

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM

CAMILA BRANDÃO BISSON

***A aventura narrativa da Telltale Games:
um estudo de caso de Game of Thrones – A Telltale Games Series***

São Carlos, SP
2020

CAMILA BRANDÃO BISSON

**A aventura narrativa da *Telltale Games*:
um estudo de caso de *Game of Thrones – A Telltale Games Series***

Dissertação de conclusão de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, do Centro de Educação e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Imagem e Som, na área de pesquisa de Narrativas Audiovisuais.

Orientação: Prof. Dr. Leonardo Antônio de Andrade.

São Carlos, SP
2020

Aos meus pais, ao meu padrinho e aos meus amigos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço acima de tudo aos meus pais, Sônia e Antônio, que me deram o primeiro videogame quando eu tinha cinco anos de idade, que nunca deixaram de acreditar nos meus sonhos e incentivar qualquer passo que eu decidi dar e que sempre estiveram ao meu lado, me ensinando sobre a vida, o universo e tudo mais. Mãe, obrigada por ser a mulher mais incrível desse mundo e por ser meu maior exemplo. Pai, obrigada por alegrar os meus dias, ter o melhor abraço do mundo e ser o meu herói. Ao meu padrinho, José, por ser o meu segundo pai e sempre zelar por mim não importa o que aconteça. À minha avó, Antônia, (*in memoriam*) por me ensinar que “*piano piano si va lontano*”.

Aos professores que tive ao longo da vida, que sempre me incentivaram a nunca deixar de aprender e a sempre valorizar a educação. Ao professor Dr. Leonardo Antônio de Andrade, que acompanha minha caminhada acadêmica desde os primeiros passos, na Iniciação Científica, e que não hesitou em me acompanhar em mais essa jornada que, apesar das dificuldades, foi mais uma vez engrandecedora. Aos membros desta banca por disporem de seu tempo e dedicação para estarem aqui falando sobre meu trabalho.

À Mariane, por todos os dias me ensinar que nós devemos acima de tudo amar a nós mesmos e por sempre saber exatamente o que me dizer com toda sinceridade e amor. À Ana, por sempre me receber de braços abertos em todas as situações e me lembrar todos os dias que a alegria da vida está nas coisas mais simples. E as duas, igualmente, por sempre estarem do meu lado, nas horas boas e ruins, e por serem família.

À Virgínia, por dividir comigo todas as agonias desse período, sempre ter palavras doces de apoio e por ter caminhado de mãos dadas junto a mim nessa jornada. Também à Fernanda e Susana, mulheres incríveis que eu tive a sorte de conhecer também nesse período. Vocês são os maiores presentes que esse mestrado poderia me dar.

Ao Wagner por sempre me fazer rir, mesmo nos piores momentos, ao Luiz por ser meu companheiro inseparável de cafés durante o expediente e aos dois por serem meus incentivadores diários, não importa o que eu me proponha a fazer. À Carol, Gioconda e Jaqueline, por serem sempre inspirações para ser a melhor Designer que eu posso ser e por me ensinarem tanto, sempre. Ao Hiroki, por me mandar as melhores postagens sobre *Star Wars*. Ao Toschi, por todos os dias levantar a minha autoestima e me lembrar que eu sou capaz de fazer tudo que eu quiser. Ao Victor, irmão que a vida me deu, por me ensinar que amizade vai além do tempo e da distância. À Leonna, Andressa e Larissa, por estarem

comigo desde a graduação e sempre me lembrarem de como é bom ter com quem rir e contar. Ao Piva, por ser sempre tão gentil e compreensivo e por acreditar tanto no meu trabalho. A todo o meu time de trabalho da Tokenlab e à equipe de Design da qual faço parte, que todos os dias me fazem ter orgulho do que faço e que me ensinam lições de trabalho em equipe. Ao Danilo (*in memoriam*) que sempre acreditou em mim e que sempre está comigo, na minha memória e no meu coração.

Por fim, agradeço a Capes pela concessão da bolsa durante um período desta pesquisa, o que me permitiu a realização desse trabalho.

O único uso legítimo para um computador é jogar.

(Eugene Jarvis)

RESUMO

Os *adventure games*, como um gênero definido no contexto dos jogos eletrônicos, tiveram ao longo de sua história evoluções e transformações que permitiram que, cada vez mais, histórias mais complexas fossem contadas através dos videogames. O objetivo deste trabalho é partir de uma análise macro, trazendo a história dos *adventure games* como gênero, para então, em um segundo momento, analisar o estilo e trajetória de uma das principais empresas reconhecidas como referência na produção de jogos majoritariamente narrativos, a *Telltale Games*, partindo de um panorama que se inicia na história de sua predecessora, a *LucasArts*, e se encerra na análise das características particulares dos jogos produzidos pela empresa. A partir desse contexto, o objetivo é realizar uma análise específica de um dos títulos da empresa: *Game of Thrones – A Telltale Games Series*. É com a construção de tal análise que será possível compreender como os *adventure games* evoluíram efetivamente como gênero e como narrativa e jogabilidade se unem em torno de construir uma experiência baseada nas escolhas do jogador e no desenvolvimento da história contada pelo jogo em questão.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, *adventure games*, narrativas interativas, *Telltale Games*.

ABSTRACT

Adventure games, as a genre defined in the context of electronic games, have had throughout their history evolutions and transformations that allowed more, and more, complex stories to be told through video games. The objective of this work starts from a macro analysis, bringing the history of *adventure games* as a genre, and then, in a second moment, analyzes the style and trajectory of one of the main companies recognized as a reference in the production of narrative games, *Telltale Games*, starting from a panorama that begins in the history of its predecessor, *LucasArts*, and ends in the analysis of the particular characteristics of the games produced by the company. From this context, the objective is to carry out a specific analysis of one of the company's titles: *Game of Thrones - A Telltale Games Series*. It is with the construction of such an analysis that it will be possible to understand how *adventure games* have effectively evolved as a genre and how narrative and gameplay come together around building an experience based on the player's choices and the development of the story told by the game in question.

Keywords: Electronic games, *adventure games*, interactive narratives, *Telltale Games*.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 EPISÓDIO 1: <i>WELCOME TO ADVENTURE! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?</i>	15
1.1 Panorama Histórico dos Jogos Eletrônicos	15
1.2. Definindo os <i>Adventure Games</i>	17
1.3. Panorama Histórico dos <i>Adventure Games</i>	21
2 EPISÓDIO 2: <i>“IRON FROM ICE”</i>	45
2.1 A História da <i>LucasArts</i>	46
2.2 A História da <i>Telltale Games</i>	52
2.3 O Estilo <i>Telltale Games</i>	64
3 EPISÓDIO 3: <i>“THE NORTH REMEMBERS”</i>	77
3.1 Um Breve Resumo da Narrativa	79
3.2 Analisando <i>Game of Thrones – A Telltale Games Series</i>	81
3.2.1 O Papel das Escolhas e a Interação	83
3.2.2 Narrativas Interativas e suas Estruturas	93
3.2.3 A Multiplicidade de Personagens.....	95
4 CONCLUSÃO	100
BIBLIOGRAFIA	102
LUDOGRAFIA	108
APÊNDICES	110

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Estrutura narrativa de <i>The Cave of Time</i> (1979)	22
Figura 2. Mapa do <i>Colossal Cave Adventure</i>	25
Figura 3. Mapa do <i>Zork I</i>	27
Figura 4. Mapa de <i>King's Quest</i>	32
Figura 5. Estrutura de evolução dos <i>adventure games</i>	42
Figura 6. Captura de tela do jogo <i>Rescue on Fractalus!</i>	47
Figura 7. Captura de tela do jogo <i>Labyrinth</i>	48
Figura 8. Captura de tela do jogo <i>Full Throttle</i>	50
Figura 9. Captura de tela do jogo <i>Bone: Out from Boneville</i>	53
Figura 10. Captura de tela do jogo <i>Tales of Monkey Island</i>	55
Figura 11. Captura de tela do jogo <i>Back to the Future: The Game</i>	56
Figura 12. Estatísticas das escolhas do jogador em <i>The Walking Dead</i>	58
Figura 13. Captura de tela do jogo <i>The Wolf Among Us</i>	60
Figura 14. Captura de tela do jogo <i>Game of Thrones – A Telltale Games Series</i>	61
Figura 15. Letreiros de <i>Game of Thrones – A Telltale Games Series</i>	67
Figura 16. Disposição de elementos para guiar o jogador.....	71
Figura 17. Utilização da profundidade de campo.....	72
Figura 18. Enquadramento a serviço da narrativa	73
Figura 19. Campo e contracampo seguido de plano geral.....	73
Figura 20. Possibilidades de escolha de diálogo	74
Figura 21. <i>Feedback</i> de escolha em tempo real.....	75
Figura 22. Introdução do Jogo.....	84
Figura 23. Tipos de representação de escolha	86
Figura 24. Estatísticas ao final do episódio	87
Figura 25. Estatísticas ao final da temporada.	88
Figura 26. Estatísticas finais com classificação.....	88
Figura 27. Graus de urgência das escolhas.....	92
Figura 28. Estrutura labiríntica segundo Ryan (2001).	94

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. <i>Colossal Cave Adventure</i> (1977).....	26
Quadro 2. <i>Zork I</i> (1980).....	28
Quadro 3. <i>Mystery House</i> (1980)	30
Quadro 4. <i>King's Quest</i> (1983).....	31
Quadro 5. <i>Déjà Vu: A Nightmare Comes True</i> , (1985).....	33
Quadro 6. <i>Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards</i> , (1987).....	35
Quadro 7. <i>Maniac Mansion</i> , (1987)	36
Quadro 8. <i>The Secret of Monkey Island</i> (1990).....	37
Quadro 9. <i>Sam & Max Hit the Road</i> (1993).....	38
Quadro 10. <i>Myst</i> (1993).....	39
Quadro 11. <i>Grim Fandango</i> (1998).....	40
Quadro 12. <i>Sam & Max Save the World</i> (2006).....	54
Quadro 13. <i>Jurassic Park: The Game</i> (2011).....	57
Quadro 14. <i>The Walking Dead: Season One</i> (2012)	58
Quadro 15. Exemplos de comparação entre jogos e mídias originais	68
Quadro 16. Exemplificação da tabela de Mapeamentos.....	82
Quadro 17. A “anatomia da escolha” em <i>Game of Thrones</i>	84

INTRODUÇÃO

Em meados dos anos 1980 os *adventure games* se estabeleceram no mercado jogos eletrônicos (LEIBOWITZ e KLUG, 2011). Enquanto a maioria dos jogos da época apresentavam experiências que se centravam muito mais na ação dos jogos presentes nos *arcades*¹ e *consoles*² domésticos (ainda que a tecnologia não permitisse maior desenvolvimento de gráficos³ e sons por conta da baixa quantidade de memória⁴), os *adventure games* permitiam que o jogador se envolvesse com diversas narrativas focadas em mistérios a serem resolvidos e desafios que exigiam raciocínio lógico e empírico. Neste contexto, diversas publicações traziam descrições e características dos jogos de sucesso da época, como *Adventure* (1977), *Zork I, II e III* (1980, 1981 e 1982, respectivamente), *King's Quest* e outros, além de inquietações e desejos muito particulares em relação ao gênero e aos *videogames*⁵ no geral.

Um exemplo evidente é exposto em *Conquering Adventure Games*, escrito por Carl Townsend e lançado em 1984. O livro se apresenta, inicialmente, como um guia para solucionar diversos *adventure games* da época. O conteúdo publicado em livros como o de Townsend era, além da troca de informação entre jogadores, o único meio de se conseguir algum tipo de auxílio nas aventuras vividas dentro dos universos ficcionais trazidos por esses jogos. Mas além de instruções, o autor traz no livro suas inquietações sobre o que imaginava que os *videogames* se tornariam. Townsend narra uma experiência vivida em uma feira em que na exibição de um filme o público foi quem tomou as decisões pelo protagonista da história: em cada ponto de tensão para o ator principal, o filme era interrompido e havia uma votação para decidir qual ação seria tomada por ele. Após a votação, a película seguia na direção escolhida pelo público. Além disso, ao mesmo tempo,

¹ *Arcades* são máquinas de jogos compostas por gabinetes de madeira equipados com um dispositivo de vídeo e controles, com sistema ativado por um sistema monetário, como cartões ou moedas. O primeiro *arcade* conhecido foi *Galaxy Game*, experimento realizado em 1971. (GULARTE, 2010).

² *Consoles* são aparelhos eletrônicos que executam jogos e processam as informações para aparelhos de televisão ou qualquer outro tipo de monitor. O primeiro *console* a ser lançado de forma comercial, em 1972, foi o *Magnavox Odyssey* (GULARTE, 2010).

³ Entende-se por gráficos “(...) qualquer imagem gerada pelo dispositivo eletrônico buscando representar um objeto, ser vivo, construção ou elemento visualmente interpretado pelo jogador” (GULARTE, 2010, p. 134).

⁴ Existem dois tipos de memória: de armazenamento e memória RAM. Entende-se por memória de armazenamento todo e qualquer dispositivo que armazena arquivos e aplicações de maneira não temporária. Já a memória RAM (Random Access Memory – Memória de Acesso Aleatório) é um tipo de armazenamento utilizado nos computadores que não salva dados de maneira permanente. Quando o computador está ligado, as aplicações são carregadas através da memória RAM, armazenando dados temporários que serão removidos posteriormente. Portanto, quanto mais memória RAM um computador possui, programas maiores – ou mais programas simultaneamente – podem ser executados (HERMAN, 2001).

⁵ Termo análogo a jogos eletrônicos.

os atores narravam ao vivo o filme, tentando influenciar nas decisões. Townsend segue sua narração afirmando que:

Depois de um tempo, um assassinato foi cometido no filme e eu, como participante, realmente senti e experimentei a culpa porque eu estava tomando as decisões para o ator. É quase certo que versões futuras de *adventure games* se aproximarão e até superem esse nível de participação. Há uma diferença, no entanto. Na feira mundial, o filme avançou na decisão consensual de um grupo. Em futuros *adventure games*, você, como participante individual, determinará a direção do jogo e a jogada refletirá suas próprias decisões pessoais. (pg. 8, tradução nossa)

Assim como descrito, a experiência interativa proporcionada pela exibição em questão, de se escolher o rumo da narrativa, foi reproduzida nos jogos eletrônicos. Os *adventure games* atualmente, como gênero, trazem uma característica abordada por Townsend: o jogador determina a direção do jogo a partir de suas decisões. Em 1984, tais possibilidades se viam em desenvolvimento, visto que, na época, os jogos eletrônicos ainda eram uma mídia recente, que tinha sua linguagem e expressão relacionadas à tecnologia disponível. Os *adventure games* eram o que se conhecia de mais complexo em relação às narrativas nos *videogames*, mas até surgirem os primeiros exemplares do gênero a produção de jogos passou por diversas modificações e evoluções que acompanharam diretamente o avanço tecnológico dos computadores – modificações e evoluções permitidas por experimentos que, em um primeiro momento, não se preocupavam em conter algum tipo de narrativa, mas sim em se fazerem viáveis. Foi a constante evolução tecnológica e o desenvolvimento do gênero que permitiram que os *adventure games* adquirissem a característica de se moldar às escolhas realizadas ao longo do *gameplay*⁶.

