
Poética da Relação e os modos da experiência de produção e consumo dos jogos digitais em contextos periféricos¹

Gustavo de Oliveira BRANDÃO²
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, BA

RESUMO: Este artigo pretende apontar alguns vislumbres a respeito dos modos de experiência de produção e consumo dos jogos digitais em contextos periféricos, sobretudo através de práticas elaboradas nos territórios brasileiros. Por esse aspecto, o escrito apega-se à dimensão da Poética da Relação, elaborada por Edouard Glissant (2021), que se atém ao fazer poético permeado que se desenvolve nos territórios diaspóricos, elaborado através do encontro e tensionamento com a alteridade, em diálogo com as noções de performance do tempo espiralar apontada por Leda Maria Martins (2021), e também da noção de gambiarra (MESSIAS; MUSSA, 2021) trazida ao debate do campo comunicacional e dos games studies para pensar as mediações elaboradas através das debilidades sociotécnicas. Diante dessa perspectiva e dos exemplos, aponta-se características dos modos de experiências poéticas de elaboração de jogos digitais e do seu consumo no Brasil.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos digitais. Poética da Relação. Territórios periféricos.

INTRODUÇÃO

A proposta de discussão presente neste artigo surge de uma inquietação. Gosto de jogar videogame desde que me entendo por gente. É uma prática que aprendi com minha mãe, e fui desenvolvendo através da socialização como primas e primos, amigas e amigos. Lembro com carinho das tardes de sábado que passava jogando, levando sustos com as senhoras de serra elétrica em *Resident Evil 4* (2005), tentando entender as trágicas mortes de Chrono e Aerith em *Chrono Trigger* (1995) e *Final Fantasy VII* (1997) respectivamente, ou apenas me divertindo “sem pensar muito” com jogos de plataforma expoentes da série *Spyro The Dragon*, *Gex*, *Donkey Kong Country*, *Super Mario Bros.*, *Sonic* e outros.

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Programa de Mestrado em Comunicação (PPGCOM/UFRB). Bolsista CAPES. Pesquisador do Grupo de Estudos em Experiência Estética, Comunicação e Artes (GEEECA/CAHL/UFRB) e-mail: gustavodeoliveirabrandao@gmail.com

Contudo, cada vez mais me entendendo como o figura que sou: homem pardo , bissexual, pobre, nascido e criado em Seabra, entre outras cartísticas que me constituem, fui percebendo que alguns dos jogos gostava e discursos da de uma parte comunidade *gamer*, não me representam nem aos meus próximos. Pelo contrário, nos agridem, silenciam e simplificam-nos em estereótipos, algo que Marie-José Mondzain (2016) e Achille Mbembe (2018) nos alteram sobre as imagens e discursos articulados enquanto uma política de morte.

A comunidade *gamer*, tanto em relação ao campo da produção, como a parte que conforma o consumo e o campo de desenvolvimento de uma cultura e identidade *gamer*, ainda é um lugar inóspito para as minorias, tendo uma facilidade de proliferação de discursos intolerantes e preconceituosos (FALCÃO et al, 2022). Poder-se-ia citar uma gama de exemplos sobre comportamentos ou jogos que reforçam esses discursos, contudo esse texto não é sobre isso, pelo contrário. É um escrito que aponta caminhos para o dissenso, para o contra-hegemônico, para os devires e os mundos possíveis dentro e fora dos jogos digitais.

Pretende-se comentar neste artigo sobre algumas derivas a respeito do lugar de potência do dissenso e tensionamento da comunidade *gamer*, que se faz no contexto de consumo e produção de jogos digitais nos contextos periféricos. Entende-se periférico, tanto por sua acepção territorial e social, como também pensando em corpos que fazem parte de minorias maiorizadas. Aciona-se, para tanto, a noção de poética da relação, elaborada por Edouard Glissant (2021), uma proposta de pensar a criação crítica feitas, no caso de o autor comenta, por indivíduos em territórios de diáspora, mas que acionamos para pensar uma ampla gama de produção do dissenso que se faz nos lugares periféricos onde se produz e consome videogames.

DESENVOLVIMENTO

Se atendo a relação dos consumidores e criadores de *games*, através do lugar e do contexto geopolítico que ocupam, recorre-se a idéia de poética da relação, elaborada pelo e poeta e ensaísta martinicano, Édouard Glissant (2021), em seu livro intitulado *Poétique III*, lançado Brasil com o título *Poética da Relação*. O autor faz comentários a

respeito das máculas deixadas pelos processos de colonização nos países de África e das Américas, e como ela se faz nos aspectos da vida cotidiana.

