

## HISTORICIDADE INTERSEMIÓTICA – ANALISANDO AS TRADUÇÕES LITERÁRIAS DE ASSASSIN’S CREED SOB A ÓTICA DOS POLISSISTEMAS

INTERSEMIOTIC HISTORY – ANALYZING THE LITERARY TRANSLATIONS OF ASSASSIN’S CREED FROM THE PERSPECTIVE OF POLYSYSTEMS

Carolina Alves Magaldi<sup>1</sup>  
Lucas Alves Mendes<sup>2</sup>

**RESUMO:** Diante de um número cada vez maior de reescritas literárias com origem em jogos eletrônicos, torna-se necessário problematizar as correlações e diálogos entre as diferentes mídias e linguagens que constituem tais sistemas narrativos. Dessa forma, o presente artigo pretende explorar tais conexões e criações literárias a partir das relações entre a narrativa principal e as *side quests* (missões secundárias), tais como narradas no jogo eletrônico e na narrativa impressa da primeira obra da franquia *Assassin’s Creed* (2007), priorizando os aspectos históricos da obra. Para tal, utilizaremos como aparato teórico o conceito de *polissistema*, proposto por Itamar Even-Zohar (2016 [2010]), assim como as concepções de tradução intersemiótica de Julio Plaza (2010) e seus diálogos com a narrativa de cunho histórico. A partir da análise da incorporação de *side quests* na narrativa literária e comparações com a estrutura do jogo, foi possível concluir que o livro integra o polissistema de *Assassin’s Creed*.

**Palavras-chave:** Reescritas literárias; polissistemas; tradução intersemiótica; *assassin’s creed*.

**ABSTRACT:** Given the ever-increasing number of literary rewritings of electronic games, it had become necessary to discuss the correlations and dialogues established by the different media and languages that constitute such narrative systems. Therefore, this article aims to explore such connexions and literary creations from the relationships between the main narrative and the side quests (secondary missions and actions), such as narrated in the electronic game and printed narrative of the first work from the *Assassin’s Creed* franchise, prioritizing its historical aspects. To conduct the analysis, we will utilize as theoretical basis the Polysystem concept proposed by Even-Zohar (2016 [2010]), as well as the concepts of intersemiotic translation by Julio Plaza (2010) and their connection with narratives of historical content. From the analysis of side quests incorporated into the literary narrative and comparisons with the game structure, it was possible to conclude that the book integrates the *Assassin’s Creed* Polysystem.

**Keywords:** Literary Rewriting; Polysystems; Intersemiotic Translation; *Assassin’s Creed*.

<sup>1</sup> Doutora em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF. Professora Adjunta da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF.

<sup>2</sup> Mestrando em Linguística na Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF.

## 1 Introdução

A reescrita literária de jogos eletrônicos é um fenômeno contemporâneo de grandes proporções. Calcula-se que, nos últimos 20 anos, tenham sido publicados em língua inglesa 197 romances baseados em jogos eletrônicos, sendo 16 deles somente sobre a franquia *Assassin's Creed*. No Brasil, o cenário revela uma marcante popularidade: dos 2,7 milhões de livros vendidos globalmente da franquia aqui estudada, 1,4 milhões foram vendidos no país.

Um fato que pode ter influenciado o índice de vendas no Brasil se baseia na falta de legendas em português para o primeiro jogo da franquia, o que possivelmente fez com que jogadores interessados em sua narrativa histórico-ficcional buscassem compreensão na obra impressa.

Analisaremos esse contexto de reescritas como uma forma de tradução, a qual traz desafios próprios, uma vez que narrativas eletrônicas podem assumir múltiplas formas, dependendo apenas do jogador a forma como se dará tais narrativas, resguardando as limitações para execução de ações que interferem na narrativa, não sendo permitido ao jogador um domínio absoluto do cenário e de outros personagens envolvidos na trama. O processo de tradução para um universo literário precisará, portanto, dialogar com as múltiplas possibilidades do jogo e a linearidade do gênero romance.