Ao falar-se de *adventure games* que se modificam com as escolhas do jogador, tem-se conceitos como a narrativa labiríntica e a narrativa baseada em rizomas. Deleuze e Guatarri afirmam que o rizoma “(...) procede por variação, expansão, conquista, captura. (...) Se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga” (DELEUZE e GUATARRI, 1995, p. 32). Ao permitir que o interator⁷ transite por entre vários caminhos e consequências, tais narrativas dão ao jogador a sensação de controle sobre todos os acontecimentos da obra (mesmo que durante a aventura sejam apresentadas ilusões de escolha ao jogador). Essa característica, que fragmenta a narrativa, seja de maneira labiríntica, seja de maneira rizomática, reflete o desejo de Townsend,

⁶ Experiência de se jogar.

⁷ Interator é o termo usado para nomear aquele que interage com as mídias digitais de forma ativa (MURRAY, 2003).

apontado anteriormente e permeia grande parte dos jogos essencialmente narrativos da atualidade.

É a partir das novas características dos *adventure games* e levando em conta o estilo particular que a *Telltale Games* leva a todos os seus jogos que será realizada a análise deste trabalho, a partir de questões relacionadas à estruturas narrativas, às escolhas do jogador e ao *game design*⁸ aplicado em tais experiências. Tal análise será feita a partir do estudo do jogo *Game of Thrones – A Telltale Game Series*, lançado em seis episódios entre os anos de 2014 e 2015, baseado nos livros de George R.R. Martin e com uma narrativa que se liga à série homônima exibida pela HBO entre os anos de 2011 e 2019. Ao realizar este estudo será possível abordar aspectos particulares da obra e assim compreender uma nova geração de *adventure games* que vem influenciando não só outros gêneros de jogos, mas também outras mídias.

O Capítulo 1 tem como objetivo traçar um panorama geral da história dos *adventure games*, de modo a deixar evidente como o gênero se estruturou, como adquiriu suas características e como evoluiu estrutural e narrativamente até ter as definições que conhecemos nos dias atuais. A partir deste panorama será possível identificar quais questões permeiam o gênero desde suas origens até os dias de hoje e que influenciaram a maneira com que a *Telltale Games* faz os seus jogos.

O Capítulo 2 relaciona a história da *LucasArts* à história da *Telltale Games* através de um panorama da trajetória das duas empresas. Este panorama também permite compreender como a *Telltale* se consolidou e como chegou à construção do seu estilo, que também é discutido neste capítulo a partir da análise de elementos fundamentais dos *adventure games* e da identificação de aspectos tanto advindos de outras mídias quando particulares das obras que a empresa produziu.

O Capítulo 3 dará conta da análise específica deste trabalho, trazendo *Game of Thrones – A Telltale Games Series* como ponto central e partindo de teorias que tratam tanto de narrativas nos jogos eletrônicos quanto de *game design* para compreender tanto a estrutura apresentada pelo jogo quanto as estratégias utilizadas para construir a história da Família Forrester, protagonista do objeto de estudo. Essa análise terá como suporte os Apêndices A, B e C, que abordam o mapeamento do universo do objeto de estudo, o mapeamento de escolhas ao longo da experiência de jogo e a estruturação da narrativa

⁸ *Game design* é “o ato de decidir o que um jogo deve ser” (SCHELL, 2008, p. XXIV, tradução nossa). O *game design* trata de toda a estruturação do jogo, de como o jogador se relacionará com ele, quais serão os desafios, como a narrativa será relacionada à experiência, como será o controle do jogador, entre outros.

através de fluxos, respectivamente. Por fim, o Capítulo 4 apresenta a conclusão, através da síntese dos principais pontos analisados ao longo de todo o trabalho.

O objetivo, portanto, é partir de uma análise macro, em que se coloca a história dos *adventure games* como ponto de partida, para posteriormente passar por um contexto mais específico da história de duas empresas fundamentais na história do gênero e que tem suas trajetórias conectadas, *LucasArts* e *Telltale*, e, por fim, tratar a *Telltale* como produtora que possui um estilo próprio e particular, até chegar a uma análise micro, que propõe a compreensão de uma narrativa em especial, *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, a partir da análise do mapeamento da história apresentada e da compreensão de seus aspectos narrativos e de *game design* para entender como tais jogos podem engajar o jogador em universos interativos e, ainda assim, se moldarem a cada passo dado dentro da narrativa.

1 EPISÓDIO 1: *WELCOME TO ADVENTURE! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?*⁹

Assim como qualquer outra linguagem audiovisual, os jogos eletrônicos tiveram em sua história uma evolução constante como mídia e como meio de se contar histórias. Ainda que seja uma mídia nova se comparada à literatura ou até mesmo ao cinema – de onde, evidentemente, retirou e retira diversos recursos de linguagem – o *videogame* passou por uma grande evolução desde as primeiras experiências que se podem considerar um jogo até os dias de hoje. A história dos *adventure games* está diretamente ligada a essa evolução.

É necessário, portanto, compreender de que maneira os *adventure games* colocam-se como gênero atualmente e, para tal, é necessário assimilar as definições que já foram dadas ao gênero ao longo dos anos e retornar às origens para traçar na história dos *videogames* o caminho tomado até os dias de hoje para que tais jogos se tornassem o que Townsend um dia imaginou: experiências narrativas individuais com múltiplos caminhos em que o jogador determina quais deles irá tomar até o final.

Este capítulo, portanto, dará conta desses dois objetivos, abordando na primeira parte algumas definições de *adventure games* dadas ao longo dos anos e delineando, em um segundo momento, uma rota evolutiva ao longo da história dos jogos eletrônicos destacando alguns títulos do gênero que possuem características que, ao se fundirem e evoluírem deram origem ao que se conhece como *adventure games* nos dias atuais e que, portanto, definem os jogos da *Telltale Games* e o título a ser analisado mais profundamente neste trabalho.

1.1 Panorama Histórico dos Jogos Eletrônicos

A história dos jogos eletrônicos começou em meados dos anos 1950 quando eram criados como distrações em ambientes distantes da produção de entretenimento. Enquanto o mundo convivia com a tensão gerada pela Guerra Fria e os cientistas dos Estados Unidos e da União Soviética desenvolviam armas cada vez mais poderosas e eficientes, dentro dos laboratórios pesquisadores também criavam aplicações que iam além da tecnologia bélica (A ERA DOS VIDEOGAMES, 2007a).

⁹ “Welcome to adventure! Would you like instructions?” é uma frase que faz referência à introdução do primeiro *adventure game* da história: *Colossal Cave Adventure* (1977).

William Higinbotham, físico americano, criou em 1958 aquilo que é considerado por diversos autores e estudiosos o primeiro jogo eletrônico da história: o *Tennis for Two*. A partir de um sistema eletrônico e um osciloscópio, o jogo se afastava drasticamente da temática mais comum da época, a guerra, e trazia basicamente uma partida de tênis entre dois jogadores. Ainda em ambientes de laboratório, Steve Russell, cientista da computação no MIT, criou em 1962 o *SpaceWar!* a partir um PDP-1, computador que era utilizado para cálculos estatísticos (A ERA DOS VIDEOGAMES, 2007a). Os jogos eram basicamente representações gráficas que executavam movimentos de acordo com o controle dos jogadores e não havia carga narrativa evidente.

Não é por acaso que a história dos *videogames* tenha se iniciado dentro de ambientes tão sofisticados: em meados dos anos 1960 os computadores eram máquinas gigantescas, muito caras e difíceis de serem manipuladas (por requererem o um alto grau de conhecimento) usadas em laboratórios e universidades exclusivamente para cálculos e outras atividades acadêmicas e científicas. Mas foram nesses ambientes que surgiram diversos jogos a partir vontade de estudantes e cientistas de extraírem mais dos equipamentos que manipulavam todos os dias. Neste momento, os jogos começaram a ganhar elementos visuais experimentais estritamente geométricos (sempre limitados pela tecnologia vigente): “(...) criavam-se os primeiros objetos, ou também chamados artefatos de jogos: desenhos que seriam controlados pelo jogador e efeitos que representariam as ações do jogo” (GULARTE, 2010, p. 42).

Houve então um processo de consolidação dos jogos eletrônicos como entretenimento. Os *videogames* saíram dos laboratórios e passaram a fazer parte do dia a dia das pessoas, com os *arcades* e *consoles* domésticos. Mesmo com as limitações tecnológicas que não permitiam maior desenvolvimento visual e sonoro nem armazenamento e processamento suficientes para jogos longos ou muito complexos, foi entre as décadas de 1970 e 1980, que a entrada dos computadores domésticos no mercado mudaria o paradigma de como se jogar *videogame*. Enquanto nos *arcades* e *consoles* domésticos o controle era feito através de *joysticks* que davam conta apenas de controle de movimentação e de ações do jogador, a introdução dos computadores domésticos e de um novo periférico, o teclado, permitiu que se mudasse a dinâmica do ato de jogar: além de ações e movimentação, se poderia também interagir com os jogos a partir de comandos textuais. Desta forma a narrativa passou a ter lugar de destaque nos jogos eletrônicos, culminando na criação de um novo gênero: os *adventure games*. De modo geral, *adventure*

games se caracterizam como histórias interativas nas quais o jogador atua em universos ficcionais na pele de personagens pertencentes a eles modificando a história que está sendo contada.

1.2. Definindo os *Adventure Games*

Antes de discutir o que são *adventure games* se faz necessário definir o que são jogos eletrônicos. A construção de um conceito definido para os *videogames* permeia a história desta mídia e diversos autores já apresentaram suas concepções. Inicia-se a discussão com o conceito de Huizinga (2000 – texto original de 1938) que define os jogos como um todo, além dos digitais, como atividades voluntárias, temporárias, supérfluas, além da vida “real” e com tempo e espaço definidos. Ainda que cunhado em um contexto em que os jogos eletrônicos não existiam, os conceitos que ao longo dos anos se colocam como definidores dos *videogames* não se afastam daquilo que Huizinga afirmava sobre os jogos de maneira geral.

Para Salen e Zimmerman (2004), “um jogo é um sistema em que jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras, que culminam em um resultado quantificável” (p. 11, tradução nossa). Já para Jane McGonigal (2012) os jogos são atividades que possuem meta, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária. Desta forma, ainda que muitos *adventure games* se aproximem de outras mídias, como o cinema, por trazerem cargas narrativas que muitas vezes ultrapassam outras de suas características, estes jogos, por possuírem os elementos levantados, são considerados um gênero de jogo ainda que se apresentem das mais diversas formas, trazendo vários padrões de linguagem que vão do visual mais cartunesco possível até um realismo tão convincente que se aproxima muito do que se vê nos filmes.

O *adventure game* não surgiu como um gênero definido desde seu início. Mesmo o conceito de *videogames*, apresentado anteriormente, ainda não era completamente familiar àqueles que criavam tais aventuras em meados dos anos 1970. Lessard (2012) aproxima esse fato aos estudos cinematográficos ao abordar o “primeiro cinema” e a construção da linguagem cinematográfica ao longo dos anos como um processo natural e inevitável. Pode-se afirmar que o processo de evolução dos *adventure games* como gênero, portanto, também foi natural e inevitável a partir da criação de *Colossal Cave Adventure* (ou somente *Adventure*) em meados dos anos 1970. Ainda para Lessard (2012):

Embora a maioria dos desenvolvedores de *adventure games* subsequentes não soubessem nada sobre mapeamento de cavernas [...] eles continuaram a reproduzir as estruturas lúdicas que surgiram dessas tradições iniciais: interface de linguagem natural, simulação de um mundo virtual de fantasia por sistema de conversa, solução lenta de problemas, segmentação de espaço em salas arbitrariamente interconectadas e progressão baseada no desbloqueio de novas conexões entre nós espaciais. (p. 133, tradução nossa)

Tais “estruturas lúdicas” se firmaram como os pilares principais dos *adventure games* da época e em meados dos anos 1980 algumas definições já surgiam levando em conta tais características comuns. Killworth (1984), ao criar um guia de como escrever *adventure games*, afirma que os “ingredientes” principais do gênero são o enredo, o ambiente, os objetos com os quais o jogador pode interagir, o meio pelo qual o jogador pode tomar decisões, e o meio por onde o jogo dá o retorno das ações que foram tomadas. Tais elementos dão conta de alguns pontos presentes até os dias de hoje quando se falam de *adventure games* e podem ser relacionados a qualquer outra resolução que venha a ser apresentada. Mas algumas definições mais específicas também começaram a surgir em outras rotas de análise.

Retomando a obra de Townsend (1984), o autor subdivide o gênero, destacando-se duas categorias: *prose adventures* e *graphic adventures*. Os *prose adventures* se comportavam como um emaranhado de quebra-cabeças apresentados textualmente ao jogador, que eram desvendados a partir de combinações de texto que continham, na maioria dos jogos, um verbo e um substantivo (por exemplo, “go west”). Alguns jogos permitiam a utilização de adjetivos e preposições e tinham vocabulário extenso que incluía cerca de mil ou mais palavras. Segundo o autor, algumas descrições feitas pelos jogos em texto eram tão detalhadas que eram quase “mais gráficas do que os próprios *graphic adventures*” (1984, p. 7, tradução nossa). Enquanto isso, os *graphic adventures* possuíam elementos visuais acompanhados das linhas de texto, um maior apelo de exploração e testes de memória. Esses jogos, de maneira geral, tinham menos possibilidades de escolha e interação do que os *text adventures* por uma limitação técnica: usavam boa parte da memória e do armazenamento disponível nos computadores para gerar as imagens e, por esse motivo, poucos recursos restavam para aspectos narrativos mais inteligentes e criativos. Na perspectiva de Townsend (1984), isso mudaria à medida que processadores mais rápidos e dispositivos de armazenamento melhores surgissem. Também para o autor, seria a partir de tais evoluções tecnológicas que a distinção entre os tipos de *adventure games* desapareceria, a favor de jogos cada vez mais complexos e com uma diversidade maior de escolhas e desfechos.

Também em 1984, Schuette utilizou as diferenças entre texto e gráfico para distinguir os *all-text adventures* dos jogos que utilizavam a capacidade gráfica dos computadores (que seriam também chamados de “*Hi-Res*”). Porém para o autor essa diferença visual era óbvia na tela ao ter-se “uma página de texto bem formatada ou uma exibição dominada por uma cena gráfica com apenas algumas palavras de texto” (p. 2, tradução nossa). Para Schuette (1984), portanto, a separação mais interessante seria entre *puzzle adventures* e *fantasy adventures*. Os *puzzle adventures* enquadravam jogos que enfatizavam soluções de vários quebra-cabeças e exigiam do jogador competências mentais que iam desde a adivinhação e intuição até o raciocínio lógico. Nesta categoria, os objetivos não se colocavam com clareza em um primeiro momento, mas sim eram descobertos ao longo de uma jornada que envolvia explorar localidades específicas para encontrar e coletar diversos itens. Tais itens deveriam ser utilizados de uma maneira dada como correta, o que gerava, na maioria das vezes, uma frustração que se colocava como a gênese do prazer que era gerado por tais jogos: ter sucesso após inúmeros fracassos. Os *fantasy adventures* colocavam o objetivo de maneira clara já no início do jogo e tinham quebra-cabeças mais simples, trocando a frustração pela vontade de concluir a história. Eram jogos com traços de ação mais evidente, com mais batalhas e inimigos e menos enigmas.

Ao longo dos anos a separação entre *text adventures* e *graphic adventures* se manteve, principalmente para fins de estudo e análise. Costkyan (2003) afirma que as aventuras em texto possuíam um grau a mais de dificuldade por exigirem que o jogador descobrisse quais palavras o computador entenderia, além de desvendar os quebra-cabeças existentes. Fernandez-Vara (2009) também utiliza os termos *text adventures* e *graphic adventures* para classificação dentro do gênero, mas, além de modificar a definição do que se toma por *graphic adventures*, adiciona uma terceira categoria: *graphical-text adventures*.