Como forma de resistir a essas infâmias, apresenta-se a poética da relação enquanto uma possibilidade. Trata-se de uma poética “despercebida, ou mais precisamente evitada” (GLISSANT, 2021, p.50). É uma poética do cotidiano dada pelas formas que se estabelecem através do encontro com a alteridade, e como esse encontro proporciona resistência através de outras formas de sensibilidade.

Fazendo pontes com outros autores que abordam o dissenso na arte e cultura, pode-se dizer que essa poética aponta para outras partilhas do sensível (RANCIÈRE, 2016), diferentes formas de pensar, elaborar e consumir videogames, para além das práticas já estabelecidas. São formas que os indivíduos buscam enquanto estratégia para resistir, pelas brechas (BHABHA, 1998) nas égides do colonialismo.

Usando a língua falada como exemplo, Glissant (2021) aponta a “crioulização” das línguas coloniais, onde nuances e aspectos da línguas-mãe dos territórios de origem, seja da diáspora ou das terras invadidas, vão sendo tensionados nos “idiomas oficiais” impostos.

(Crioulização é) uma mestiçagem, mas uma dimensão que permite a cada um estar ali e alhures, enraizado e aberto, perdido na montanha e livro sob o mar, em acordo e em errância (...) a crioulização aparece-nos como a mestiçagem sem limite, cujos elementos são múltiplos, e as resultantes, imprevisíveis (GLISSANT, 2021, p. 59)

A “crioulização” engloba também outros aspectos da cultura, como as produções artístico-culturais, e por esse viés, pode-se pensar nas experiências do jogar nos territórios periféricos do mundo. Os modos de se jogar desses territórios, onde o acesso aos equipamentos com consoles e computadores são mais restritos, às experiências se configuram por outras sensibilidades e sociabilidades, muitas não previstas pelos desenvolvedores dos jogos.

Essas experiências se dão por uma performance do tempo espiralar, proposta conceitual elaborada por Leda Maria Martins (2021), onde a autora defende que as memórias inscritas nos corpos dos sujeitos constituem, nesse caso a ancestralidade do território e da cultura que fazem parte, indicam a forma como esses indivíduos se colocam no mundo e tencionam suas sociabilidades.

Pensando a performance do tempo espiralar nos jogos, cita-se como exemplo o documentário *Um real a Hora* (2022), de André Alcântara, que retrata esse movimento, ao abordar o contexto das locadoras, espaços de jogar videogame de forma coletiva, na região metropolitana de Aracaju. Nesses espaços, além de proporcionarem o acesso a jogos, se tornaram espaços de afeto (GROSBURG, 2015).

Na literatura contemporânea desenvolvida dos países de África e do Brasil, há vestígios discricionários dessas performances coletivas com os jogos digitais. No livro, *Os Pescadores* do autor nigeriano Chigozie O'Bioma (2016) há um relato sobre as experiências dos personagens principais, os irmãos, Ikenna, Boja, Obembe e Benjamin, jogando videogame com a presença de sua mãe na sala:

— Valha-me Deus! Valha-me Deus! —, que ficou repetindo como um refrão. Confiscou o videogame e nos privou para sempre de momentos que nos faziam contorcer de entusiasmo, gritando e uivando sempre que o narrador invisível do jogo dava a ordem “*Finish him*”, e o vencedor infligia pesados golpes no perdedor, com chutes que o levavam ao céu ou o arrebentavam numa grotesca explosão de sangue e ossos. A tela zumbia com a palavra “*fatality*”, inscrita em caracteres estroboscópicos incandescentes. Uma vez, Obembe — no meio do processo de se aliviar — saiu correndo do banheiro só para vir gritar junto com a gente “*That is fatal!*”, com um sotaque americano que imitava a locução do jogo. Depois, a Mãe o castigou quando descobriu que havia soltado excremento no tapete sem perceber. (O'BIOMA, 2016, p. 12)

No conto *Marrom-escuro, Marrom-claro*, a autora cearense Jarid Arraes (2019), descreve uma amizade desenvolvida numa locadora, através da relação das personagens com *Street Fighter*.

