantes para o conhecimento e a permeação dessas ideias. Visto que não é possível ter um objeto físico mitológico em grande parte dos casos (e por razões óbvias), os videogames são capazes de intermediar essa interação do jogador com o mito, materializando-o.

*Mandinga* não se acanha em professar a fé de seus protagonistas, permitindo que eles ajam de acordo com o que acreditam, sejam livres para falar do que acreditam, e isso é refletido tanto na narrativa quanto em outros elementos, como NPCs, *gameplays* e outros. Em um dado momento da história, o feitor Matias conta que Akil presenciou a morte de Ayomide. Obadelê se revolta com a verdade e os protagonistas se separam. Aqui, o jogador pode escolher qual dos dois será o foco da próxima sessão da história. A história que não foi escolhida só será vista se outra campanha for iniciada e o personagem temporariamente negligenciado for escolhido.

Se decidir por seguir Akil, o foco recairá sobre o dilema moral e a culpa que consome o *Mandinga* enquanto anda pelas ruas de Salvador, se esquivando entre pessoas e com medo

---

<sup>12</sup> *Yamata-no-Orochi* também possui representações em outros jogos de RPG, como na série *Shin Megami Tensei* e seus *spin-offs* como *Persona* (como um demônio/persona), no *soulslike* *Nioh*, e até mesmo em jogos de luta, na figura de *Orochi*, na série de jogos de luta *The King of Fighters*, criados pela SNK (os três tesouros guardados pelas famílias dos protagonistas da primeira saga, Kyo Kusanagi, Iori Yagami e Chizuru Kagura, são referências diretas ao mito).

de ser encontrado. Ao se arriscar para salvar uma garota, Akil é guiado por suas crenças para que possa perdoar a si mesmo e continuar a fazer o bem, combatendo diretamente o *Djinn*, a fera mística que o atormentava, e libertando-se.

Caso Obadelê seja o escolhido, ele encontrará o corpo de Ayomide. Lamentando sua fraqueza, ele foge para a mata e encontra Toê, um membro de um dos povos originários da região<sup>13</sup>. O capoeirista decide ajudar a libertar os indígenas presos por bandeirantes, se envolve com um quilombo (o mesmo de *Banzo: Marks of Slavery*), conhece Exu, recebe a benção de Oxóssi e revela um traidor, que vendia seus irmãos quilombolas em troca de moedas.

Os dois personagens eventualmente se encontram e descobrem uma conspiração para prender os quilombolas em troca de dinheiro. Superando suas desavenças, eles se juntam a Zeferina, a rainha do quilombo (a personagem principal de *Banzo*), e voltam para a fazenda para libertar seus irmãos. Com as ameaças fora do caminho, eles decidem lutar pela liberdade de seu povo inspirados no discurso de Zeferina sobre as diferenças não mais existirem em um lugar tão hostil como o Brasil.

O encerramento da aventura com o fortalecimento dos laços entre os dois personagens e a luta pela liberdade é pertinente, visto o período de revoltas na região. O recôncavo baiano foi palco de diversas revoltas, rebeliões e levantes, liderados especialmente pelos escravizados africanos durante toda a primeira metade do século XIX (REIS, 1992). A rebelião causada pelos guerreiros do quilombo de Zeferina representa com bastante intencionalidade os conflitos armados dos que buscavam sua liberdade.

Outros elementos auxiliam *Mandinga: A Tale of Banzo* a representar o Brasil de 1826. Por serem escravizados, Akil e Obadelê não obtêm dinheiro. Os itens de cura e combate são todos retirados das matas, por meio de exploração, ou recolhidos de inimigos derrotados. Plantas medicinais dos mais variados tipos recuperam o HP e curam os estados negativos, como sangramento e banzo<sup>14</sup>. O único tipo de comércio disponível é o escambo com personagens de confiança. Agentes não jogadores, recursos, obstáculos e outros componentes

---

<sup>13</sup> O jogo não faz qualquer menção à etnia dos povos originários existentes na época, trazendo uma abordagem mais geral sobre os conflitos e problemas com o homem branco.

<sup>14</sup> Existem categorias predefinidas para todos os tipos apresentados no jogo: graviola cura HP (assim como carnes e outros tipos de alimentos), arruda aumenta a defesa mágica, boldo remove qualquer efeito negativo, barbatimão revive um alvo e erva-de-são-joão cura completamente e imuniza contra efeitos prejudiciais, entre outros. Como um bom RPG, quanto mais simples o item, menor seu efeito: usar casca de graviola cura apenas 15% da vida máxima, enquanto um chá da casca dessa planta recupera 40%. Com o avançar da história, novos itens são introduzidos.

do mundo-jogo agem de acordo com a época, exceto pelo exemplo do *easter egg* relacionado aos jogos da série *Final Fantasy*.