Ao observarmos as mudanças nas obras digitais, iniciando esta análise pelos consoles da década de 1970, observamos uma clara ênfase no fator ludológico, que significa deixar a narrativa como fator secundário trazendo apenas algum argumento que justifique a dinâmica e a estrutura do jogo. A exemplo disso temos *Space Invaders* (Taito 1978), *Pong* (Atari 1972) e *Asteroids* (Atari 1979). Raros eram os casos como o de *The Oregon Trail* (MECC<sup>3</sup> e Gameloft 1971) que possui uma narrativa interativa criada para uso escolar, ganhou forte adesão por parte dos alunos. O jogo era baseado na vida de um colono fictício do século XIX, problemas como fornecimento de comida, doenças, acidentes entre carroças, entre outros, são retratados na jornada. Segundo o site VGCharts a obra vendeu cerca de 65.000.000 cópias.

Nas décadas seguintes, 1980 e 1990, surgem franquias que permanecem consolidadas até a geração atual (8º com Xbox one, ps4, Nintendo switch), entre elas algumas bastante revolucionárias, do ponto de vista narrativo. Entre estas está *The Legend of Zelda* (Nintendo 1986), o jogo possui diálogos complexos e uma história densa para a época, com o conceito de um herói (Link) passando por diversas *dungeons* recolhendo armas e habilidades enquanto busca a princesa (Zelda). Além deste, temos o início da franquia *Final Fantasy* cujo primeiro volume, lançado em 1987, vendeu, até fevereiro de 2020, dois milhões de cópias.

Ainda na década de 1990, a chegada do CD como mídia aumenta a capacidade de armazenamento de dados, o que faz com que os jogos fiquem cada vez mais elaborados; isso, aliado ao crescente número de jogos de RPG vindos do Japão, faz com que o foco na história dos jogos seja maior. Gêneros como luta e musicais que antes não possuíam apelo narrativo, agora se veem rodeados de narrativas principais, *spin offs* e expansões. Tudo isso para prender a atenção do jogador durante o *gameplay*.

Nas últimas gerações de consoles (7º e 8º), jogos como as séries *God of War*, *Halo*, *Mass*

---

<sup>3</sup> Abreviação para Minnesota Educational Computing Consortium.

*Effect* e *Resident Evil* além de terem obras em jogos virtuais ganharam espaço em animações, versões literárias, quadrinhos, entre outros, o que mostra o avanço e o volume de criações deste tipo de obra. Entre estas, está *Assassin's Creed*, criada pela francesa UBISOFT que teve seu primeiro título lançado em 2007. A obra conta com uma narrativa ficcional subjetiva e uma narrativa ficcional histórica, sendo essa última priorizada na análise que se segue, por ser mais profícua à discussão.

Um fato que nos chama atenção ao ter contato com a obra é a preocupação em retratar cenários sociais e históricos com fidelidade, a parte arquitetônica, caracterização dos personagens, a jornada entre cidades; todos os aspectos comuns à época em que se passa a narrativa são retratados com respeito a datas e eventos históricos reais. Para retratar estes aspectos sócio-históricos, foram introduzidas narrativas laterais, também conhecidas como *side-quests*, que nada mais são que pequenas narrativas, de menor influência na narrativa principal, feitas para revelar fatos sobre a narrativa principal, angariar recursos ou simplesmente entreter o jogador. Tal lateralidade deve ser averiguada durante o processo de reescrita da obra, uma vez que ela pode ou não ter relevância na narrativa principal.

## 2 *Assassin's Creed* polysystem

Ao analisarmos o romance *Assassin's Creed – A Cruzada Secreta* (2013 selo Galera) escrito pelo historiador inglês Anton Gil sob o pseudônimo Oliver Bowden, que é o terceiro livro da série, devemos ter em mente que ele é fruto de uma reescrita que tem como origem uma obra digital. Desta forma, temos um polissistema hierarquizado como moldado por Even-Zohar em sua teoria dos polissistemas (2016 p. 15):

[...] se assumimos que o sistema literário, por exemplo, é isomorfo [...], suas hierarquias poderão ser concebidas só na interseção com as desse último. A ideia de uma literatura pouco estratificada que se estratifica mais — que eu propus como universal dos sistemas pode ser entendida, pois, graças a relações hipotéticas propostas pela teoria dos polissistemas em relação ao polissistema literário.