Quando eu tinha seis ou sete anos, abriu uma locadora de video game na calçada da frente. E aí minhas férias se resumiam a pedir dinheiro aos adultos pra jogar *Street Fighter*. Cinquenta centavos, meia hora. Oitenta centavos, uma hora. Eu sentava na cadeira de macarrão verde e jogava na doida, apertando todos os botões, mas sempre ganhava dos meninos. Numa dessas vezes, conheci Diego. Ele morava na casa ao lado da locadora, uma casinha pequena com porta de madeira e um janelão que vivia fechado.(...) A gente conversava muito, mesmo enquanto jogava *Street Fighter*. Eu sempre escolhia a Chun Li, mas ele trocava toda vez. Quase sempre perdia e aí botava a culpa nos personagens. Ele que era ruim mesmo, tentava acertar os golpes que a dona da locadora ensinava, x com y e duas vezes pra esquerda, e não conseguia fazer nada direito (ARRAES, 2019, p. 34).

Robert Stam e Ella Shohat (2006) pensam uma perspectiva semelhante a Glissant (2021), analisam a produção audiovisual dos países que chamam enquanto

terceiro mundo e quarto mundo³. Os teóricos do cinema, apontam o lugar político e estético dos audiovisuais realizados nesses países, na vanguarda artística crítica e experimental referente tanto às narrativas, como também às estéticas da linguagem.

Os realizadores desses territórios, lesados pelas debilidades econômicas, dos equipamentos propícios para realização audiovisual e das diversas formas de opressão impostas nos seus territórios, usam de formas criativas para driblar as adversidades e também fazer audiovisual como um vetor de denúncia e crítica social. Os autores entendem essas obras audiovisuais enquanto exemplos de uma estética da resistência.

Essas variedades incluem filmes e vídeos que desafiam as convenções formais do realismo dramático em favor de abordagens e estratégias tais como o carnavalesco, a antropofagia, o realismo mágico, o modernismo reflexivo e a resistência pós-moderna. Tais estéticas alternativas muitas vezes remetem a práticas não realistas, tradições culturais não-ocidentais que possuem ritmos históricos diversos, outras estruturas narrativas e diferentes visões sobre o corpo, a sexualidade e a vida coletiva. Tais visões questionam os discursos nacionalistas sob a perspectiva das identidades diaspóricas, baseadas nas diferenças de classe social, gênero ou sexo. (SHOHAT; STAM, 2006, p. 407)

Sob os aspectos das debilidades sociotécnicas que encontramos nos contextos do sul global, José Messias e Ivan Mussa (2021), acionam a ideia de gambiarra enquanto um conceito para se refletir sobre a produção e consumo de artefatos digitais num contexto de falta de acesso a essas tecnologias. Para os autores, a gambiarra não pode ser entendida enquanto um aspecto negativo, como comumente se é feito em relação à palavra, mas sim como um traço de resiliência em relação à produção à disposição.

A especificidade da gambiarra, quando comparada a outros conceitos empregados na análise da cultura digital, está no seu engajamento com as ideias de precariedade, improviso e alteridade. Melhor: traduz um encontro com a alteridade, condicionado pelas categorias de precariedade e improvisação tomadas sob um ponto de vista complexo que inclui as agências não humanas de políticas públicas, infraestrutura técnico-científica, contextos sócio-históricos, capacitação e letramentos cognitivos, entre outros efeitos e demandas do capitalismo na Modernidade. (MESSIAS e MUSSA, 2021, p. 177)

No campo da produção, a gambiarra pode ser vista tanto o processo de modificação e localização de jogo original estrangeiro para elementos da cultura local, como as localizações e adaptações feitas pela empresa TecToy para os videogames da

³ Para os autores os “países” de quarto mundo, são as minorias maiorizadas que vivem nos países sejam de primeiro, segundo ou terceiro mundo.

Sega nos anos 90, como o exemplo do jogo *Mônica e Castelo do Dragão* (1991) adaptação de *Wonder Boy in Monster Land* (1987) (FERREIRA, 2022).

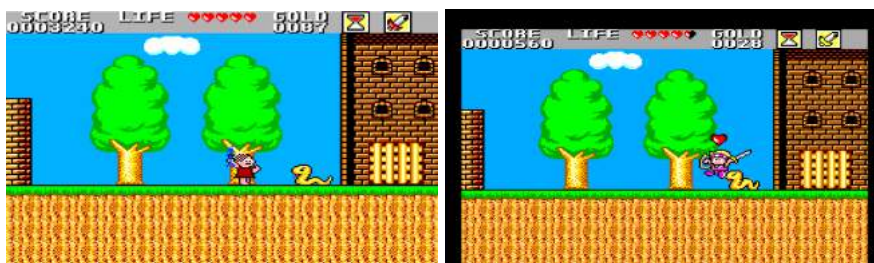


Figura 1 e 2 — O jogo *Mônica e o Castelo do Dragão* (1991) (A esquerda), e a sua base de criação *Wonder Boy in Monster Land* (1987) (A direita)