## Conclusão

*Mandinga: A Tale of Banzo* é um jogo histórico carregado de representações pertinentes, que auxiliam seus jogadores a perceberem as mazelas da época, e fundamenta o desenvolvimento de um pensamento decolonial a partir dos elementos apresentados no jogo. Sua “homenagem” aos JRPGs acaba por igualmente categorizá-lo como um jogo deste subgênero, visto que os RPGs são definidos por suas escolhas e características. Pensar sobre o contexto desses jogos além das barreiras geográficas, compreendendo e honrando sua relevância cultural, é expandir as discussões teóricas que reforçam os olhares de influência e dualidade entre os dois subgêneros, servindo como arma direta contra o uso pejorativo do termo.

Se incluído na conceituação de jogo histórico, *Mandinga* exerce um papel importante em sua tentativa de reprodução histórica. Ainda que saibamos que, em sua essência mais básica, a busca por uma autenticidade no jogo histórico produz resultados variáveis, é inegável o cuidado que o Uruca Game Studio teve ao narrar tal história, sobretudo ao dar voz e protagonismo a personagens escravizados, usualmente pouco representados em videogames, ainda mais em tamanho destaque.

O jogo também proporciona uma discussão abrangente a respeito de mitos e religiosidade sob o olhar cuidadoso de seus protagonistas, tendo cautela para que aqueles que joguem se sintam envolvidos por sua narrativa, por seus mitos e por suas habilidades em combate. A abordagem mitológica proposta pelos desenvolvedores empolga ao transformar as interações divinas em apresentações tão interessantes quanto as invocações dos jogos aos quais servem de inspiração. Como representação histórica e mitológica no contexto brasileiro, *Mandinga* é exemplar.

Por fim, considerando jogos eletrônicos como produtos culturais de imenso impacto e pertinência na sociedade atual, é fundamental que os historiadores voltem seus olhares para essas fontes históricas e, claro, deem espaço para que a produção nacional seja também ouvida e analisada. Exemplos como *Mandinga* comprovam não apenas a qualidade do que vem sendo criado e desenvolvido no Brasil, mas também permitem momentos importantes de discussão a respeito de questões relevantes ao olhar do desenvolvedor brasileiro.

## Referências

- ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, vol. 1, n. 2, 2008, p. 3-10.
- APPERLEY, Thomas H. Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres. **Simulation and Gaming**, vol. 37, n. 1, p. 6-23, 2006.
- ASIMOS, Vivian. Playing the Myth: video games as contemporary mythology. **Implicit Religion**. V. 21, p. 92-109, 2019.
- BARTON, Matt; STACKS, Shane. **Dungeons and desktops: the history of computer role-playing games**. Boca Raton: Taylor & Francis, 2nd Edition, 2018.
- BJARNASON, Nökkvi Jarl. A Fantasy without a Dream: Japanese Role-Playing Games and the Absence of the Expressive Ideal. **Replaying Japan**, v. 2, p. 11-21, 2020.
- CECATTO ALBANI, Andrieli. RPG como ferramenta didático-pedagógica: A Bandeira do Elefante e Arara - livro de interpretação de papéis. **Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)**, v. 15, n. 4, 2022, p.1-10.
- CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice**. Routledge, 2016.
- COELHO, George Leonardo Seabra; SILVA, Luiz Gustavo Martins da. Cultura digital, games e educação histórica: interfaces a partir da Netnografia. **Revista Hydra**, v. 6, n. 12, 2023, p. 104-137. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/hydra/article/view/14425>. Acesso em: 10 de abril. 2024.
- CRUZ, Dulce Márcia; DE ALBUQUERQUE, Rafael Marques. A produção de jogos eletrônicos por crianças: narrativas digitais e o RPG *Maker*. **Comunicação & Educação**, v. 19, n. 1, p. 111-120, 2014.
- DONOVAN, Tristan. **Replay: the history of video games**. Lewes: Yellow Ant, 2010.
- GIACOMONI, Marcello Pani; SILVA, Lucas Victor. O jogo como fonte e objeto de pesquisa: possibilidade da pesquisa sobre o uso de jogos no ensino de História. In: ANDRADE, Juliana Alves de; PEREIRA, Nilton Mullet (orgs.). **Ensino de história e suas práticas de pesquisa**. 2. Ed. [e-book]. São Leopoldo: Oikos, 2021, p. 279-295.
- KOHLER, Chris. **Power-up: How Japanese video games gave the world an extra life**. New York: Dover Publications, 2016.