A obra resultante da tradução deve obedecer a diversos parâmetros criados na obra fonte, entre eles elementos geográficos da região da Síria (local onde se passa a narrativa), fatores históricos do período das cruzadas, fatores tecnológicos de tal período histórico, dicotomias entre grupos rivais e outros fatores que tornam a obra melhor apreciada por consumidores da obra fonte, fazendo com que consumidores que conheçam menos a obra digital acabam por não compreender ou não se interessar pela obra em sua essência, legitimando, assim, *Assassin's Creed* (2007) como a obra de centro desta estrutura.

Tendo *Assassin's Creed* (2007) como obra centro, analisaremos mais duas obras periféricas: *Assassin's Creed - A Cruzada Secreta* (Bowden 2013) e *Assassin's Creed Revelations* (Ubisoft 2011), observe que o livro de Bowden foi lançado em 2013, posterior a *AC Revelations*, tal fato se deve ao conteúdo da obra de 2011, como veremos adiante.

Para construir *A Cruzada Secreta*, Bowden utilizou o conteúdo das duas obras anteriores, (de 2007 e 2011), respeitando critérios hierárquicos e de bens simbólicos criados na primeira

obra. Deve-se então a *Assassin's Creed* (2007) o status de obra centro devido não só à data de lançamento, mas também ao fato de terem sido nela criados os preceitos e dicotomias presentes em todas as demais obras do polissistema; sejam os livros, quadrinhos, filmes e jogos virtuais, todas obedecem a preceitos de tal obra.

A pluralidade de encarnações da obra está imbricada nas próprias características de criação intersemióticas da contemporaneidade, pois como afirma Plaza (2010, p.12),

“a arte contemporânea não é, assim, mais do que uma imensa e formidável bricolagem da história em interação sincrônica, onde o novo aparece raramente, mas tem a possibilidade de se presentificar justo a partir dessa interação”. Nesse sentido, o autor sublinha que o processo de tradução intersemiótica se destacaria do fluxo de produções intermediárias pela “atividade intencional e explícita da tradução”.

Por essa perspectiva, torna-se necessário, portanto, compreender os processos intencionais de rearticulação narrativa operados na reescrita literária do jogo, para que possamos compreender como tal tradução intersemiótica se posiciona no Polissistema do jogo, interagindo com as demais obras que o compõem.

## 2 A estrutura narrativa da obra fonte

Antes de chegarmos à obra analisada, vamos expor conceitos que ajudam a compreender o jogo eletrônico como narrativa através do seu processo de criação. Rodrigues, Fernandes e Bianchin (2016, p. 10) mostram que estas obras passam por um processo de criação dividido em etapas sistêmicas e subordinadas, são elas:

- Roteiro: é nela que são criados personagens, narrativas, cenários entre outros.
- Storyboard: é a divisão do roteiro afim de sistematizar o trabalho de designers e ilustradores.
- Design de Personagens: etapa em que são criados os personagens de acordo com o proposto nas etapas anteriores.
- Cenário: criação da parte arquitetônica e plano de fundo dos jogos.

Além das etapas acima citadas, que são mais influentes para o trabalho, temos o código, testes, desenvolvimento, marketing e feiras. Com base nesta sistematização, principalmente em suas etapas iniciais, podemos entender os jogos de videogames como narrativas, contendo estruturas muito semelhantes às do cinema e da literatura.

Para analisar o modo como a obra foi traduzida do meio digital para o meio literário temos os conceitos de missão principal e *side quest*. Na obra fonte, o jogador assume o papel do assassino Altaïr Ibn-La'Ahad, que, após uma missão malsucedida (na qual um assassino foi morto e outro gravemente ferido, vindo a perder o braço esquerdo) busca redenção através do assassinato de nove inimigos, a maioria destes tem importância política ou social nas cidades em que se passa o jogo (Jerusalém, Damasco, Acre e Masyaf); muitos deles são personagens

históricos, e levam a informações sobre a maçã do éden, artefato cobiçado por Al Mualin, mentor de Altair.