Para a autora, os *graphical text adventures* são os jogos que possuíam elementos visuais não interativos acompanhados das linhas de texto, onde a jogabilidade¹⁰ era possível através dos comandos digitados. As imagens, portanto, eram apenas ilustrativas. No caso dos *graphic adventures*, os gráficos são interativos e o jogador pode controlar o personagem pela tela, em um primeiro momento, através das setas do teclado. Mesmo que

¹⁰ Jogabilidade é um dos fatores mais importantes da criação e experiência de um jogo. Segundo Gularte (2010, p. 137), a jogabilidade é “(...) o nível qualitativo de interação do jogo com as ações do jogador. É o resultado dos conjuntos das características de um jogo e precede a interação”.

alguns dos pioneiros nesse estilo ainda possuísem uma linha de comando para que o jogador digitasse suas ações, esse sistema foi substituído por jogos que possuíam uma lista de possibilidades a serem selecionadas. Essa substituição foi possibilitada pela introdução de um novo dispositivo: o *mouse*. Nesse contexto, os *graphic adventures* podem ser chamados de *point-and-click*. Fernandez-Vara (2009) também define os *adventure games* como gênero, indicando cinco características fundamentais: jogo movido pela história, solução de quebra-cabeças, ao menos um personagem controlável, manipulação de objetos, exploração de ambientes e possibilidade de ação. Tais elementos estão presentes em jogos de outros gêneros, “mas somente quando todos eles estiverem presentes poderemos chamar esse jogo de ‘*adventure game*’” (FERNANDEZ-VARA, 2009, p. 14).

As características apontadas por Vara são identificáveis nos *adventure games* produzidos atualmente, adicionando a elas a utilização de dois novos elementos: árvores de diálogo para interação entre personagens e *quick-time events* para auxiliar em momentos de ação mais intensa. Os *quick-time events* são “(...) *cutscenes*¹¹ roteirizadas em que o jogador frequentemente precisa apertar certos botões para ajudar o herói a ter sucesso em qualquer coisa que esteja fazendo” (LEIBOWITZ; KLUG, 2011, p. 198). As árvores de diálogo são elementos fundamentais ao considerarmos as atuais narrativas ramificadas do gênero, visto que escolher uma fala ou outra o jogador pode modificar sua relação com outros personagens e também o rumo da história. Atualmente, essa interação entre personagens muita vezes é mais importante do que a manipulação de objetos ou resolução de quebra-cabeças.

Em linhas gerais, pode-se afirmar que o elo que une todos os *adventure games* ao longo da história é o fato de que a narrativa guia toda a estrutura do jogo. O gênero é marcado, portanto, pela integração entre narrativa e *gameplay* em nível mais extremo do que os outros gêneros: a história está incorporada diretamente à mecânica¹², se sobrepondo a ela e nos levando ao que Jenkins (2004) chama de “*embedded narratives*”. Com a evolução tecnológica, permitiu-se que os jogos tivessem gráficos cada vez mais elaborados e narrativas cada vez mais complexas, elevando esse grau de integração.

Atualmente, jogar um *adventure game* é encarar um enredo no papel de um personagem que não possui apenas um objetivo em especial. Trata-se de vivência, de experiência, de absorver o que o ambiente promove e modificá-lo. Ao vivenciar um

¹¹ Cenas curtas, pré-renderizadas, em que o jogador tem pouco ou nenhum controle sobre o jogo.

¹² A mecânica refere-se às regras que definem como o jogador vai interagir com o meio em que está inserido. Segundo Sato e Cardoso (2008) é a mecânica que permite que o jogo seja “jogável”.

adventure game e colocar-se no lugar de um terceiro, são assimiladas suas motivações e inquietações, dúvidas e dilemas. Na ausência de um roteiro absoluto, modifica-se a vida e o espaço do personagem, a de outros seres ficcionais que o cercam e o desfecho das histórias, a partir da tomada de decisões ao longo da experiência.

Pode-se, portanto, afirmar que, no contexto atual, os *adventure games* podem ser definidos como jogos centrados na narrativa, que possuem solução de problemas e quebra-cabeças através de exploração e interação com o cenário e com outros personagens, que se organizam através de árvores de decisão e apresentam momentos de ação pontuais muitas vezes apresentados através de *quick-time events*. Essa experiência e definição contemporâneas só são possíveis em decorrência de uma construção que se iniciou com *Colossal Cave Adventure*. Portanto, para ampliar a compreensão do *adventure game* como gênero, também é necessário compreender a sua história.

Serão destacados alguns jogos que, de alguma forma, influenciaram na construção do que se conhece hoje como *adventure game* e, acima de tudo, quais possuem elementos encontrados nos jogos estudados por esta pesquisa: os produzidos pela *Telltale Games*. Para abordar e analisar os jogos inseridos neste capítulo serão apresentados quadros contendo uma captura de tela do jogo em questão, o tamanho do arquivo do jogo (para fins comparativos), as características principais (muitas inerentes aos *adventure games* como gênero) e as inovações que foram trazidas por eles que se encontram nos *adventure games* atuais e, principalmente, nos jogos produzidos pela *Telltale Games*. Esses quadros permitirão um levantamento de dados mais objetivo e claro que será utilizado para a construção de um diagrama final que atende às necessidades da análise colocada neste capítulo.

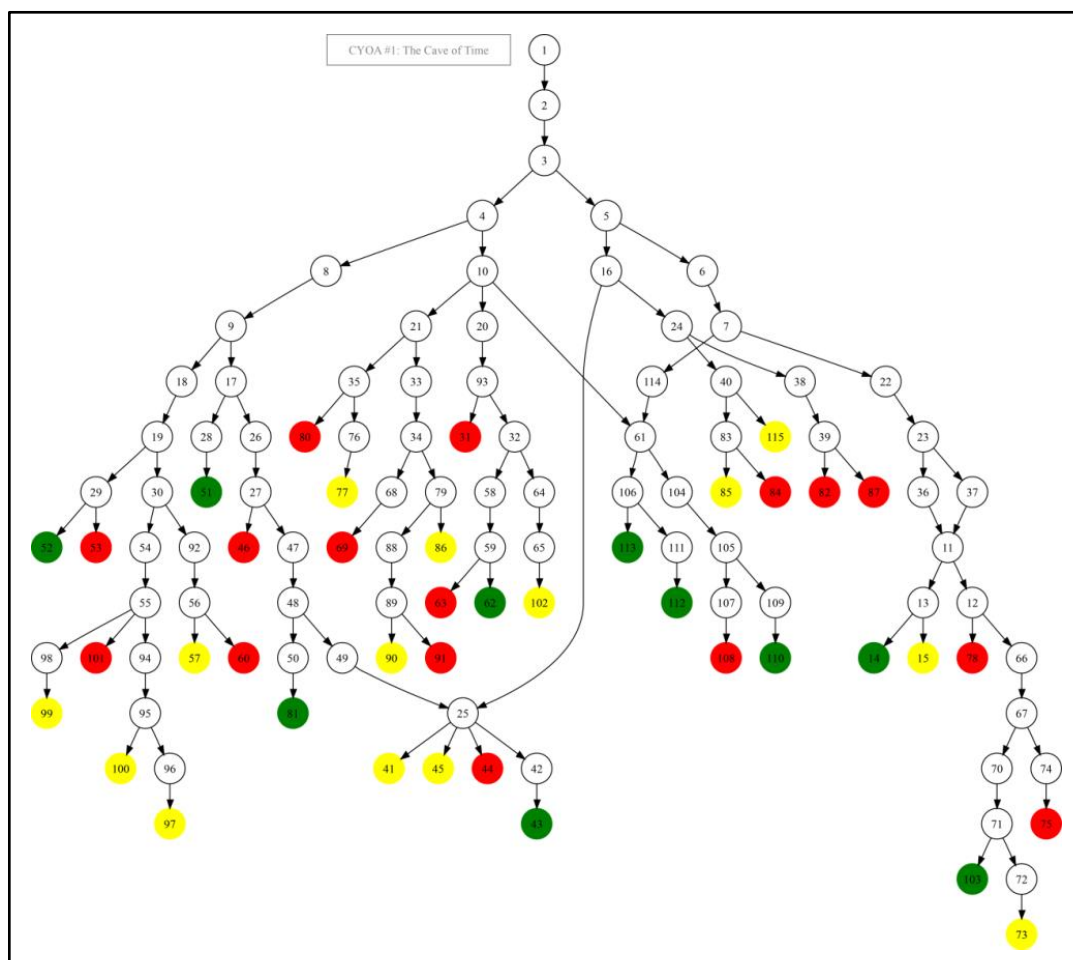
1.3. Panorama Histórico dos Adventure Games

Antes dos *adventure games*, outro tipo de narrativa interativa já existia em outra mídia desde meados dos anos 1960: os livros jogos. Nos livros jogos o leitor começa com uma das primeiras páginas e ao final dela, ou de um parágrafo, se confronta com uma decisão. Dependendo da escolha realizada, o próximo passo será uma página ou outra, até chegar ao final da narrativa. A ideia é entrar no papel do personagem e tentar resolver os problemas narrativos do livro (COSTIKYAN, 2001). Uma das mais famosas e duradouras do estilo, a série juvenil *Choose Your Own Adventure*, começou em 1979 com “*The Cave*

of Time”, escrita por Edward Packard. A editora Bantam lançou mais de duzentos exemplares entre duas séries, *Choose Your Own Adventure* e *Choose Your Own Adventure for Young Readers* (MONTFORT, 2003). Outra série a ser destacada é *Fighting Fantasy*. Criada por Steve Jackson e Ian Livingston e lançada em 1982, *Fighting Fantasy* passou por diversas editoras ao longo da sua existência (que perdura até os dias de hoje).

O ponto a ser destacado em relação aos livros jogos reside, justamente, na multiplicidade da narrativa e na estrutura rizomática obtida levar o leitor/jogador por um “passeio” nas páginas do livro através de diversos caminhos diferentes que culminam, consequentemente, em finais diferentes a cada tentativa. A Figura 1 representa a estrutura de *The Cave of Time* (1979). Nesta representação, os círculos coloridos representam os possíveis finais sendo: verde para um final considerado vitorioso, amarelo para um final mediano e vermelho para um final sem sucesso (OUTSPACED, s.d.). Os números dentro dos círculos representam o número da página em que o fragmento de história se encontra.

Figura 1. Estrutura narrativa de *The Cave of Time* (1979)



Retornando aos jogos eletrônicos, o gênero que conhecemos hoje como *adventure games* teve seu início com uma aventura que, em um primeiro momento, foi uma criação de William Crowther para divertir suas duas filhas em 1975. Como passatempo, elas exploraram uma caverna conversando com um computador PDP-10, “quase certamente por meio de um ASR 33 Teletype” (ADAMS apud MONTFORT, 2003, p. 89, tradução nossa). A caverna fazia parte de *Adventure* (também conhecido como *Colossal Cave Adventure*), aplicação que Crowther não tinha pretensão de comercializar, mas que ficou marcada como o primeiro *adventure game* da história.

Desenvolvido em linguagem FORTRAN, considerada a primeira linguagem de programação de alto nível¹³ (MONTFORT, 2003), o *Adventure* tem como personagem principal um herói genérico que se encontra na mata e descobre a entrada de uma caverna que possui diversos labirintos, passagens e pequenos quartos recheados com criaturas perigosas e tesouros a serem encontrados. Através da solução das situações com que se depara, o jogador avança na história traçando seu próprio caminho que, a princípio parece totalmente livre, mas que em certo momento se coloca como um fluxo a ser traçado a fim de descobrir o mistério em torno da caverna. É possível morrer, ser assaltado, perder ou quebrar um item que era importante para a resolução de um quebra-cabeça (o que poderia tornar o jogo impossível de ser terminado), entre outros desafios que aumentavam a taxa de rejogabilidade¹⁴. Toda a interação do *Adventure* é realizada através de texto: os ambientes são descritos na tela e o interator deve digitar suas ações através de uma combinação de verbo e substantivo.

Crowther, além de criar o *Adventure*, foi um dos programadores que desenvolveram a ARPANet, uma das bases da Internet que conhecemos hoje, e disponibilizou na rede o arquivo do jogo (com o nome ADVENT), tanto para suas filhas quanto para qualquer outro programador que desejasse ter acesso à aplicação. Para o contexto da época, *Adventure* não era um jogo, mas sim um *hack*:

Um *hack*, um termo herdado da cultura estudantil do MIT, era um feito técnico realizado pelo único prazer de realização (e eventual direito de se gabar) entre pessoas que consideravam a programação e a engenharia como artes. Um bom *hack* demonstrava virtuosismo, genialidade e elegância ao fazer uma máquina

¹³ Linguagens de alto nível são aquelas que se aproximam mais com a nossa linguagem do que com os códigos da linguagem de máquina. Segundo Levy, 2001, elas são “mais fáceis de escrever e fazem mais coisas com menos instruções; no entanto, cada vez que uma instrução é fornecida em uma linguagem de computador como FORTRAN, o computador deve primeiro traduzir esse comando em sua própria linguagem binária” (p. 36, tradução nossa).

¹⁴ Jogar novamente.

fazer algo que ninguém achava possível. (LESSARD, 2012, p. 125, tradução nossa)

Don Woods, programador do Departamento de Computação da Universidade de Stanford, descobriu o *Adventure* e entrou em contato com Crowther. Woods, a partir da base já criada, aprimorou o material “no sentido de adaptar para aquele ambiente um universo fantástico inspirado em *Lord of the Rings*, de J. R. Tolkien, e no jogo de RPG *Dungeons & Dragons*, acrescentando àquela estrutura de jogo eletrônico, uma concepção narrativa e de administração do tempo desta” (ARANHA, 2008, p. 161). Foram adicionados mais tesouros dentro das salas e ao final o jogador era ranqueado de acordo com a quantidade de pontos obtidos a partir dos tesouros coletados: *amateur*, *novice*, *seasoned*, *junior*, *master* (A, B, or C), ou *grandmaster*. Essa classificação aumentava a taxa de rejogabilidade, visto que os jogadores agora tinham o objetivo de melhorar suas performances (LESSARD, 2012). Depois dessas modificações, *Colossal Cave Adventure* foi relançado comercialmente em 1977, sendo distribuído pela ARPANet ainda para os computadores PDP-10. Alguns anos mais tarde, compilações seriam feitas para os primeiros computadores pessoais, como o TRS-80 e o Apple II.