Tal qual os audiovisuais situados por Stam e Shohat (2006), e a crioulização evocada por Glissant (2021), os jogos desenvolvidos nos territórios periféricos, usam as debilidades técnica — a gambiarra — enquanto linguagem poética da sua narrativa e jogabilidade. O jogo *Árida: Backland's Awakening* (2019), é um jogo baiano, que tem o intuito de trazer as narrativas do sertão, para o mundo dos games. O jogo tem uma gráfico feito em 3D, e ciente da sua debilidade quanto a tecnologia tridimensional usa personagens estilizados, desenhados pelo grafiteiro baiano José Silva, conhecido como “Bigod”

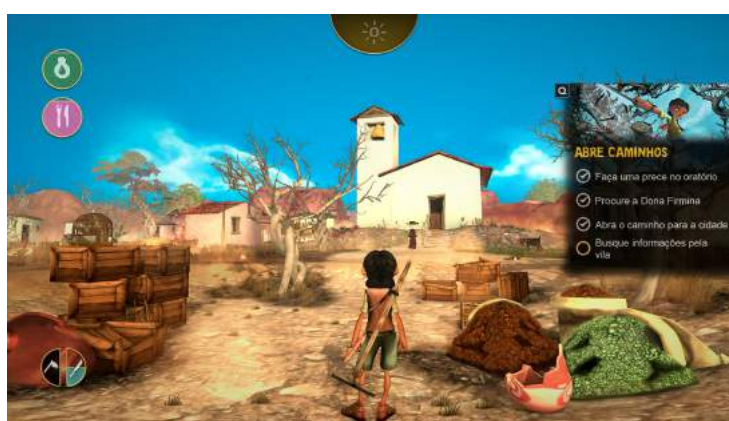


Figura 3 — *Árida: Blackland Awakening* (2019)

Ademais, a jogabilidade amálgama com aspectos de jogos do gênero aventura como *The Legend of Zelda* e *Tomb Raider*, para ilustrar algumas características de uma

vivência (simplificada, em certo sentido) no sertão baiano. Através dessas amálgamas de elementos dos jogos de fora em *Arida: Blackland Awakening*, pode-se perceber uma exemplo daquilo que Oswald de Andrade (1976) discutia em seu manifesto antropofágico, onde a arte amálgama elementos estrangeiros como elementos nacionais para a sua composição.

Outro exemplo, que cabe-ser citado, é o jogo *Unsigned* (2021), do gênero ação e aventura com elementos de RPG, também é um exemplo dessa forma de se fazer jogos nos contextos periféricos. A trama do jogo se passa em :

Um futuro distópico, há apenas androides circulando na Terra. Chamados de autômatos, eles se abastecem de Anima, uma substância que garante a sua sobrevivência. Porém, caso ela não seja consumida regularmente, os robôs se tornam *Unsigned* e começam a caçar outros sintéticos para sobreviver. Nesse cenário, controlamos Alma, uma robô que acorda em um laboratório, sem se lembrar do próprio passado. Aos poucos, suas memórias vão voltando e ela se lembra de Rachel, sua antiga paixão que deve ser reencontrada a todo custo. (CANALTECH, 2021)

A jogabilidade do game é focada na luta contra o tempo de Alma, em salvar suas amigas para que elas não virem um *Unsigned*, batalhando contra as humanoides já corrompidas e outras ameaças que pairam naquele mundo. A narrativa de *Unsigned* traz corpos femininos para o centro, corpos distintos dos convencionando a outros *games*, em sua maioria moldados em torno do que o “homem, branco, cis, hetero” pensa e encherça sobre essas corpoalidades: vendo um lugar de fragilidade e hipersexualidade.

No jogo as personagens, mesmo com os limites de sua tecnologia, apresentam singularidades físicas e psicológicas, tornando cada-personagem única. Elas se amam e se protegem em meio ao mundo hostil que vivem, algo não muito diferente do mundo que suas desenvolvedoras, Fernanda Dias e Tani Pixel, duas mulheres trans, em um território onde mais mata pessoas transexuais no mundo (BENEVIDES, 2022).