Tomando por base estes nove inimigos, temos a construção da missão principal; cada alvo morto revela mais informações sobre a trama; porém, para chegar aos alvos que compõem a missão principal, o jogador deve realizar pelo menos três *side quests* em cada distrito das seis cidades disponíveis em cada parte da trama; para efeito de estudo, estas são divididas em 2 grupos maiores, as de investigação, e as de melhoria no jogo:

#### A - Investigação:

- Interrogation: resume-se a acompanhar determinado NPC (personagem não controlado pelo jogador) e, através do uso da força, obter informações sobre os alvos das missões principais e eventos.
- Eavesdrop: através da escuta de conversas, o jogador também obtém informações sobre NPC's ou eventos.
- Pickpocket: nesta, o jogador furta mapas, cartas e outros objetos que informam sobre ações e eventos dos alvos da missão principal
- Informer: NPC que solicita uma missão menor ao jogador de dois tipos, assassinato de alvos menores ou recolher bandeiras ao longo da cidade,

Para conseguir chegar aos alvos da missão principal o jogador precisa realizar três missões deste tipo e levá-las ao bureau local da irmandade; assim, é entregue a pena que deve ser manchada com o sangue da vítima, provando a eficácia da missão.

#### B - Melhorias

- View point: o jogador atinge o ponto mais alto de uma torre ou monumento das cidades para liberar trechos do mapa.
- Save Citizen: os templários, em diversos momentos do jogo, abusam de cidadãos, agredindo-os e roubando seus pertences; através da ação do jogador sobre este fato, são liberadas mais barras de vida; deve-se tomar cuidado para não ferir nenhum civil ou pessoa não envolvida no conflito; tal ação resulta em ajuda dos NPC's para fugas e dificulta que os inimigos encontrem o jogador.

Os cenários da obra são realistas e alguns personagens como Robert de Sablé, nos levam a acreditar numa trama já predeterminada por fatos históricos; porém, nos deparamos com pequenas mudanças nestes fatos que mantêm a trama de maneira dinâmica.

### 3 Obra periférica: *Assassins Creed Revelations* (2011)

Mantendo os pressupostos da obra anterior, em *AC Revelations* o jogador assume o papel do assassino italiano Ezio Auditore, que vai a Masyaf, terra natal de Altair, onde obtém informações que o levam a Constantinopla, cidade na qual deve obter as cinco chaves que dão acesso à biblioteca de Altair, e onde o italiano divulga os princípios e filosofias de sua irmandade.

Ao ter contato com as chaves da biblioteca, o jogador assume o papel de Altair no

período posterior à obra centro, nos revelando o que aconteceu a Altair, sua esposa e filhos, que não são citados no primeiro jogo da série; desta forma, temos uma hierarquização à obra centro do polissistema; os fatos ocorridos com Altair no primeiro jogo não são retratados nesta obra, apenas fatos que sucedem à morte de Al Mualim, líder da irmandade de assassinos em Masyaf, e o destino da maçã do éden (artefato que é procurado na primeira obra).

Assim, *Assassins Creed Revelations* (2011) é mais uma obra periférica que se relaciona de maneira hierárquica à primeira obra da franquia; sua narrativa ocorre mais de trezentos anos em relação à obra centro do polissistema, trazendo dinamicidade ao sistema, como previsto por Even-Zohar (2016).

Ainda em *Assassin's Creed Revelations* (2011), podemos analisar sua narrativa principal com dois focos; o primeiro diz respeito ao destino de Altair e sua biblioteca e às ações e peripécias a ele relacionadas; num segundo plano, temos a relação de Ezio com o príncipe Suleyman, as tentativas de assassinato do príncipe e a conspiração criada por seu tio Ahmet para ascender ao trono. Uma presença ilustre, que influencia diretamente os objetivos do jogo são, Niccolò e Maffeo Polo, que recebem um códex de Altair e partem para Constantinopla e, em seguida, para Veneza, fatos que explicam a chegada da irmandade na Itália e em Constantinopla, duas cidades ligadas à história de Ezio.

Reforça-se a ideia da espera de Bowden para a escrita do livro *Cruzada Secreta*, tendo por base as informações cedidas no jogo de (2011), que foram agrupadas no centro do polissistema.

#### 4 Obra Periférica: *Assassin's Creed: A Cruzada Secreta* (2013)

Ao longo da série *Assassin's Creed*, grandes personagens históricos se tornam corriqueiros. Figuras como Marx, Napoleão Bonaparte, Maquiavel, em outros títulos da série, e Robert de Sablé, no primeiro jogo, tornam a narrativa subordinada também a fatos e fatores históricos.