A principal característica do *Adventure*, além da solução dos quebra-cabeças, era justamente a exploração espacial que não se dava de uma maneira linear, mas sim em uma:

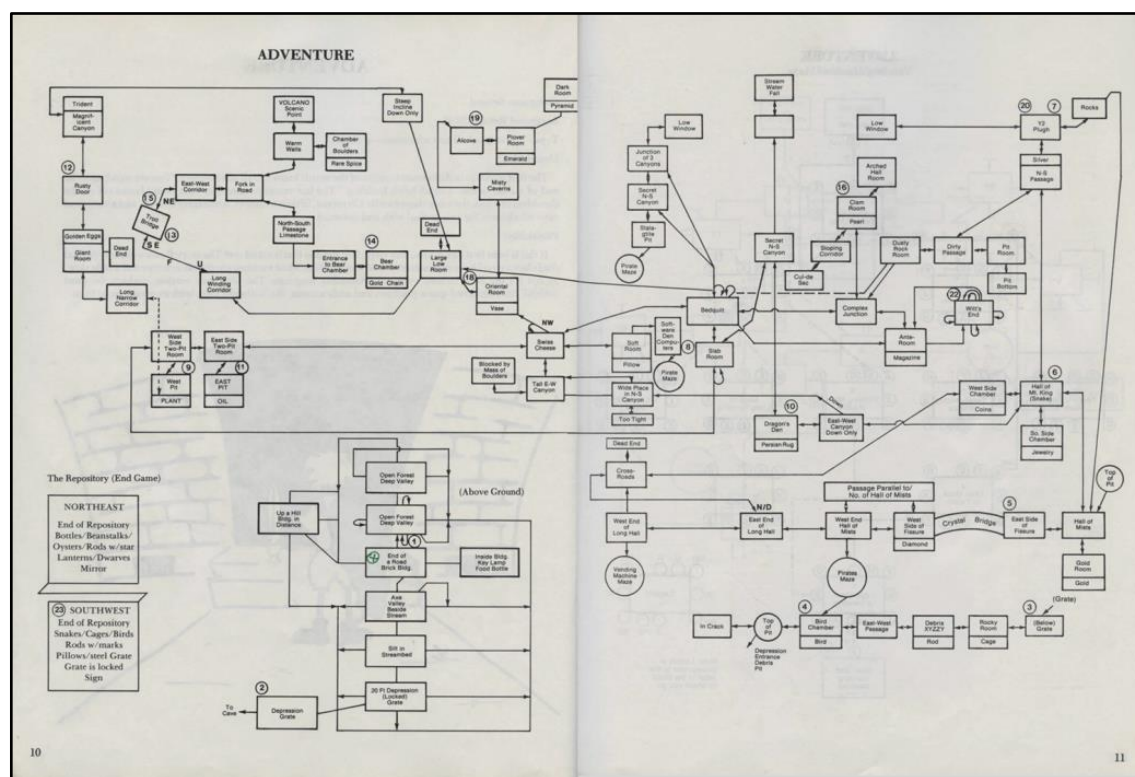
[...] rede de nós discretos e arbitrariamente interconectados. O jogador não explora seu espaço de maneira contínua; ele é, sim, teleportado de um ponto a outro. Esses pontos estão relacionados entre si de acordo com as direções cardeais (...). Esse método de plotagem de espaço permite um conjunto de dados gerenciáveis de locais interessantes, descontando espaços intermediários tediosos. (LESSARD, 2012, p. 129, tradução nossa)

Esse tipo de organização espacial denota dois pontos de análise: o primeiro diz respeito ao fato de que, atualmente, mesmo que não explorem a navegação espacial tanto quanto seus ancestrais, os *adventure games* utilizam da eliminação de espaços supérfluos entre as localizações que importam para a narrativa, utilizando de elipse¹⁵ espacial (também é utilizada a elipse temporal). O segundo, diz respeito à estrutura rizomática. Narrativamente falando, “embora o *Colossal Cave* quase se encaixe no molde de uma história totalmente voltada para o jogador, apenas deixando você livre para explorar e fazer o que quiser, há um enredo solto ao longo do jogo” (LEIBOWITZ; KLUG, 2011, p. 17, tradução nossa), não se sabe qual exatamente é o objetivo além da exploração e da coleta

¹⁵ Elipse é uma ferramenta narrativa que visa encurtar a narrativa através da supressão de alguns trechos. Pode dar a impressão de passagem de tempo, mudança de local, entre outros. (BORDWELL; THOMPSON, 2008)

de tesouros. De certa forma, esta configuração denota uma interatividade narrativa no sentido de que o jogador moldará sua experiência a partir de suas ações, levando a uma estrutura rizomática. Mas o ponto principal da presença deste tipo de estrutura em *Adventure* está justamente ligado à sua configuração geográfica, como mostra a Figura 2.

Figura 2. Mapa do *Colossal Cave Adventure*



Fonte: Schuette (1984, p. 10 – 11)

De maneira geral, *Adventure* (Quadro 1) colocou em questão a importância da narrativa nos *videogames* e assume um lugar de destaque na história dos jogos eletrônicos. Além de ser considerado o primeiro *adventure game*, explicitando parâmetros para um gênero que ainda não possuía definição na época de sua criação, é também o “ancestral da ficção interativa, dos jogos de *point-and-click*, das aventuras de ação e até jogos de *massively multiplayer online role-playing games* (MMORPGs)” (LESSARD, 2012, p. 119). A influência da criação de Crowther e Woods, que se mantém até os dias de hoje, não demoraria a aparecer. Foi entre 1977 e 1979 que, após jogarem *Colossal Cave Adventure*, Tim Anderson, Bruce Daniels, Dave Labling e Marc Blank, estudantes do MIT, escreveram *Zork*.

Quadro 1. *Colossal Cave Adventure* (1977)

Captura de Tela	Características	Inovações
 PAUSE. INIT DONE, statement executed. To resume execution, type go. Other input will terminate the job. go Execution resumes after PAUSE. WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS? SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND FORTUNES IN TREASURE AND GOLD. THOUGH IT IS RUMORED THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN, MAGIC IS SAID TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS. (ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER) (IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS) YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK BUILDING. AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY. Fonte: gamingtrend.com.	Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, jogabilidade por texto.	Primeiro <i>adventure game</i> da história dos jogos eletrônicos. Colocou a narrativa em primeiro plano.
Tamanho do arquivo: 42KB (versão para DOS).		

Assim como o *Adventure*, *Zork* foi programado para rodar em *mainframes*¹⁶. Escrito na linguagem MDL em um PDP-10, o jogo se aproximava de *Adventure* em relação à interatividade: era necessário digitar os comandos em texto para que houvesse resposta do computador enquanto se explorava diversas passagens e cavernas em busca de vinte tesouros a serem carregados para a superfície. A grande diferença residia no fato que *Zork* aceitava, além de verbos e substantivos, adjetivos e preposições, utilizando uma programação baseada em inteligência artificial e possibilitando que o jogador pudesse usar uma linguagem muito próxima da coloquial. Isso exigia uma quantidade de palavras registradas muito maior. O jogo foi convertido para FORTRAN para ser rodado em um PDP-11, porém consumia toda a memória do computador ao ser executado.

Quando os desenvolvedores iniciaram a tentativa de comprimir o jogo para rodar em um microcomputador, se depararam com um novo desafio: os microcomputadores disponíveis na época tinham um desempenho muito menor do que os *mainframes* do MIT: cerca de 32KB de memória RAM nos computadores domésticos contra 256KB dos utilizados em laboratório (MONTFORT, 2005). A saída encontrada foi desenvolver uma máquina virtual na linguagem de *Zork* e um conjunto especial de instruções foi desenvolvido especialmente para jogos de fantasia. Essa linguagem foi chamada de ZIL, ou *Zork Implementation Language* (TOWNSEND, 1984). Mas, ainda assim, era demais para os microcomputadores da época. *Zork* então foi dividido em três partes: *Zork I*, *Zork II* e *Zork III*. Nascia assim a Infocom, uma das principais desenvolvedoras de *adventure games* dos anos 1980. Muito do que *Zork* se tornou foi herdado de *Adventure*, e não seria

¹⁶ Computadores de grande porte.

Em 1980 as primeiras cópias de *Zork I* para TRS-80 foram lançadas e comercializadas em disquetes de oito polegadas embalados com fotocópias das instruções em sacos de plástico que eram enviados pelo correio (HANSEN, 2016). A popularidade do jogo cresceu e logo versões para o Apple II também começaram a ser comercializadas. *Zork II* e *Zork III* foram lançados em 1981 e 1982, respectivamente, e a Infocom passou a disponibilizar edições especiais (em caixas) que incluíam mapas, ilustrações, brindes e outros itens. Nesta época, além do TRS-80 e do Apple II, já estavam no mercado o Atari 400 e 800, o IBM PC e o Commodore 64 (DILLON, 2011): era a ascensão dos computadores pessoais.

A divisão de *Zork* em três jogos distintos (*Zork: The Great Underground Empire* ou apenas *Zork I*, *Zork II: The Wizard of Frobozz* e *Zork III: The Dungeon Master*) ainda que por motivos estritamente técnicos, culminou em uma característica presente em diversos dos atuais *adventure games*: a divisão em episódios. *Zork* foi o primeiro videogame a usar a estratégia do *cliffhanger*¹⁷ para manter seu público fiel, ligando o final de um jogo ao começo de outro a fim de manter os jogadores curiosos e ansiosos para a continuação da história (Quadro 2).

Quadro 2. *Zork I* (1980)

Captura de Tela	Características	Inovações
Fonte: www.myabandonware.com.	Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, jogabilidade por texto.	Inteligência artificial para identificação de maior número de comandos e utilização do <i>cliffhangers</i>.
Tamanho do arquivo: 68KB (versão para DOS).		

Zork possuía uma carga de humor muito particular e diversas referências a outros universos ficcionais. Essa carga de humor é fundamental em *adventure games* mais recentes. Outro ponto a ser destacado é que o jogo tinha vida fora do computador: os

¹⁷ O cliffhanger pode ser definido como uma estratégia para se manter o suspense da série (SINGER, 2001). Será melhor abordado no decorrer deste trabalho.

jogadores se comunicavam de forma sistemática a fim de descobrir e comentar os segredos do jogo. Foi criado pela Infocom um sistema de troca de cartas chamado *New Zork Times* e, além disso, a empresa também lançou os *InvisiClues*, livros feitos com uma tinta invisível que só podia ser revelada com um marcador especial, permitindo que os jogadores tivessem somente as dicas que precisassem. *Zork* foi um fenômeno em uma fase da história onde os computadores pessoais se tornavam cada vez mais populares:

Quase todo mundo que possuía um computador na década de 1980 tinha uma cópia de *Zork* em uma versão ou outra. O jogo realmente foi um fenômeno e facilitou o caminho para os jogos de história que ainda jogamos hoje. Jogos como *The Legend of Zelda*, *Uncharted*, *Final Fantasy*, e, certamente, *The Walking Dead*, *Tales from the Borderlands* e *The Wolf Among Us*, devem um pouco de quem são para *Zork*. (HANSEN, 2016, p. 43, tradução nossa)

Em meio à popularização dos computadores surgiu o que se conhece como o primeiro *adventure game* com gráficos da história: *Mystery House*, lançado em 1980. Criado pela *On-Line Systems* (que posteriormente se tornaria a *Sierra On-Line*), o jogo era também chamado de *Hi-Res Adventure #1* e, mesmo com a inserção dos gráficos, também era controlado a partir da digitação de comandos no teclado. A criação de *Mystery House* se deve à vontade de Roberta Williams de criar *adventure games* acompanhados de imagens. Mas a dúvida dela e de seu marido Ken, na época, era como fazer isso. A resposta não tardaria a surgir: um dispositivo chamado *VersaWriter* acabava de ser lançado e consistia em um *tablet* em que se desenhava e as formas eram registradas em um computador da Apple. O aparelho, no entanto, não desenhava com muita precisão e era difícil de ser controlado. Mas Ken e Roberta, ainda assim, decidiram apostar na possibilidade. Roberta criou diversas salas em preto e branco para o interior de *Mystery House*. Ken deveria encontrar alguma maneira de fazer setenta imagens caberem em um disquete de 5¼ (que, em sua versão mais simples, tinha cerca de 160KB de armazenamento). A solução foi não armazenar as imagens, mas sim usar uma linguagem *assembly* para criar comandos com coordenadas das linhas individuais de cada imagem (LEVY, 2010).

Mystery House era um *adventure game* com imagens, o que era inédito até então, e trazia uma história policial inspirada em *And Then There Were None*, de Agatha Christie. Pode-se afirmar que as heranças de *Mystery House* se encontram justamente nestes dois fatos: representação visual e inspiração em narrativas já existentes em outras mídias (Quadro 3). Na época, chegou-se a afirmar que "este jogo soaria como a morte dos jogos de texto e, de fato, tais jogos gráficos se tornaram imensamente populares" (SCHUETTE,

1984, p. 2, tradução nossa). O próprio *Mystery House* vendeu cerca de oitenta mil cópias e a *On-Line Systems* lançou mais três jogos ainda em 1980, sendo um deles *The Wizard and the Princess*, também conhecido como *Hi-Res Adventure #2* (DEMARIA; WILSON, 2004). Mas nos anos 1980 os *text adventures* ainda tinham força e alguns jogadores ainda preferiam usar sua imaginação em uma boa aventura em texto do que jogar um *graphic adventure* (SCHUETTE, 1984), o que fez com que os dois tipos de jogo convivessem durante anos. Mas era inegável que a revolução gráfica tinha se iniciado.

Quadro 3. *Mystery House* (1980)

Captura de Tela	Características	Inovações
Fonte: www.myabandonware.com.	Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, jogabilidade por texto.	Utilização de gráficos não interativos para ilustração e inspiração em narrativas de outras mídias.
Tamanho do arquivo: 58KB (versão para Apple II).		

Nessa época, o computador pessoal com menor custo e experiência mais amigável era o VIC-20 da Commodore. Com 5KB de memória RAM, o equipamento consistia em um teclado que se ligava a uma televisão. Mas em 1982 a empresa lançou uma versão aprimorada do VIC-20, com 64KB de memória: o Commodore 64, que vendeu vinte e dois milhões de unidades em 1983. O Commodore 64 chamou atenção desde o lançamento por suas qualidades multimídias. Os gráficos e o áudio foram aprimorados, o que permitia 16 cores e oito *sprites*¹⁸ na tela enquanto um sintetizador áudio de três canais cuidava da música e podia simular a voz humana sem hardwares adicionais. Tudo isso, associado a um preço atrativo, chamou atenção de várias empresas de softwares, e, claro, de jogos, que passaram a produzir títulos para o C64 (DILLON, 2011).

O sucesso do Commodore e de outros computadores pessoais foi concomitante com a crise que a indústria dos *videogames* passou em 1983. Não por acaso, algumas empresas

¹⁸ Representações visuais de elementos dentro do jogo.

que produziam consoles e *arcades* passaram a investir mais na produção de computadores, que não foram afetados pela derrocada. Uma dessas empresas foi a Atari: lançado em 1983, o Atari 800XL foi idealizado para concorrer com o Commodore 64 e era o melhor computador da empresa até então, com 64KB de RAM, alguns chips dedicados a gráficos e outros recursos. Além disso, foi pioneiro em algumas soluções que depois se tornaram o padrão: o MS-DOS, que seria posteriormente um sistema operacional utilizado em vários computadores, era nada mais nada menos do que o formato Atari-DOS, e as portas USB são uma evolução do Atari serial, usado para conectar periféricos da marca (DILLON, 2011).

Com todo entusiasmo da indústria dos computadores, a IBM não poderia ficar para trás e tratou de investir na produção de jogos. Por conta do sucesso de *Mystery House* e seus outros *adventure games* gráficos, a *On-Line Systems* chamou a atenção da IBM que, na época, desenvolvia o PCjr (ou Peanut), um computador de baixo custo. A intenção da IBM era que a empresa, agora chamada de *Sierra On-Line*, produzisse jogos para o novo equipamento. Roberta e Ken então receberam um protótipo do PCjr e diversas explicações sobre o poder da nova máquina, que tinha 128KB de memória e mais cores, podendo ir além do que já era feito no Apple II. Roberta desejava executar um projeto inédito: um mundo em que se pudesse correr de um lado para o outro controlando um personagem, com cenários com profundidade, árvores, pedras e diversos elementos. (DEMARIA e WILSON, 2004). Criar um jogo em terceira pessoa mudaria completamente a lógica de criação dos *adventure games*. E foi assim que nasceu *King's Quest* (Quadro 4).