Unsigned fala de corpos distintos, ainda exceções nos games: são corpos femininos, LGBTQIA+, diferentes dos "heróis" a qual ja é corriqueiro dentro de muitos jogos. Elas se protegem de forma coletiva, tentando sobreviver juntas ao invés de uma glória solitária. Os corpos, coletivos e individuais, são lugares morada e de amor, num sentido ao que bell hooks (2021) fala sobre a potência política e libertadora deste. *Unsigned* carrega, através da alegoria, um lugar de fabulação de se pensar outros

mundos possíveis, menos densos e dolorosos, seja pensando aquilo que se faz na narrativa do jogo, seja nosso mundo real.



Figura 4 — *Cutscene* do jogo *Unpacking* (*Pixel Punk*, 2021)

Em relação ao consumo dos jogadores, a gambiarra pode ser percebida através de diversas formas alternativas de jogar, onde alteridade é posta no intuito de tornar o ato seja acessível a todos, uma vez que os videogames são caros e seu acesso não é fácil para todos. O fato de várias pessoas jogarem na casa de uma outra que tinha um videogame, ou em uma locadora é um exemplo dessa sociabilidade.

Essas formas de jogar além de tornarem mais acessíveis a forma uma sociabilidade que condicionam os gostos estéticos e tencionam as jogabilidades e as formas de jogar de um determinado jogo. Na infância, quando jogava com meus primos e amigos jogos de RPG, definimos que cada pessoa controla um personagem distinto, assim passamos nossa vez quando chegava o turno do personagem da pessoa atacar.

A pirataria, a emulação, o hackeamento e a modificação, são também estratégias para o consumo de jogos, uma vez que elas facilitam o acesso a eles de diversas formas, além de produzir outras poéticas e estéticas através de um material original modificado. As comunidades de *Grand Theft Auto: Roleplay*, ou simplesmente *GTA RP*, modificação do *Grand Theft Auto Online* (2013), é um exemplo. No Brasil, existem diversos servidores de *GTA RP* que trazem elementos da cultura brasileira para o jogo, como o servidor *Cidade Alta*, que realizou um carnaval no servidor em 2021, quando a festa ainda não podia ser comemorada presencialmente (MORITZEN BARBOSA, FERREIRA, 2022).

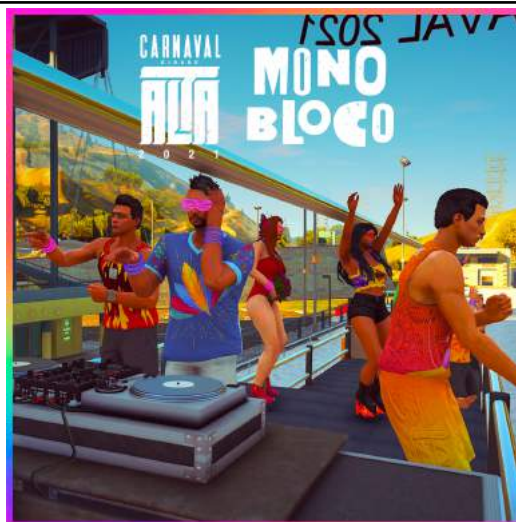


Figura 5 — *Carnaval da Cidade Alta no Servidor GTA RP: Cidade Alta.*

Outro exemplo, é a série *Bomba Patch*, mods brasileiros dos jogos *Winning Eleven/Pro Soccer Evolution*. Esses mods são lançados até hoje para consoles não mais produzidos como *Playstation 2* e o *XBOX 360*, mas ainda populares no Brasil. Os *Bomba Patch* vão atualizando conforme o andamento não apenas dos campeonatos e torneios de futebol do Brasil e do mundo, mas também de alguns acontecimentos relevantes fora do futebol (MESSIAS; *et al*, 2021).



Figura 6 — Atualização do *Bomba Patch* feita durante o período da pandemia (2020-2021).

CONCLUSÃO

Os apontamentos apresentados, são de deslumbres de uma pesquisa, ora em em curso, da qual pretende-se aprofundar sobre as propostas apontadas. E de interesse, se ater, na relação dos jogadores dos territórios periféricos com a alteridade, pensando como é a experiência estética (DEWEY, 2010) permeada pela reflexão e transformação através do contato com jogos AAA⁴.

Deseja-se em trabalhos futuros tecer um diálogo mais qualificado com autores que pensam o dissenso como Jacques Ranciere (2016), e também sobre a trabalhos que vêm discutindo os *game studies* pelo viés das intercessões entre a estética e política (FERREIRA, 2020; FALCÃO et al, 2021; MESSIAS e MUSSA, 2021, e outros).