*Assassin's Creed - A Cruzada Secreta* (2013) se inicia em dezanove de junho de 1257, ao contrário da obra fonte, neste é Niccolò Polo que narra a história de Altair para seu irmão Maffeo, ambos em Masyaf; as anotações baseadas nesta conversa servem de base para a busca de Ezio em *A C Revelations* (2011), e fazem parte do diário de Niccolò que contém a localização das chaves da biblioteca de Masyaf.

##### 4.1 Traduzindo o jogo – o uso das side quests

As viagens de Altair entre Masyaf e as demais cidades do reino são retratadas poucas vezes durante a experiência de jogar, após a chegada em alguma das cidades da obra o jogador ganha a ferramenta de *fast travel*, que nada mais é que não realizar o trajeto mostrando apenas o destino e a origem da viagem, tornando a experiência de jogar mais dinâmica, uma vez que toda missão concluída obriga o jogador a retornar a Masyaf e repassar informações de seu sucesso. Na tradução, isso também é retratado; os relatos de eventos ocorridos nas estradas quase não ocorrem, quando há, servem de pretexto para eventos ocorridos dentro das cidades ou para revelar informações sobre o passado de Altair e Abbas.

Como dito anteriormente, as *side quests* não fazem necessariamente parte da narrativa principal da obra fonte, tanto que o jogador pode escolher quais devem ser realizadas dentro do número mínimo de duas e no máximo de seis antes da realização de alguma missão principal.

Durante a reescrita, Bowden escolheu algumas missões secundárias (nome dado em português para *side quests*) para revelar dados de alguns alvos e levar a sua localização e a eventos que os envolviam. Importante ressaltar que as missões secundárias do tipo *Informer* não foram retratadas no livro; o autor optou por excluí-la e, em alguns momentos, delegou a outros personagens o envio de informações sobre os alvos, não retratando a realização ou mesmo apenas o resultado destas missões secundárias.

Porém, a maioria dos alvos precedem missões secundárias em seu processo, conforme o quadro:

| Alvo            | <i>Side quest</i>         | Cidade    |
|-----------------|---------------------------|-----------|
| Tamir           | Interrogation             | Damasco   |
| Naplouse        | Eavesdrop e Pickpocket    | Acre      |
| Talal           | Não há <sup>4</sup>       | Jerusalém |
| Montferrat      | Pickpocket                | Acre      |
| Abul Nuqoud     | Não há <sup>5</sup>       | Damasco   |
| Majd Addin      | Eavesdrop                 | Jerusalém |
| Sibrand         | Investigação <sup>6</sup> | Acre      |
| Jubair          | Não há                    | Damasco   |
| Robert de Sablé | Não há <sup>7</sup>       | Arsuf     |

Quadro 1: Relação entre *side quest* e missões principais

Para a maioria dos casos, há pelo menos uma missão secundária que levou o protagonista a seu alvo, porém há três casos em que as *side quests* foram dissolvidas em diálogos ou chegaram prontas ao protagonista, conforme analisaremos.

Como podemos analisar pela relação das *side quests* com as missões principais na literatura, os eventos analisados podem ocorrer de várias formas, a primeira delas é descritiva, na qual o autor relata exatamente o mesmo processo da obra fonte, como aconteceu durante o assassinato de Tamir narrado na página 58: “Então o orador virou a esquina e Altair o seguiu

<sup>4</sup> No caso de Talal, o autor não explica como Altair chegou à localização de seu armazém, porém sua conversa anterior com Al Mualin nos leva a crer que ele tenha passado a informação para Altair, evitando que ele realizasse qualquer missão secundária.

<sup>5</sup> Durante a missão de Abul Nuqoud, o líder do Bureau dá informações importantes para que Altair chegue ao alvo, porém há um trecho da obra que narra Altair caminhando pela cidade, ouvindo eruditos e outros cidadãos comentando sobre um evento no qual Nuqoud é o anfitrião (p. 114).

<sup>6</sup> O autor usa o termo *investigação* sem dar mais detalhes sobre o processo; apenas aponta o encontro de Altair e Sibrand como acontecido através um tumulto causado pelo próprio Sibrand na execução de um membro do clero no cais de Acre.