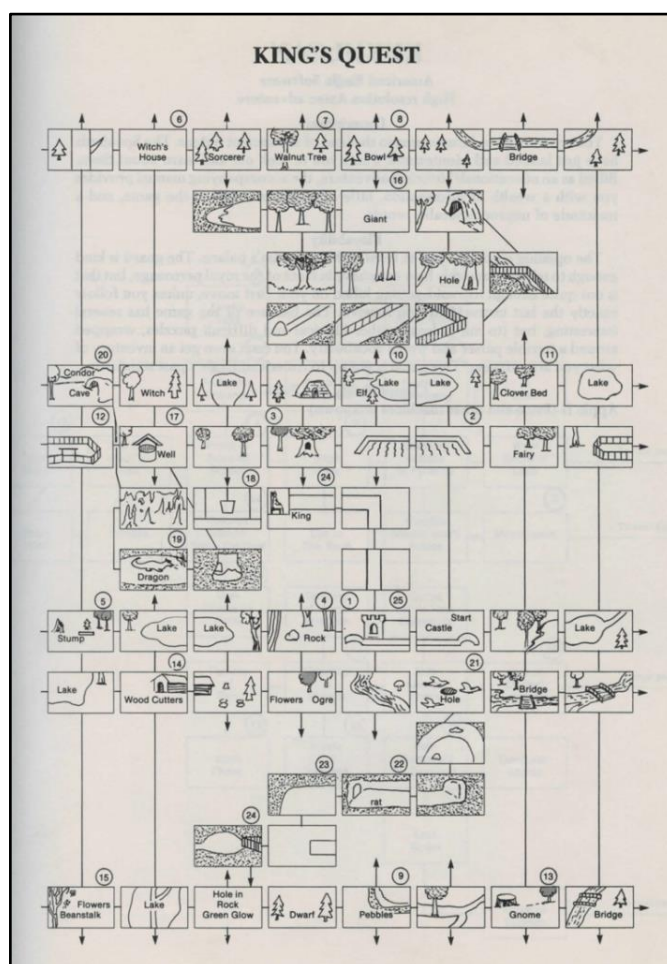
Quadro 4. *King's Quest* (1983)

Captura de Tela	Características	Inovações
 Fonte: www.myabandonware.com.	Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, jogabilidade por texto.	Utilização de gráficos interativos, movimentação pelas teclas direcionais do teclado, visão do personagem em terceira pessoa.
Tamanho do arquivo: 265KB (versão para DOS).		

Lançado em 1983, *King's Quest* tinha como personagem principal Sir Grahan, que, ordenado pelo Rei Daventry deve encontrar três objetos mágicos: um Baú de Tesouro, um Espelho e um Escudo. Essa estrutura narrativa faz de *King's Quest* algo que remete aos primeiros *adventure games*, mas, ao invés de controlar o personagem por comandos de texto e a imaginação, a imagem dele aparece na tela e o controle direcional é feito pelas teclas direcionais. Os comandos de ação ainda são feitos por texto, como de costume.

A contribuição de *King's Quest* aos *adventure games*, com a utilização da movimentação do personagem pelo cenário e da visão em terceira pessoa é notada atualmente. Foi essa mudança que culminou na utilização da linguagem cinematográfica nos jogos mais recentes do gênero. Além de utilizar novos recursos, o jogo também carrega consigo a clássica estrutura de salas interligadas (Figura 4), assim como *Adventure* e *Zork*. *King's Quest* teve ao total oito jogos lançados entre 1983 e 1998, acompanhado a evolução de gráficos, interfaces e equipamentos.

Figura 4. Mapa de *King's Quest*



Fonte: Schuette (1985, p. 75)

De acordo com Schuette (1985), os enigmas de *King's Quest* eram, em grande parte, diretos e lógicos, e vários possuíam diversas maneiras de serem solucionados, tornando mais difícil a tarefa de se alcançar uma pontuação alta. Além do sistema de pontuação ser considerado ruim na época, o vocabulário era limitado e um tanto confuso, interferindo na experiência do jogador: “A questão de identificar o verbo correto – por muito tempo um problema em todas os *adventures*, textuais ou gráficos - foi agora associada ao problema de identificar o substantivo correto (quando uma ‘pedra’ é uma ‘rocha’, por exemplo?)” (MOSS, 2011, n. p., tradução nossa). Os problemas com vocabulário e associações dos gráficos com o texto são justificáveis atualmente pelo valor experimental e inovador da obra.

Em 1984 a Apple lança o revolucionário Macintosh, com um monitor de alta resolução, interface e um *mouse* como equipamento padrão. A utilização do *mouse* ampliava não só a utilização do computador em si, mas as possibilidades para a criação de jogos, e logo foi lançado o primeiro jogo *point-and-click* da história: *Enchanted Scepters*, da *Silicon Beach Software*. No entanto, a real inovação veio com *Déjà Vu: A Nightmare Comes True*, da *ICOM Simulations* (Quadro 5). O jogo possuía temática *noir* e ao invés de digitar os comandos os jogadores poderiam clicar em uma ação e depois no objeto ou pessoa nos quais queria agir (DONOVAN, 2010). Novas versões do jogo, para outros computadores e coloridas, foram lançadas posteriormente.

Quadro 5. *Déjà Vu: A Nightmare Comes True*, (1985)

Captura de Tela	Características	Inovações
 Fonte: www.myabandonware.com.	Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos.	Utilização do mouse para seleção de opções ao invés de comandos de texto.
Tamanho do arquivo: 386KB (versão para Mac).		

Apesar de hoje visto como um marco, o lançamento de *Déjà Vu* não modificou imediatamente a maneira de se criar *adventure games* da época. Outros jogos *point-and-*

click foram lançados, “(...) mas nenhum igualou a popularidade ou o prestígio dos “*Quest Games*” da Sierra. O conceito de apontar e clicar sem digitar teria que esperar um pouco mais antes que pudesse se tornar um padrão de gênero” (MOSS, 2011, n. p., tradução nossa). Esse processo ocorreu durante a chamada “era de ouro dos *adventure games*” (LEBOWITZ; KLUG, 2011, p. 18).

Foi nessa época, a “era de ouro dos *adventure games*”, que ocorreu a partir da metade dos anos 1980, que os jogos do gênero deram mais um salto de popularidade, com uma infinidade de títulos lançados. Mesmo com a variedade, duas empresas dominavam o mercado: a *Sierra On-line* e a *LucasArts*, trazendo jogos com características particulares, que influenciaram na construção atual dos *adventure games*:

Os *adventure games* desta época eram muitas vezes caracterizados por gráficos brilhantes e coloridos e histórias divertidas. A jogabilidade tendia a enfatizar uma mistura de conversas, coleção de itens e quebra-cabeças baseados em inventários. Embora as histórias interativas tradicionais fossem as mais comuns, algumas histórias finais múltiplos e algumas com ramificações também foram usadas. (LEBOWITZ; KLUG, 2011, p. 19, tradução nossa)

A partir de 1985, com o sucesso de *King's Quest*, a *Sierra On-Line* lançou outras séries de jogos com as mesmas premissas e novas temáticas: *Space Quest* (com seis jogos produzidos entre 1986 e 1995) e *Police Quest* (produzida entre 1987 e 1998, com cinco *adventure games* – os outros dois jogos da série foram jogos de estratégia em tempo real - RTS). Outro título que marcou a produção da *Sierra* no período foi *Leisure Suit Larry*, com seis jogos lançados pela empresa entre 1987 e 1996¹⁹. *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*, primeiro jogo da série, causou impacto por trazer uma temática estritamente adulta. A história de *Leisure Suit Larry* começa em 1986 quando Ken Williams pediu ao programador Al Lowe para criar uma versão de *Softporn*, um *adventure game* em texto lançado pela empresa em 1981. Lowe manteve os quebra-cabeças originais de *Softporn*, mas introduziu um personagem icônico: Larry Laffer, um solteirão de 38 anos que vivia transitando entre bares, cassinos e outros locais reais. De acordo com MOSS (2011, n. p., tradução nossa): “Nascia uma lenda, pois as tentativas equivocadas e patéticas de Larry de fazer sexo com todas as mulheres que ele conheceu levaram a dezenas de situações bizarras e hilárias, bem como a algumas mortes cruelmente engraçadas” (Quadro 6).

¹⁹ Outros jogos foram lançados por outras empresas.

Quadro 6. *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*, (1987)

Captura de Tela	Características	Inovações
 Fonte: www.myabandonware.com.	Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos, jogabilidade por texto.	Personagem com apelo em relação ao público e utilização de localizações do mundo real.
Tamanho do arquivo: 423KB (versão para DOS).		

A outra empresa responsável pelos maiores sucessos da “era de ouro” foi a *LucasArts*, que posteriormente daria origem à *Telltale Games*, objeto de estudo desta pesquisa. Inicialmente chamada de *LucasFilm Games*, a empresa fundada em 1982 lançou em parceria com outras *publishers*²⁰ diversos jogos com temáticas variadas que iam desde simuladores até jogos de ação e tiro em primeira pessoa. A *LucasArts*, após alguns anos, passou a publicar seus próprios jogos e causava impacto na indústria por suas inovações e excelência técnica. Mas era só o início do legado que a empresa deixaria na maneira de se criar jogos de computador (DEMARIA; WILSON, 2004).

A *LucasArts* iniciou então uma nova fase, liderada por Larry Holland e Ron Gilbert. Gibert, após ter jogado diversos *adventure games* baseados em texto, desejava criar algo diferente: um jogo que não precisasse de digitação. Sabe-se que, neste ponto da história dos *videogames*, os primeiros *point-and-clicks* já tinham sido lançados, porém poucos explorados e difundidos. Cria-se então um sistema em que todos os verbos eram listados na tela e o jogador simplesmente clicava no verbo desejado e no objeto ou NPC²¹ nos quais desejava agir. Foi a partir disso que se criou o *Maniac Mansion*, lançado em 1987 e programado a partir do SCUMM, *Script Creation Utility for Maniac Mansion*, linguagem criada pela empresa que seria usada em todos os *adventure games* que seriam produzidos nos anos seguintes: “*Maniac Mansion* foi um dos marcos na história da *LucasArts*. O humor excêntrico combinado com a interface inovadora e a história

²⁰ Uma *publisher* é a empresa responsável por distribuir e divulgar jogos desenvolvidos por outras empresas.

²¹ NPC como sigla para *non-player character*, ou personagem não jogável. É o termo utilizado para nomear personagens que estão presentes no jogo, mas não são controlados pelo jogador.

desenvolvida prepararam o cenário para muitos jogos incríveis que viriam a seguir (...)” (DEMARIA; WILSON, 2004, p. 200, tradução nossa).

A história de *Maniac Mansion* (Quadro 7) se inicia com Dave Miller, o protagonista, descobrindo que sua namorada, Sandy Pantz, foi sequestrada por Dr. Fred Edison e está mantida em uma estranha mansão. Para salvá-la, o jogador deve organizar um time com Dave e outros dois personagens de uma lista de seis possíveis amigos, cada um com diferentes habilidades. A estrutura fragmentada das salas ainda era presente. O jogo possuía cinco finais possíveis, dependendo de quais personagens foram usados, quais deles morreram, e como o jogador resolveu determinados quebra-cabeças ao longo da experiência de jogo. Além disso, *Maniac Mansion* foi o primeiro jogo a introduzir a “participação de roteiristas tradicionais do cinema no escopo de produção de jogos, e apresenta pela primeira vez o conceito de *cutscene*” (MULLER, 2011, p. 107). A nova interface, a história cativante e outras inovações fizeram de *Maniac Mansion* um sucesso estrondoso. Inicialmente lançado para o MS-DOS e o Atari ST, o jogo foi portado para muitos sistemas diferentes, como Commodore 64, IBM PC, Apple II e o console NES (DILLON, 2011). A LucasArts estava no caminho de aprimorar sua maneira de criar *adventure games*, caminho que levaria a outro importante título: *The Secret of Monkey Island*.

Quadro 7. *Maniac Mansion*, (1987)

Captura de Tela	Características	Inovações
 Fonte: www.myabandonware.com.	Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos.	Múltiplos finais possíveis, mais de um personagem jogável, introdução das <i>cutscenes</i>, novo sistema de seleção de verbos para interação (aprimoramento do <i>point-and-click</i>).
Tamanho do arquivo: 194KB (versão para DOS).		

Lançado em 1990, *The Secret of Monkey Island* utilizava um sistema de 256 cores, o que ampliava de forma significativa sua qualidade gráfica. O jogo contava a história de Guybrush Threepwood, que viaja até Melee Island no desejo de se tornar um poderoso pirata. O jogo, baseado em SCUMM, mantinha os verbos na tela para escolha do jogador e

o humor já conhecido dos jogos da *Lucas Arts*. Com este jogo que a *LucasArts* concretizou seu estilo, que:

[...] investia menos na obtenção de itens e interação entre personagens e mais na exploração, leitura de fragmentos e decifração de charadas e enigmas para a compreensão da história proposta. [...] o enredo é ocultado do jogador-leitor, cabendo-lhe investigar o universo no qual está imerso [...]. O jogador-leitor vaga por complexos cenários que podem combinar texto verbal, animações, vídeo e outros recursos. (ARANHA, 2008, p. 175-176)

Outro traço do “estilo *LucasArts*” inserido no contexto de *The Secret of Monkey Island* (Quadro 8) foi a impossibilidade de morrer: isso tornava os *adventure games* menos punitivos em relação às decisões do jogador, que poderia explorar os locais, objetos e possibilidades de solução sem temer voltar ao início do jogo e perder todas as descobertas já feitas. Em 1991, a empresa desenvolveu o iMUSE (Interactive Music Streaming Engine), um novo componente de áudio para o SCUMM, que permitia superar as limitações da tecnologia da época. Com a utilização de um som mais dinâmico e interessante do que o já utilizado nos jogos, a *LucasArts* se colocou em uma vantagem imediata em relação aos seus concorrentes. Tendo seu estilo concretizado e inovações próprias, nada poderia parar a *LucasArts*, que fez dos *adventure games* seu produto principal, mesmo lançando jogos de outros gêneros. Diversos títulos foram lançados, como *Monkey Island II: LeChuck's Revenge* (1991), *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992), *Maniac Mansion II: Day of the Tentacle* (1993), *Sam & Max Hit the Road* (1993), *Full Throttle* (1995), *The Curse of Monkey Island* (1997) e *Escape from Monkey Island* (1997) (DEMARIA; WILSON, 2004).

Quadro 8. *The Secret of Monkey Island* (1990)

Captura de Tela	Características	Inovações
 Fonte: www.myabandonware.com.	Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos, sistema de seleção de verbos para interação.	Impossibilidade de morrer e som aprimorado.
Tamanho do arquivo: 21MB (versão para Mac).		

Sam & Max Hit the Road, lançado em 1993, se destaca entre os títulos mencionados por trazer mais atualizações ao SCUMM. Ao invés da lista de verbos, agora o jogador lidava com uma lista de ícones que representavam as possibilidades de utilização dos itens no inventário: andar, examinar, pegar, usar e conversar (LINKOLA, 2004). O inventário também tinha sido modificado, aparecendo na tela representado por um ícone que levava a outra janela (Quadro 9). Max, como personagem, também era uma maneira de expandir as ações possíveis:

[...] enquanto o jogador explora o mundo controlando Sam, Max começa a fazer as coisas sozinho, pulando em camas, pedindo insistentemente para ir ao banheiro, tentando arrancar um machado de um manequim em um desfile de carnaval. Em vez de ordenar a Max o que fazer, Sam usa Max com diferentes objetos e outros caracteres - Max é, na verdade, parte do inventário, “usar” Max significa soltá-lo para fazer algo inesperado. (FERNÁNDEZ-VARA, 2011, p. 135, tradução nossa)

Quadro 9. *Sam & Max Hit the Road* (1993)

Captura de Tela	Características	Inovações
 Fonte: www.emuparadise.me	Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos, sistema de seleção de verbos para interação, impossibilidade de morrer, som aprimorado.	Ícones e não palavras representando as ações possíveis e inventário com janela exclusiva.
Tamanho do arquivo: 110MB (versão para Mac).		