KOYAMA, Yuhsuke. Evolution of a Genre: Dragon Quest and the JRPG. *In*: PELLETIER-GAGNON, Jérémie; HUTCHINSON, Rachel (orgs). **Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG**. London: Lexington Books, 2022, p. 19-38.

MAIKE, Vanessa R. M. L.; BARANAUSKAS, M. Cecília C. Jogos de RPG na Aula de História: Primeiros Passos na Construção de uma Ferramenta de Autoria. **Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE**. 2012.

MARQUES, Welinton Martins; BARRETO, Diego de Magalhães. O Uso dos Jogos Eletrônicos e do Role Playing Game (RPG) no Ensino e Aprendizagem de História. **Revista H-Tec Humanidades e Tecnologia**, v. 3, n. 1, p. 6-195, jan./jun., 2019, p.109-134.

MCCALL, Jeremiah. O arcabouço estrutural do espaço-problema histórico: jogos como fontes históricas. *In*: CARVALHO, Leonardo Dallacqua de; RIBEIRO, Felipe Augusto (orgs). **Videogames e Jogos Eletrônicos: Caminhos teóricos e temáticos para a história**. [e-book]. Tradução: Weber Albuquerque Neiva Filho. São Luís, Editora UEMA, 2024, p. 84-116.

NEIVA FILHO, Weber A. Ensinar ao jogar: um olhar sobre os jogos eletrônicos históricos no ensino de história. *In*: COSTA, Moab César C.; SANTOS, Raimundo Lima dos. **Histórias & Diálogos: múltiplos olhares – Vol. II** [e-book]. São Paulo: Editora Pluralidades, 2024, p. 55-74.

PELLETIER-GAGNON, Jérémie; HUTCHINSON, Rachel. Introduction. *In*: PELLETIER-GAGNON, Jérémie; HUTCHINSON, Rachel (orgs). **Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG**. London: Lexington Books, 2022, p. 1-16.

PELLETIER-GAGNON, Jérémie. Video Games and Japaneseness: **An analysis of localization and circulation of Japanese video games in North America**. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade McGill University, Montreal, Canadá. 2011. Disponível em:  
[https://www.academia.edu/1779718/Video\\_Games\\_and\\_Japaneseness\\_An\\_Analysis\\_of\\_Localization\\_and\\_Circulation\\_of\\_Japanese\\_Video\\_Games\\_in\\_North\\_America&nav\\_from=f708601b-3b90-4db7-a9c2-2b9fd4d5969c&rw\\_pos=0](https://www.academia.edu/1779718/Video_Games_and_Japaneseness_An_Analysis_of_Localization_and_Circulation_of_Japanese_Video_Games_in_North_America&nav_from=f708601b-3b90-4db7-a9c2-2b9fd4d5969c&rw_pos=0). Acesso em: 10 abr. 2024.

PELLETIER-GAGNON, Jérémie. ‘Very much like any other Japanese RPG you’ve ever played’: Using undirected topic modelling to examine the evolution of JRPGs’ presence in anglophone web publications. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, v.10, n.2, 2018, p. 135-148.

PEREIRA, Juliano S. Algumas reflexões sobre o conceito de empatia e o jogo de rpg no ensino de história. **XXVII Simpósio Nacional de História. Conhecimento histórico e diálogo social**. Natal, RN, v. 22, 2013.

PICARD, Martin. The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games. **The International Journal of computer game research**. v. 13, n. 2, 2013. Disponível em:  
<https://gamestudies.org/1302/articles/picard>. Acesso em: 10 abr. 2024.

REIS, João José. Recôncavo rebelde: revoltas escravas nos engenhos baianos. **Afro-Ásia, Salvador**, n. 15, 1992. Disponível em:  
<https://periodicos.ufba.br/index.php/afroasia/article/view/20837>. Acesso em: 20 jun. 2024.

SABBATINI, Marcelo. Decolonialidade e jogos digitais: releitura histórica, resistência e luta. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, v. 20, n. 38, 2021.

TELLES, Helyom Viana. Considerações sobre o ensino de história e jogos eletrônicos: games e didática da história. **Educação e Cultura Contemporânea**, v. 13, n. 34, 2017.

VANDEWALLE, Alexander. Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games. **International Journal of the Classical Tradition**. v. 31, p. 90-112. 2024.

---

**Recebido em:** 30 de abril de 2024

**Aceito em:** 1 de julho de 2024

---