<sup>7</sup> A morte de Robert de Sable ocorre após Altair cair em uma armadilha criada pelo próprio templário, na qual um sócia usa sua armadura durante o funeral de Majd Addin, Altair toma conhecimento deste evento após uma conversa com Malik líder do Bureau de Jerusalém. Robert de Sable só é morto depois de um duelo proposto pelo rei Ricardo em Arsuf.

[...] Altair olhou para trás, em seguida deu passos rápidos adiante segurou o orador pelo ombro, girou-o e enfiou as pontas dos dedos embaixo de sua caixa torácica”.

Logo após o golpe, o orador revela informações sobre Tamir; o uso da violência para obter tal informação enquadra o evento como uma *side quest* do tipo *Interrogation*.

Uma prática do autor na tentativa de desvincular a narrativa mecânica da obra fonte, que se fosse feita de forma mais fiel a tornaria repetitiva, foi a omissão das *side quests*; neste modelo, o autor apenas aponta as informações obtidas pelo protagonista, sem revelar o processo de obtenção das mesmas; neste caso, temos os assassinatos de Talal, Nuqoud e de Sable.

Por último, temos o modelo em que o autor revela qual foi o tipo de *side quest* realizada, mas não descreve o acontecimento, como ocorre com Sibrand. Ao chegar ao Bureau de Acre, Altair e Jabal conversam sobre Sibrand; durante a conversa, temos o seguinte Fragmento (Bowden, 2013, p. 147):

Altair contou-lhe como Sibrand havia recrutado os navios do cais com a intenção de montar um bloqueio, [...] De acordo com o que Altair descobrira, Sibrand planejava evitar que os homens de Ricardo recebessem suprimentos. Isso fazia pleno sentido, os templários estavam traindo os seus.

Desta forma o autor tenta suavizar o aspecto mecânico da obra fonte, na qual o protagonista é obrigado a realizar 2 missões secundárias para liberar acesso às missões principais, e após concluí-las, retornar a Masyaf. Tal recurso fez com que *Assassin's Creed: A Cruzada Secreta* (2013) ganhasse o dinamismo que a obra fonte não possui, fazendo com que o leitor não previsse as ações do protagonista de forma metódica mesmo já conhecendo a narrativa através de sua obra fonte.

Ao analisarmos a utilização das *side quests*, não nos parece fortuito que a maioria das utilizações seja de natureza histórico-narrativa. Como afirma Plaza (2010, p. 06 -07).

recuperar a história é estabelecer uma relação operativa entre passado-presente e futuro, já que implica duas operações simultâneas e não-antagônicas: de um lado, a apropriação da história, de outro, uma adequação à própria historicidade do presente, estratégia esta que visa não só vencer a corrosão do tempo e fazê-lo reviver, mas visa também sublinhar que as coisas somente podem voltar como diferentes.

As conexões entre tradução intersemiótica e discurso histórico podem, assim, ser mais uma vez inter-relacionadas pelo senso de historicidade contemporâneo, entremeado pelos fluxos intermediáticos que relocalizam personagens, locais e eventos históricos.

#### 4.2 Uma análise sistêmica

A teoria dos polissistemas de Even-Zohar (2016) nos traz a ideia de que os diversos sistemas nos quais se baseiam as obras estão relacionados entre si, como diz Leite (2017 p. 38):

Foi a partir desse pensamento, de que um sistema pode não ser mais homogêneo, que Even-Zohar propõe o sistema como não sendo apenas único, mas sim um “*poli sistema*” (polissistema). Esse polissistema seria um sistema múltiplo, um sistema com vários outros interagindo entre si, usando maneiras diversas para funcionar, além de funcionarem como um só, sendo interdependentes entre si.

Baseado nisso analisaremos as relações entre os sistemas que compõe *Assassins Creed – A Cruzada Secreta* (2013) da seguinte forma:

I – Sistema Histórico: envolve fatos e eventos históricos que foram incorporados durante a criação, como elementos tecnológicos comuns ao século XII (espadas, escudos, construções), fatos históricos (um dos mais relevantes é a chegada dos templários em Acre), e a presença de personagens históricos reais (como Robert de Sable).

II – Sistema Literário: no qual a obra central está envolvida.

III – Sistema Tecnológico: neste se encontram as obras fonte da obra central, os jogos eletrônicos que deram origem à reescrita da obra central.