Foi também em 1993 que o lançamento de um *adventure game* em especial impactou em toda a indústria de jogos eletrônicos: *Myst* (Quadro 10). A esta altura, os dispositivos de CD-ROM já eram parte dos novos computadores domésticos, e *Myst* foi um dos primeiros jogos a aproveitar a maior quantidade de armazenamento que esta mídia oferecia em relação aos disquetes. Os gráficos oferecidos por *Myst* eram algo que nunca tinha sido visto até então. Segundo Rand Miller, que criou o jogo em parceria com seu irmão Robyn, em *Myst* não se pode separar os gráficos da experiência de jogo, pois são eles quem fazem os jogadores seguirem adiante (MILLER apud DEMARIA; WILSON, 2004, p. 260, tradução nossa).

Quadro 10. *Myst* (1993)

Captura de Tela	Características	Inovações
 Fonte: www.polygon.com	Ambiente a ser explorado, quebra-cabeças a serem resolvidos, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos e mais de um final possível.	Visual em 3D, <i>puzzles</i> baseados no cenário e não no inventário do jogador e interações limitadas pelo objeto ou local com o qual se interage.
Tamanho do arquivo: 755MB (versão para Mac).		

Com perspectiva em primeira pessoa, gráficos em 3D, apresentados através de imagens estáticas que se seguiam conforme a movimentação do jogador – em alguns momentos algumas pequenas animações também eram inseridas –, ambientes sonorizados e *puzzles* baseados no cenário e não no inventário do jogador, *Myst* iniciava sua história com um misterioso livro com o poder de transportar o jogador para uma ilha deserta, desconhecida e cheia de mistérios. Através da descoberta e leitura de livros e notas o jogador aprende sobre o universo, mas em nenhum momento o objetivo é revelado de maneira clara até o jogador se deparar com um dilema: dois irmãos tinham sido aprisionados em dois livros mágicos, então o jogador deveria escolher qual dos dois deveria ser libertado. Outro final possível seria não libertar nenhum dos dois irmãos, o que fazia com o que o jogo tivesse três finais diferentes. A narrativa estava diretamente ligada à exploração e investigação do ambiente através da estrutura de *point-and-click*, mas a ação era muito limitada. Segundo Fernandez-Vara:

[...] o jogador interage com o mundo através da mecânica contextual. Desta forma, o jogador não tem que adivinhar qual é a ação correta, já que existem poucos objetos com os quais se pode interagir, e cada objeto faz apenas uma coisa (virar, girar, abrir/fechar, ligar/desligar). Não há inventário, o personagem do jogador só pode carregar um objeto de cada vez, uma página do livro [...] transformando a escolha colocada pelo objetivo do jogo em uma mecânica central. (2011, p. 135, tradução nossa)

Essa limitação não foi considerada um problema na época, já que o jogo superava qualquer possível crítica por sua carga realista e a ruptura evidente com as características que permearam os *adventure games* até então. Lançado inicialmente para Mac, *Myst* logo foi levado para outros sistemas (computadores e *consoles*) e vendeu milhões de cópias,

sendo o maior sucesso comercial de todos os tempos da indústria de jogos eletrônicos até 2000 (LEBOWITZ; KLUG, 2011). A simplificação da ação trazida por *Myst* foi absorvida pelos jogos atuais, em que na maioria dos casos os objetos do inventário só podem realizar uma ação específica.

Mas além de influenciar nos *adventure games* atuais, *Myst* influenciou a produção de jogos de sua época, quando diversos clones do jogo surgiram. Esse processo saturou o mercado e fez com que os consumidores perdessem a confiança no gênero. Mesmo que alguns bons *adventures* ainda fossem lançados, o crescente sucesso de jogos de outros gêneros, como FPS (*First Person Shooter*), MMOs (*Massively Multiplayer Online Games*), estratégia e jogos de ação em terceira pessoa, colocou os *adventure games* em um estado de hibernação. Mesmo a *Sierra On-Line* e a *LucasArts* não conseguiam mais manter seu lugar de destaque na indústria. Uma das tentativas da *LucasArts* de reavivar o gênero foi o lançamento em 1998 do seu primeiro jogo em 3D, *Grim Fandango* (Quadro 11).

Quadro 11. *Grim Fandango* (1998)

Captura de Tela	Características	Inovações
 Any messages for me? Eva, you gotta get me out of town. They're going to sprout me! Doesn't Copal wonder where you are? I'm off. Fonte: www.oldpcgaming.net.	Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos, impossibilidade de morrer, som aprimorado.	Visual em 3D e a utilização de árvores de diálogo para interagir com outros personagens.
Tamanho do arquivo: 3.9GB (versão para Mac e PC).		

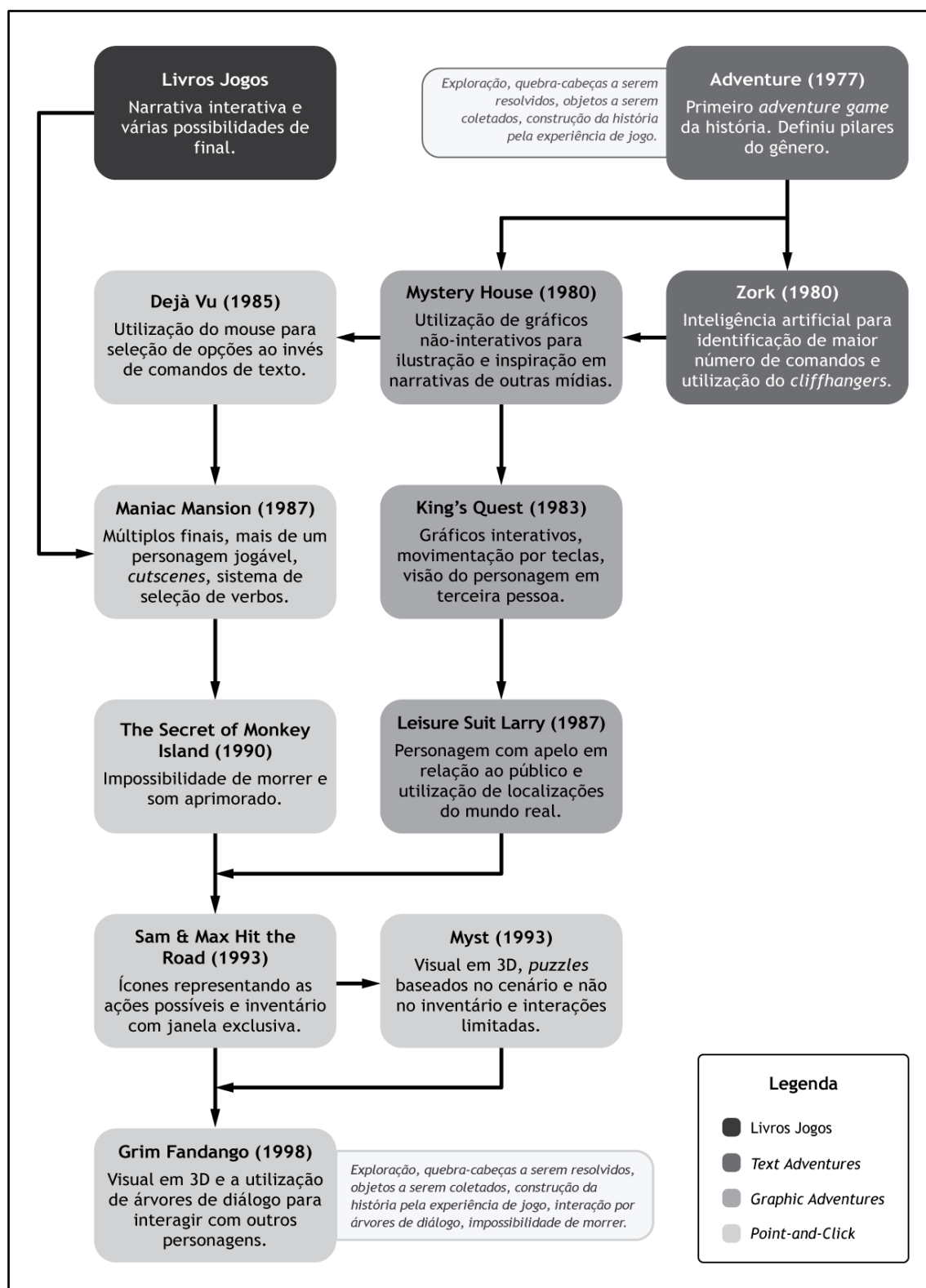
Novamente a *LucasArts* inovava em criar um novo motor de jogo²², voltado exclusivamente para o 3D, o GrimE. Essa tecnologia permitia que o jogador, diferentemente dos jogos anteriores em que se controlava o personagem indicando com o

²² Também chamado de *game engine* ou apenas *engine*, o motor de jogo é um software que fornece diversos recursos para se criar jogos de maneira eficiente, simplificando o desenvolvimento. Os motores de jogo englobam recursos para manipulação gráfica, utilização de sons, configurações de rede, simuladores de física, suporte para criação de interfaces, customização de códigos e funções, entre outras ferramentas (UNITY, s.d.).

mouse o lugar para onde deveria ir, controlasse o protagonista livremente usando os direcionais do teclado. Mantinha-se o humor já conhecido dos jogos da *LucasArts*, agora evidenciado pelo fato de que o jogador se deparava com árvores de diálogos e com enigmas que exigiam vários níveis de raciocínio a partir da utilização dos itens do inventário. A história tinha um estilo *noir* e baseava-se diretamente na cultura mexicana.

Ao contar a história de Manuel “Manny” Cavallera, um agente de viagem da “*Land of the Dead*” que parte em uma jornada para salvar um cliente e descobrir várias tramas de corrupção, o jogo, em todo seu conjunto, representava o ápice dos *adventure games*, após um longo processo de amadurecimento de mecânica e narrativa. Se levar-se em conta o trajeto feito de *Colossal Cave Adventure* até *Grim Fandango*, abordando os jogos apresentados e considerando este ponto como o ápice do desenvolvimento dos *adventure games* antes do renascimento do gênero que será tratado a seguir, tem-se uma estrutura clara da evolução do gênero (Figura 5).

Figura 5. Estrutura de evolução dos *adventure games*



Fonte: Elaborada pela autora.

Grim Fandango ganhou dezenas de prêmios e análises positivas, mas vendeu um número de cópias insuficiente até para pagar a sua produção. Para a *LucasArts* e outras produtoras, isso foi a confirmação que o gênero tinha se esgotado:

[...] se um jogo tão elogiado, inventivo e memorável como *Grim Fandango* não podia justificar-se comercialmente, que esperança havia para outros jogos de aventura menos distintos, perguntaram os editores. Conforme a notícia de sua decepção comercial se espalhou, as empresas de *videogames* começaram a dar as costas ao gênero. (DONOVAN, 2010, p. 368, tradução nossa)

A *LucasArts* chegou a lançar mais um *adventure game* após *Grim Fandango*: *Escape from Monkey Island* (2000), pouco antes de cancelar as sequências de *Sam & Max* e *Full Throttle*. A *Sierra On-Line* fechou seu principal escritório em 1999 e caiu no esquecimento. Nos mercados europeus, os *adventure games* ainda eram apreciados e produzidos, mas nada tão notável quando o que havia sido a “era de ouro”. Foi neste contexto, no início dos anos 2000, que houve uma drástica melhora nos gráficos para PCs e consoles. DVDs e Blu-Rays aumentavam o poder de armazenamento, o que culminou em um rápido desaparecimento dos limites tecnológicos permitindo um foco maior na melhoria de *gameplay* e histórias sem a preocupação com o tamanho que o jogo ficaria ao final do desenvolvimento (LEIBOWITZ; KLUG, 2011). Isso permitiu que novos gêneros fossem experimentados e que a narrativa se fizesse presente em qualquer um deles. É evidente que esse nível de aperfeiçoamento das narrativas só foi possível graças aos *adventure games*, que fizeram dela sua fonte principal de criação. Foi a partir do gênero que os jogos eletrônicos se consolidaram como um meio de contar histórias com características únicas:

Como os programas de TV e filmes, os *videogames* proporcionam uma experiência audiovisual completa com cenário (níveis), atores (personagens digitais), vozes (entregues por atores da vida real), música e efeitos sonoros. No entanto, ao contrário de filmes, *videogames* não se limitam a histórias curtas ou “pedaços de história” que podem ser contados em trinta minutos ou duas horas. Dependendo do tipo de jogo e os recursos da equipe que o cria, um jogo pode abranger de várias a mais de cem horas. (LEIBOWITZ; KLUG, 2011, p. 40, tradução nossa)

Foi em meio a diversos gêneros e experimentações que os *adventure games* tiveram seu momento de renascimento guiado, principalmente, por uma empresa: a *Telltale Games*. Trazendo de volta a mecânica clássica do gênero aliada a diversas inovações e influências de outras mídias, a *Telltale* criou sua própria maneira de criar jogos que, em um contexto de diversidade absoluta, conseguiram conquistar seu espaço tanto entre a crítica quanto entre o público. Para compreender como a *Telltale Games* chegou a tal patamar é necessário entender como a empresa foi formada e como construiu seu estilo ao longo dos

anos. E essa construção partiu de outra empresa: a *LucasArts*. No próximo capítulo será possível compreender como a história da *LucasArts* se relaciona com a história da *Telltale* e como esta concretizou seu estilo dentro da indústria dos jogos eletrônicos.

2 EPISÓDIO 2: “*IRON FROM ICE*”²³

É sabido, pelo que foi exposto anteriormente no Capítulo 1, que duas empresas foram responsáveis pela era de ouro dos *adventure games* como gênero em meados dos anos 1980 e 1990: a *Sierra OnLine* e a *LucasArts*. Foi principalmente a partir dos jogos produzidos por ambas que o gênero amadureceu, concretizou suas características e ganhou espaço no mercado e na preferência dos jogadores. Ainda que a popularidade do gênero tenha caído diante da ascensão de outros em meados dos anos 2000, a retomada se deu, justamente, a partir de jogos que beberam na fonte dos que foram produzidos por tais empresas. Indiscutível é, portanto, a importância destas duas produtoras na história tanto dos *adventure games* quanto dos jogos em um contexto macro.

Indo além do evidente impacto causado pelas obras da *Sierra OnLine* e da *LucasArts*, se levar-se em conta o papel fundamental da *Telltale Games* para a retomada dos *adventure games* no contexto atual, a importância de uma dessas empresas em específico dá um passo além: a da *LucasArts* como empresa predecessora da *Telltale*. Foi a partir da decisão da *LucasArts* de se afastar dos *adventure games* que três membros da empresa, Dan Connors, Kevin Bruner e Troy Molander, decidiram fundar sua própria produtora. Nas palavras de Bruner: “(...) Nós tínhamos toda essa ambição sobre como os *adventure games* da próxima geração poderiam se parecer e quando perdemos o contexto de onde poderíamos buscar isso, então decidimos começar por conta própria” (BRUNER apud FAVIS, 2019).