Espera-se que esse trabalho tenha trazido lampejos sobre o tema, e inspirem seus leitores ao desenvolvimento de trabalhos futuros pensando nessas perspectivas. Faz-se emergente dentro do campo acadêmico dos *games studies*, pensar outras formas de jogar centralizadas nas práticas e perspectivas dos territórios periféricos

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Oswald de. O manifesto antropófago. In: TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda européia e modernismo brasileiro**: apresentação e crítica dos principais manifestos vanguardistas. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, Brasília: INL, 1976.

ARRAES, Jarrid. Marrom-escuro, Marrom-claro. In: ARRAES, Jarrid. **Redemoinho em dia quente**. São Paulo: Editora Alfabeta, 2019.

BHABHA, Homi. **O local da cultura**. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

BENEVIDES, Bruna. **Dossiê**: Assassinatos e violências contra as travestis e transexuais brasileiras em 2021. Associação Nacional de Travestis e Transexuais (ANTRA), 2022.

FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. **MATRIZES**, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 251-277, 2021. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v15i2p251-277. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/174671>. Acesso em: 16 ago. 2023.

⁴ Na indústria dos jogos de vídeo, AAA ou Triplo-A é uma classificação utilizada para jogos com os maiores orçamentos e níveis de promoção (CANALTECH, 2021).

FERREIRA, Emmanoel. Ludicidade e experiência estética - uma abordagem a partir do pragmatismo (*quests* iniciais). **ANAIS**. 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Salvador: Intercom, 2020.

FERREIRA, Emmanoel. Entre Mônicas, Sapos e Geraldos: partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros da década de 1990. **Anais do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 5 a 9 de outubro de 2022. São Paulo: Intercom, 2022.

GLISSANT, Edouard. **Poética da Relação**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2021.

GROSSBERG, Lawrence. Lutando com anjos: os estudos culturais em tempos sombrios. **MATRIZES**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 13-46, 2015. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v9i2p13-46. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/111738>. Acesso em: 28 maio. 2023.

hooks, bell. **Tudo sobre o amor: novas perspectivas**. Tradução de Stephanie Borges. São Paulo: Editora Elefante, 2021.

MBEMBE, Achille. **Necropolítica**. São Paulo: N-1 Edições, 2018.

MESSIAS, J.; MUSSA, I. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. **MATRIZES**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 173-192, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/157539>. Acesso em: 9 maio. 2023.

MESSIAS, José Carlos; et all. 100% Atualizado: Letramento e Gambiarra no Bomba Patch a partir da sétima geração de consoles de videogame. In: 44º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2021, Recife. **Anais do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2021.

MARTINS, Leda. **Performances do tempo espiralar: poéticas do corpo-tela**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2021.

MONDZAIN, Marie-José. Imagem, Sujeito, Poder. In: **outra travessia-** Programa de Pós-Graduação em Literatura. Santa Catarina: Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.

MORITZEN BARBOSA, K.; FERREIRA, E. “Salve o Teu Carnaval”: Cena Gamer, GTA Roleplay e o Carnaval do Cidade Alta. **Revista Eco-Pós**, [S. l.], v. 25, n. 1, p. 198–222, 2022. DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27863. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufjf.br/eco_pos/article/view/27863. Acesso em: 16 ago. 2023.

O’BIOMA, Chigozie. **Os Pescadores**. Rio de Janeiro: Editora Globo, 2016.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**. 2. edição. São Paulo: Editora 34/EXO, 2009

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da Imagem Eurocêntrica — Multiculturalismo e Representação**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

FILMOGRAFIA

UM REAL A HORA. Um Real a Hora. Dir: André Alcantara. **YouTube**, 19 de julho de 2022.
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=H4ZAEhuZpjA>. Acesso em 29 de maio de 2023

LUDOGRAFIA

ARIDA: BLACKLAND'S AWAKENING. Aoca Game Lab, 2019. Celular.

GRAND THEFT AUTO ONLINE. Rockstar Games, 2013. Servidor Grand Theft Auto:
Roleplay: Servidor Cidade Alta

MÔNICA E O CASTELO DO DRAGÃO. Sega/TecToy, 1991. Sega Master System

UNSIGNED. Desenvolvedora: Estúdio Pixel Punk; Game Designers: Fernanda Dias e Tani
Pixel, 2021

WONDER BOY IN MONSTER WOLRD. Sega, 1987. Sega Master System