A relação de hierarquia entre III e I submete fatores históricos e limitações temporais à narrativa das obras fonte, tanto em *Assassins Creed Revelations* (2011) quanto em *Assassin’s Creed* (2007), ambos se relacionam diretamente a fatores históricos, porém com a flexibilidade inerente a um romance de ficção histórica, no qual há personagens fictícios e eventos não reais que obedecem a pré-requisitos reais.

Assim como há esta relação de I com III, há também uma relação de II com I e III, uma vez que a obra analisada é fruto da reescrita de *Assassin’s Creed* (2007), trazendo toda a questão hierárquica dos sistemas anteriores além do dinamismo, pois traz eventos e fatos que são retratados posteriormente a *Assassin’s Creed* (2007).

Há, portanto, uma relação ludológica (mecânica do jogo, regras que regem a jogabilidade de obras virtuais) com a narrativa, que foi explorada pelo autor buscando várias linhas de diálogo com a obra fonte, motivo este que justifica a excelente venda da obra por todo o mundo.

### Considerações finais

Na obra analisada, Bowden utilizou recursos diversos para contemplar a estrutura narrativa completa do jogo, incluindo as *side quests* e ao mesmo tempo não tornar a narrativa repetitiva com as idas e vindas de seu protagonista à cidade de Masyaf. Além disso, o autor agregou acontecimentos que só vieram à tona na quarta obra da franquia *Assassin’s Creed Revelations* (2011), unindo informações e acontecimentos da vida de Altaïr que foram revelados por Ezio mais de 400 anos depois.

Toda a rescrita de *Assassin's Creed* (2007) foi feita respeitando os pressupostos das obras originais e sua hierarquia, com a criação de eventos para que ocorresse a união de fatos históricos e narrativos, prática corriqueira em toda a obra, seja durante os relatos da infância de Altaïr ou em fatos que narram sua velhice e morte.

Esse estilo de construção literária intersemiótica coloca a obra traduzida dentro de um polissistema do centrado no jogo eletrônico, porém com autonomia tradutória para incorporar informações posteriores e criar passagens próprias. Dessa forma, é possível afirmar que os livros se estabelecem com um sistema próprio, interagindo com as demais escritas e reescritas do macrossistema e com a própria característica intermediática de atualização histórica que caracteriza a contemporaneidade, tornando-se um ponto de partida para compreendermos o complexo cenário atual de traduções e retroalimentações intersemióticas.

## Referências

ASSASSINS CREED. UBISOFT, 2007. 1 DVD.

ASSASSINS CREED - Revelations. UBISOFT, 2011. 1 DVD

BOWDEN, O. *Assassins Creed - A cruzada Secreta*. 4º ed., Rio de Janeiro: Galera Record, 2013.

EVEN ZOHAR, I. Teoria dos polissistemas. *Translatio*, Rio grande do sul, n. 2013, ed. 5, pp. 01-21, <https://seer.ufrgs.br/translatio/article/view/42899/27134> acesso em 01/02/2019.

FINAL FANTASY. Square, 1987; 1 cartucho.

LEITE, I. A. N. *Reescrivendo o imaginário: reflexões sobre a tradução de línguas élficas em Tolkien*. 2017, monografia (graduação em tradução de língua inglesa). Universidade Federal de Juiz De Fora, Juiz de Fora, 2017.

PACHECO, P. *Mercado de games no Brasil cresce, apesar da crise*. Disponível em <https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2018/07/24/internas-economia,975277/mercado-de-games-no-brasil-cresce-apesar-da-crise.shtml> acesso em 30 de novembro de 2020.

PLAZA, J. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

RODRIGUES, A. C.; FERNANDES, N.; BIANCHIN, V. *Almanaque de Games*. 1. ed. São Paulo: Panda books, 2016.

THE OREGON TRAIL. Mecc; Gameloft, 1971; 1 disquete

THE LEGENDO OF ZELDA. Nintendo, 1987; 1 cartucho

WIKIPEDIA. List of novels based on vídeo games. Disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_novels\\_based\\_on\\_video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_novels_based_on_video_games) Acesso em 01 de dezembro de 2020.

Recebido em: 07/12/2020

Aceito em: 03/03/2021