Levando-se em conta a ligação entre *Telltale Games* e *LucasArts*, para que se faça uma análise da construção da narrativa estudada neste trabalho e do estilo concretizado pela empresa é necessário compreender como se deu sua formação e, para tal, é importante em um primeiro momento discorrer brevemente sobre a história da *LucasArts*. Após abordar a história da empresa predecessora da *Telltale*, se faz necessário percorrer também o caminho que se seguiu na história da empresa analisada por este trabalho. Portanto, em um segundo momento, também se discorrerá sobre a história da *Telltale Games*, apontando na sua história momentos que foram importantes para a construção de seu estilo tão característico. Além disso, durante a análise histórica das duas empresas, também se

²³ “*Iron from Ice*” (“Ferro do Gelo”) é uma frase que faz referência ao nome do primeiro episódio de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*. Também é a frase que representa os dizeres da Casa Forrester, principal casa do jogo mencionado, que também é o principal objeto de estudo deste trabalho. A escolha do nome do capítulo se coloca de modo a relacionar a *LucasArts* e a *Telltale Games*, fazendo alusão à relação entre os dois elementos.

utilizará a metodologia aplicada no Capítulo 1, de destacar jogos, além dos que já foram destacados anteriormente, que trouxeram características inovadoras tanto em relação aos *adventure games* quanto em relação aos estilos das duas empresas.

Mantendo uma análise que caminha do macro para o micro, as duas abordagens históricas deste capítulo abrirão caminho para seu objetivo principal: levantar as características mais marcantes dos jogos produzidos pela *Telltale Games* para que se possa, no Capítulo 3, analisar o objeto de estudo deste trabalho de maneira mais aprofundada e específica, trazendo essas características como bases fundamentais para a análise narrativa a ser apresentada.

2.1 A História da *LucasArts*

Era 1982 quando George Lucas (produtor, roteirista, diretor e criador da franquia *Star Wars*) decidiu que gostaria de contribuir com seu “toque pessoal” nos videogames. Para Lucas, naquele momento, a indústria dos *games* não conseguia atingir seu potencial máximo e os jogos eram produções primitivas onde objetos em blocos eram manipulados pelos jogadores sobre um pano de fundo preto (WARREN, 2003). Foi com a formação de um pequeno grupo de *game designers*, programadores e artistas, alocados ao lado da *Industrial Light & Magic* (ILM), empresa responsável pelos efeitos especiais de *Star Wars*, que nascia a então chamada *LucasFilm Games*, que tinha como missão encontrar “a melhor maneira de levar o ‘toque da *LucasFilm*’ aos videogames e assim aprimorar seu estado da arte” (THE HISTORY OF LUCASARTS²⁴, 2002).

Um dos primeiros passos da *LucasFilm Games* foi atuar em pesquisas para investigar quais eram as capacidades de consoles e computadores disponíveis na época, como o Atari 5200. Não demorou muito até que tais pesquisas gerassem resultados significativos e os dois primeiros jogos da empresa fossem lançados em parceria com a Atari: *Ballblazer* e *Rescue of Fractalus!*. *Ballblazer* (lançado em março de 1984, inicialmente para Atari 5200, Atari 800 e depois para Commodore 64, Apple II, PC, Amstrad, Sinclair Spectrum e Atari 7800) era uma versão futurista de *Pong*²⁵ misturada com futebol, onde os jogadores colocados em veículos aéreos tinham que acertar uma bola

²⁴ A página foi construída para comemorar os 20 anos da *LucasArts*. Atualmente, o conteúdo não está mais disponível de forma direta, por ter sido tirado do ar ao fechamento da empresa, porém ainda é acessível ao se utilizar ferramentas de exibição de páginas antigas, como a utilizada neste trabalho: a web.archive.org.

²⁵ *Pong* é considerado o primeiro jogo comercial da história. Lançado no início dos anos 1970 e criado por Nolan Bushnell, simula uma partida de tênis entre dois jogadores (HANSEN, 2016).

flutuante chamada de “*Plasmorb*” no gol do adversário enquanto a música ditava o ritmo do desempenho de cada um, criando uma atmosfera intensa de ação.

O outro título inicial da *LucasFilm Games*, *Rescue on Fractalus!* (lançado em março de 1984, inicialmente para Atari 5200, Atari 800 e depois para Commodore 64, Apple II, PC, Amstrad, Sinclair Spectrum e Atari 7800 – Figura 6) marcou a história dos *videogames* por ser um dos expoentes da visão em primeira pessoa²⁶ e por trazer uma experiência inovadora através de fractais²⁷ que davam a ilusão da tridimensionalidade (A ERA DOS VIDEOGAMES, 2007c). O objetivo do jogador era pilotar uma nave para rastrear pilotos espaciais perdidos no planeta “*Fractalus*”. Além dos fractais, também era aplicada a inovadora tecnologia de “*anti-aliasing*” para suavização de bordas das imagens (THE HISTORY OF LUCASARTS, 2002).

Figura 6. Captura de tela do jogo *Rescue on Fractalus!*



Fonte: tvtropes.org

Continuando sua trajetória de inovação, a *LucasFilm Games* seguiu com seus títulos originais até 1986, quando se iniciou o trabalho em *Labyrinth* (Figura 7), jogo inspirado no filme homônimo de Jim Henson, que recebeu no Brasil o nome de Labirinto - A Magia do Tempo. O jogo havia sido uma encomenda de George Lucas, produtor executivo do filme, para ser lançado junto com a película e era constituído de uma aventura repleta de labirintos que levavam ao encontro de diversos personagens do filme. Foi com *Labyrinth* que a *LucasFilm Games* desenvolveu uma interface de texto nunca vista até então: algo que seria o antecessor do SCUMM. Já neste jogo, ao invés de digitar comandos

²⁶ Quando o jogador joga no papel do personagem, tendo a visão deste.

²⁷ Fractal é uma equação matemática encontrada na natureza que permite a repetição de padrões em qualquer escala (A ERA DOS VIDEOGAMES, 2007c).

em texto, o jogador escolhia um verbo e um substantivo para agir durante o jogo e seguir com a história (THE HISTORY OF LUCASARTS, 2002).

Figura 7. Captura de tela do jogo *Labyrinth*



Fonte: myabandonware.com

Foi a partir deste ponto que a *LucasFilm Games* passou a dar mais atenção aos *adventure games*. Já com o SCUMM melhor desenvolvido, em 1987 seria lançado *Maniac Mansion*, jogo que se tornou um marco na história do gênero (para mais informações, consultar o Capítulo 1). A mudança trazida pelo SCUMM, que modifica o *gameplay* colocando a seleção de verbos para agir sobre substantivos no lugar da digitação, alterava como o jogador se relacionava com a narrativa, trazendo a interação para um extremo imperativo e permitindo que os jogos chegassem a um número maior de pessoas, “não apenas permitindo que os jogos fossem portados para plataformas de *hardware* que não usavam teclados, mas também apresentando uma interface simplificada e menos intimidadora do que o *prompt* de comando baseado em texto” (BLACK, 2012, p. 215, tradução nossa).

A mudança de *gameplay* trazida pelo SCUMM também afetou a maneira como jogador e narrativa se relacionavam. Ainda de acordo com Black (2012), Ron Gilbert, que trabalhou na *LucasArts* de 1985 a 1991 tendo participado da criação do SCUMM, de *Maniac Mansion* e dos dois primeiros *Monkey Island*, acreditava que a limitação da narrativa geraria um resultado mais coerente e uma melhor experiência de jogo:

Os jogadores, ele sentiu, não se viam contribuindo para a produção de uma narrativa; em vez disso, procuravam cegamente algoritmos verbais marcados nos arquivos de dados de um jogo pelos designers como soluções para quebra-cabeças. A decisão de Gilbert (...) reflete a crença de que a narrativa dos jogadores deve ser separada da narrativa apresentada na tela. Para estabelecer essa distinção, os designers precisariam encontrar maneiras de usar a forma

espacial dos videogames de uma maneira que lhes permitisse apresentar uma sequência temporal singular, praticamente ininterrupta, sem que os jogadores tivessem a capacidade de explorar e interagir com os espaços apresentados a eles. (BLACK, 2012, p. 216, tradução nossa)

No início dos anos 1990, a empresa já consolidada como uma das maiores produtoras e publicadores de jogos de seu tempo, mudaria seu nome para *LucasArts Entertainment Company*, levando consigo um estilo próprio de se fazer *adventure games*, com humor e irreverência característicos que fugiam do óbvio e que tornavam as histórias ainda mais interessantes e atrativas para os jogadores. Foi já com esse estilo consolidado que viriam a seguir se tornariam clássicos dos *adventure games* (alguns deles foram mencionados no Capítulo 1): *The Secret of Monkey Island* (lançado em outubro de 1990 para IBM, Amiga, Atari ST, Macintosh, PC e Sega CD), *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (lançado em dezembro de 1991 para IBM, Amiga e Color Macintosh), *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (lançado em junho de 1992 para IBM, Amiga, Color Macintosh e PC), *Maniac Mansion II: Day of the Tentacle* (lançado em junho de 2013 para IBM, PC e Mac) e *Sam & Max Hit the Road* (lançado em novembro de 1993 para IBM, PC e Mac). Sobre o humor característico dos jogos da *LucasArts*, ao falar de uma situação hipotética em que o jogador está em Los Angeles mas precisa de um lápis que está em Nova York, Ron Gilbert afirma:

É meio bobo pensar que não existem lápis em Los Angeles, mas em muitos *adventure games* é assim que o mundo parece ser. Usar o humor permite transformar uma fraqueza em uma vantagem. Você pode usar ideias malucas para resolver quebra-cabeças e quando a situação não faz sentido as pessoas não resmungam sobre isso. Se elas estão rindo, é pouco provável que elas lamentem e digam “o que é isso afinal?”. (GILBERT apud DEMARIA; WILSON, 2004, p.200, tradução nossa)

Em seus *adventure games*, além do humor, a *LucasArts* também colocava em prática, por conta do SCUMM, estratégias de jogabilidade e estrutura narrativa de modo que o jogador contribuísse, porém não interferisse no decorrer da história, que era apresentada de maneira espacial. Foi com *The Secret of Monkey Island* que esse tipo de estrutura se aprimorou. Dividido em quatro capítulos que carregam consigo a veia cômica da empresa, diversos diálogos e quebra-cabeças, o jogo trazia um *gameplay* que se dividia entre explorações lineares e não lineares que se assemelhavam a planos sequência (BLACK, 2012). A crença de que o jogador não devia interferir na história de maneira direta, está evidente, novamente, nas palavras de Gilbert:

Eu discordo (em teoria) de que precisa haver alguma abertura. Eu acho que a história e o *design* devem ser tão bons que o jogador nunca quer fazer nada além do que você quer que ele faça. Vejo meus jogos não como "interativos", mas

"participativos". Você não está "interagindo" com a minha história (o que implica algum grau de escolha). Em vez disso, você está participando. As montanhas-russas nunca saem da pista, mas ainda são divertidas. Um cara com quem trabalhei nos primeiros dias da *LucasArts* tinha o seguinte ditado: "aprenda a amar a estrada". (GILBERT apud BATES, 2004, p. 52, tradução nossa)

Enquanto os consumidores de jogos de computador esgotavam os *adventure games* aclamados da empresa, a *LucasArts* levava para os consoles da época jogos de ação inspirados na grande franquia de George Lucas, como o homônimo *Star Wars* (lançado em 1991 para NES, Game Boy, Master System, Sega Game Gear) e *Super Empire Strikes Back* (lançado em 1993 para Game Boy e NES). Para computador, até a metade dos anos 1990, a *LucasArts* produziria diversos simuladores de voo, principalmente recriando cenários da Segunda Guerra Mundial e trazendo para os jogadores os cenários espaciais de *Star Wars* (THE HISTORY OF LUCASARTS, 2002).

A partir da segunda metade dos anos 1990, as produtoras de jogos se deparavam com um novo panorama tecnológico com a disseminação dos gráficos em 3D, muito por conta da popularização de novos consoles como o *Sony PlayStation* e o *Nintendo 64*. A *LucasArts*, assim como suas contemporâneas, logo partiria para a exploração dessa nova forma de se criar jogos e investiria intensamente em novos gêneros, como os de ação em primeira pessoa, inserido em jogos como a série *Star Wars: Dark Forces*, lançada entre 1995 e 1998 para consoles e PC. A produção de *adventure games*, no entanto, não seria deixada de lado, e títulos emblemáticos seriam lançados nesse período (ainda em 2D): *Full Throttle* (lançado em 1995 para Mac, PC e MS-DOS – Figura 8), *The Dig* (lançado em 1995 para Mac e MS-DOS), *Outlaws* (lançado em 1997 para Windows) e *The Curse of Monkey Island* (lançado em 1997 para Windows).

Figura 8. Captura de tela do jogo *Full Throttle*



Fonte: oldpcgaming.net.

Em 1998 a *LucasArts* se arriscou na empreitada de trazer os gráficos em 3D para os *adventure games*, em uma tentativa de reavivar o gênero que vinha se ofuscando por outros que se tornavam cada vez mais populares (como já mencionado no Capítulo 1). Foi então que surgiu *Grim Fandango*, já citado neste trabalho como o ápice dos *adventure games*. Mas nem as sete mil linhas de diálogo, os cinquenta e cinco personagens da história ou os prêmios que o jogo recebeu, foram capazes de trazer de volta ao topo os *adventure games*. Foi pelo resultado negativo de *Grim Fandango* que a *LucasArts* passou a investir majoritariamente em jogos de ação e simulação, ainda apostando na franquia *Star Wars* para manter seu público. Como já mencionado, a *LucasArts* chegou a lançar mais um *adventure game* após *Grim Fandango*: o título *Escape from Monkey Island* (2000, para *Windows* e *Mac* – posteriormente versões remasterizadas seriam lançadas para *Linux*, *PlayStation Vita*, *Android* e *iOS*). Logo depois, seriam canceladas as sequências de *Sam & Max* e *Full Throttle*. Era uma época de evidente crise para os *adventure games* e a simples menção ao gênero era arriscada aos olhos do mercado:

Durante reuniões recentes com editores, até a menção aos *adventure games* era um movimento para matar um negócio. No momento, estou projetando um RPG, pegando os elementos dos jogos de aventura que funcionam (quebra-cabeças de histórias, personagens e enredos) e colocando-os no jogo e, é claro, sem mencionar nada disso ao editor. Eu acho que em breve, os *designers* de *adventure games* precisarão de um “aperto de mão secreto” (GILBERT apud BATES, 2004, p.53, tradução nossa)

A *LucasArts* ainda produziria jogos até abril de 2013, quando seria fechada pela *Disney* (SCHREIER, 2013), então detentora dos direitos de todas as ramificações da *LucasFilm* após a aquisição do império de George Lucas em 2012. Mas as histórias da *LucasArts* e da *Telltale Games* se cruzariam muito antes da derrocada da gigante dos *adventure games*: foi em 2004 que Dan Connors, Kevin Bruner e Troy Molander, ex-funcionários da *LucasArts*, descontentes com o fato de a empresa não investir mais no gênero que a fez reinar em tempos áureos, resolveram seguir o próprio caminho e fundar a própria empresa com o intuito e desejo de retornar aos *adventure games* (PARKER, 2013). Nas palavras de Bruner: “tínhamos toda essa ambição sobre como seriam os *adventure games* da próxima geração e perdemos o contexto de onde poderíamos persegui-los, então decidimos começar por conta própria” (BRUNER apud FAVIS, 2019, n. p.). Nascia assim aquela que seria a empresa responsável por colocar os *adventure games* de volta ao gosto dos jogadores e ao mercado de videogames: a *Telltale Games*.

2.2 A História da *Telltale Games*

Quando Connors, Bruner e Molander resolveram deixar a *LucasArts* para produzir seus próprios jogos, o objetivo principal era retomar a produção de *adventure games*, utilizando o conhecimento que haviam adquirido com a experiência na produtora iniciada por George Lucas. O grande desejo do trio fundador da *Telltale Games* era justamente contar histórias, objetivo que permaneceu ao longo dos anos: em 2015, em um painel da GDC (Game Developers Conference) Kevin Bruner afirmou que a “real paixão é o desenvolvimento dos personagens, a escrita, os computadores e os softwares”, que enquanto a empresa conseguisse unir todos esses elementos, isso continuaria sendo feito, e finalizou declarando que a *Telltale* sempre buscou a sua forma de contar histórias, independentemente de rótulos ou definições (GDC, 2015) – é justamente dessa paixão pelas narrativas que vem o nome da empresa.

Mas no início, em plena crise do gênero almejado pelos ex-funcionários da *LucasArts*, o lançamento de um *adventure game* parecia um tanto quanto arriscado para um estúdio dando seus primeiros passos. Assim, em fevereiro de 2005, a *Telltale Games* lançaria *Telltale Texas Hold'em* (exclusivo para PC), seu primeiro jogo e o único na história da empresa a ter apenas personagens originais. O título, que basicamente era um jogo de pôquer, seria uma oportunidade para que as atividades comerciais da nova produtora fossem iniciadas e também serviria para testar tanto o modelo de distribuição digital que estava sendo projetado quanto para aprimorar a *engine* que a *Telltale* estava construindo. *Telltale Texas Hold'em* não foi um sucesso de vendas, porém o que cativou os produtores e os jogadores foram as possibilidades de diálogo e interação entre os personagens que eram apresentadas durante o *gameplay* (MCELROY, 2013).

O primeiro jogo licenciado da *Telltale* foi *Bone: Out from Boneville* (Figura 9), também lançado em 2005 (para Mac e PC) e baseado na série homônima de quadrinhos. O título foi relativamente bem recebido pela crítica, porém foi questionado pela jogabilidade simples e duração ínfima. No início de 2006 era lançado *CSI: 3 Dimensions of Murder* (para *PlayStation 2* e *Windows*) baseado na aclamada série de televisão. Logo após *CSI*, era lançado o segundo episódio de *Bone*, *Bone: The Great Cow Race*. Apesar da maioria das críticas sobre os jogos de *Bone* terem sido positivas, a *Telltale* nunca mais voltaria a produzir jogos da franquia (WARD, 2013).

Figura 9. Captura de tela do jogo *Bone: Out from Boneville*



Fonte: myabandonware.com

Estava iniciada, portanto, a caminhada até o objetivo inicial: continuar a história aclamada da *LucasArts*, *Sam & Max*. Ainda em 2005, a empresa receberia a licença para produzir tais jogos diretamente de Steve Purcell, criador da franquia, depois que a *LucasArts* perdeu a garantia de exclusividade. Segundo Dave Grossman, *Senior Designer* da *Telltale Games* na época, em entrevista para o *Gamasutra*, a *LucasArts* só teria a garantia dos direitos sobre *Sam & Max* se continuasse produzindo jogos a partir da história em questão e, depois de um grande período de tempo sem que nenhum título fosse produzido, a licença foi passada diretamente para a *Telltale* sem nenhuma restrição (CIFALDI, 2006a). Assim iniciou-se o desenvolvimento de *Sam & Max Save the World*.

O lançamento episódico de *Sam & Max Save The World* (para PC – Quadro 12) foi o primeiro teste real da *Telltale* em relação ao novo modelo de comercialização, que se tornaria uma de suas marcas registradas ao longo dos anos e influenciaria o mercado de jogos eletrônicos como um todo. Separado em seis episódios que foram lançados mensalmente no serviço de assinaturas de jogos *GameTap* entre outubro de 2006 e abril de 2007, o jogo teve participação direta de seu criador, Steve Purcell, o que permitiu que houvesse uma aproximação maior com os quadrinhos de origem (WARD, 2013). O fato de que os episódios eram lançados em um curto espaço de tempo e a fidelidade à obra original, fizeram do título um grande sucesso para a estreante em *adventure games*, que, na época, era um estúdio pequeno e sem grandes necessidades para manter-se. Ainda na entrevista ao *Gamasutra*, Dave Grossman afirma que:

Sam & Max tem uma base de fãs muito forte, dedicada e peculiar, tanto nos quadrinhos quanto no jogo, e isso é realmente muito bom para nós. Nosso

trabalho é pequeno o suficiente que não precisamos ter uma licença do maior filme do ano porque estamos gastando 20 milhões de dólares no jogo e todo mundo tem que comprá-lo para poder fazê-lo. Se tivermos apenas uma pequena base de fãs dedicada, podemos criar algo que seja pessoal e divertido (...). Eu diria que não estamos realmente visando especificamente um público pequeno ou algo assim, apenas tendemos a gostar de licenças que talvez sejam um pouco peculiares, que talvez não funcionem para outras empresas. Nós gostamos de fazer coisas que tenham muita história e caráter. (GROSSMAN apud CIFALDI, 2006a, n. p., tradução nossa)

Quadro 12. *Sam & Max Save the World* (2006)

Captura de Tela	Características	Inovações
 Fonte: www.gamereporter.uol.com.br.	Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos, impossibilidade de morrer.	Lançamento dos capítulos da narrativa em episódios.

Nenhum dos jogos do início da história da *Telltale* atingiu um grande sucesso com o público de videogames em um contexto geral, porém foram justamente as dedicadas bases de fãs mencionadas por Grossman que mantiveram o estúdio em atividade nos cinco primeiros anos através de títulos como *Sam & Max*, *Wallace & Gromit*, *CSI* e *Homestar Runner*. Em outra entrevista, também para o *Gamasutra*, Dan Connors, cofundador e CEO da *Telltale* afirmava que a busca por jogos como *Bone* e *Sam & Max*, que tinham bases de fãs já consolidadas, apontava para a qualidade já conhecida do conteúdo de tais produtos: “E isso o torna mais um plano de sucesso a longo prazo, algo que tem pernas, porque ainda estamos voltando à coisa principal que a tornou ótima em primeiro lugar; no caso de Sam e Max, os personagens interessantes, no caso de *Bone*, a grande e épica história” (CONNORS apud CIFALDI, 2006b, n. p., tradução nossa). A opção por trabalhar com franquias já consolidadas se tornaria outro traço conhecido da *Telltale Games*.

Entre os lançamentos de jogos de diversas franquias, a *Telltale Games* retornaria novamente a um título clássico dos *adventure games* ao entrar em um acordo com a *LucasArts* para o desenvolvimento de *Tales of Monkey Island* (Figura 11). Na época, os *downloads* digitais, meio de distribuição que a empresa havia investido desde *Sam & Max*,

já estavam difundidos no mercado de videogames (WILLIAMS, 2018). *Tales of Monkey Island* foi lançado em cinco episódios entre julho e dezembro de 2009, mantendo a periodicidade mensal de títulos anteriores da *Telltale*. Além de ser lançado para computador no próprio site da empresa, na *Steam*²⁸ e na *Amazon* o título também foi oferecido para diversos consoles, como o Nintendo Wii e o *PlayStation 3*. Era o retorno dos *adventure games* em um cenário propício para o desenvolvimento da empresa: poucos jogos do gênero em estilo clássico eram disponibilizados aos jogadores na época, e *Telltale* soube usar isso a seu favor, entregando mais jogos de *CSI*, a temporada final de *Sam & Max* e alguns títulos independentes como *Puzzle Agent* (2010, para iOS, Mac, *PlayStation 3* e *Windows*) e *Poker Night at the Inventory* (2010 para Mac e *Windows*).

Figura 10. Captura de tela do jogo *Tales of Monkey Island*



Fonte: www.geek.com

Nos primeiros anos a existência da *Telltale* era instável, e a investida em jogos muitas vezes taxados como peculiares fazia com que, muitas vezes, a diretoria da empresa pensasse no pior. Mas ainda que os jogos da empresa fossem consumidos, na maioria das vezes, apenas por públicos específicos, tais títulos chamavam atenção pela qualidade e por como tratavam a narrativa. Foi por conquistar cada vez mais seu espaço no mercado dos videogames que a *Telltale Games* conseguiu em 2010 um dos maiores acordos de sua história, assinando contrato com a *NBC Universal* para produzir jogos baseados nas aclamadas franquias cinematográficas *Jurassic Park* e *Back to the Future*.

²⁸ Plataforma de comercialização e gestão de jogos digitais.

Durante o processo de criação de *Back to the Future: The Game* (Figura 12), o cocriador da trilogia, Bob Gale, foi consultado sobre o enredo do jogo, que contaria uma história que deveria se encaixar na que foi contada pelos três filmes. Christopher Lloyd dublou Doc Brown, personagem que interpretou nos filmes, e, juntamente com Michael J. Fox permitiu que suas características físicas fossem usadas nos jogos. A *Universal* apostou suas fichas no jogo, incluindo um vale para o primeiro episódio de *Back to the Future: The Game* em todas as cópias do Blu-Ray comemorativo de vinte e cinco anos da trilogia cinematográfica (WILLIAMS, 2018). O jogo foi lançado em cinco episódios entre dezembro de 2010 e junho de 2011 para PC, Mac, *PlayStation* 3 e iOS e foi, até então, a série mais vendida da *Telltale Games*, desbancando *Tales of Monkey Island*.

Figura 11. Captura de tela do jogo *Back to the Future: The Game*



Fonte: www.gamingbolt.com

O outro jogo propiciado pelo acordo com a *Universal*, *Jurassic Park: The Game* (Quadro 13) teve quatro episódios que foram lançados de uma só vez em novembro de 2011 (para iOS, Mac, *PlayStation* 3, *Windows* e *Xbox360*) e possuía elementos, em nível de experimentação, que se tornariam parte do estilo próprio da *Telltale* de fazer *adventure games*. Havia caminhos ramificados, menos foco nos quebra-cabeças e mais atenção aos dramas dos personagens, além da utilização dos *quick-time events* para solucionar momentos de ação. Porém, ao contrário de *Back to the Future*, *Jurassic Park* não funcionou tão bem, trazendo uma história branda, personagens nada cativantes e jogabilidade fraca. Havia a possibilidade de jogar com mais de um personagem e a rápida alternância entre eles, impedindo a criação de qualquer laço com o jogador, além de

situações em que o jogador deveria responder por dois personagens diferentes, enfraquecia ainda mais a qualidade do jogo (WILLIAMS, 2018). Mas ainda que não tenha tido o sucesso esperado, foi justamente por trazer elementos que seriam posteriormente marcas do estilo da empresa que *Jurassic Park: The Game* é um marco da história da empresa.

Quadro 13. *Jurassic Park: The Game* (2011)

Captura de Tela	Características	Inovações
 Fonte: www.john-zhu.com.	Objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos, impossibilidade de morrer, <i>quick time events</i> para resolver momentos de ação.	Mais de um personagem jogável.

No mesmo ano do lançamento de *Jurassic Park: The Game*, a *Telltale Games* daria dois grandes passos – talvez os maiores de sua história. O primeiro deles seria um longo acordo pelos direitos de *The Walking Dead*, série de quadrinhos recém-chegada à AMC. O segundo, feito com a *Warner Bros*, seria pelos direitos da também série de quadrinhos *Fables*. Em entrevista à *GameInformer*, Robert Kirkman, criador de *The Walking Dead*, que já havia jogado os títulos da empresa, conta sobre como foi a proposta da *Telltale*:

Gosto da abordagem deles à narrativa baseada em quebra-cabeças. Eu pensei que eles estavam mais focados em contar uma boa história e achei que eles eram bons em envolver o jogador na narrativa. Foi isso que me interessou em fazer um jogo de *Walking Dead*. Eles vieram até mim com uma proposta que envolvia tomada de decisões e consequências, em vez de reunir munição ou pular coisas, fiquei impressionado com isso. A única coisa realmente especial sobre *The Walking Dead* são os personagens humanos e a narrativa em que eles existem. É tudo sobre drama e perda, então eu senti vontade de fazer um jogo com esse foco, mas isso não era algo que eu sabia se era realmente possível. Quando a *Telltale* veio e me contou sobre a maneira como a tomada de decisões mudaria o jogo, como os jogadores seriam forçados a escolher entre duas decisões ruins e como o aspecto de sobrevivência de *The Walking Dead* seria realmente trazido à tona - foi aí que eu estava vendido ao jogo. (KIRKMAN apud REEVES, 2012, n. p., tradução nossa)

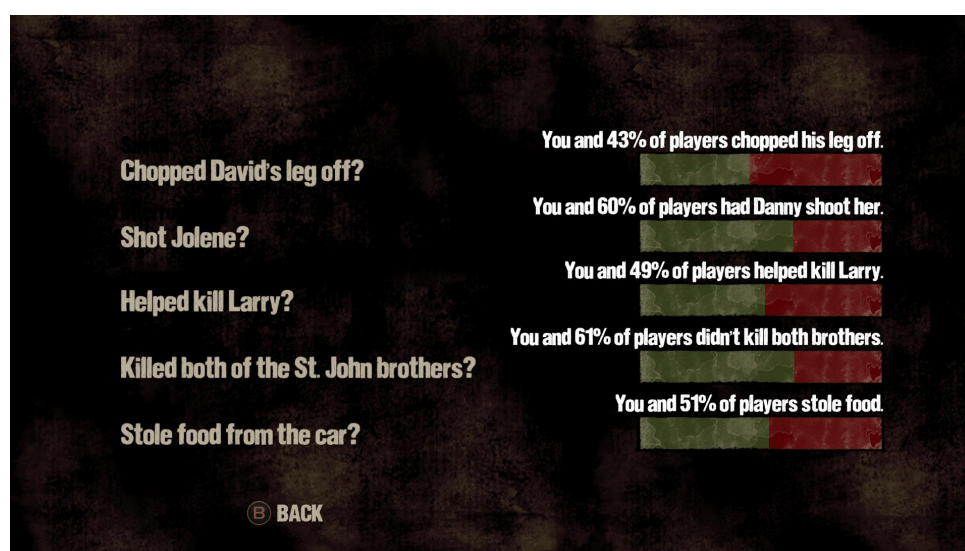
Foi com *The Walking Dead: Season One* (Quadro 14) que a *Telltale* refinou sua maneira de criar jogos. No título protagonizado pelo criminoso e ex-professor Lee Everett havia uma mecânica própria e uma *engine* especificamente desenvolvida para construir narrativas, que permitia que os jogadores criassem sua própria versão da história que os

desenvolvedores estavam contando, a partir das escolhas que modificavam o decorrer do jogo. A cada ação, a cada escolha de diálogo, o jogador se envolve de maneira mais profunda com os personagens, com a história sendo contada, e “você se aproxima cada vez mais do jogo, até sentir que você é o cara que puxa o gatilho” (HANSEN, 2016, p. 337, tradução nossa). São exatamente as escolhas do jogador que determinam qual grupo de sobreviventes existirá ao final da história, por exemplo. Para reafirmar ainda mais a importância das escolhas do jogador, foi a partir de *The Walking Dead* que a Telltale usou um recurso *online* que coletava os dados das escolhas dos jogadores e, ao final de cada episódio, mostrava quais escolhas as pessoas haviam feito durante o jogo, permitindo que o interator comparasse seus desfechos aos de outros (Figura 12).

Quadro 14. *The Walking Dead: Season One* (2012)

Captura de Tela	Características	Inovações
 Fonte: www.trustedreviews.com.	Quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos, impossibilidade de morrer, lançamento em episódios, <i>quick time events</i> para resolver momentos de ação, possibilidade de modificar o final da história.	Estatísticas das escolhas do jogador comparadas com as de outros jogadores ao final de cada episódio.

Figura 12. Estatísticas das escolhas do jogador em *The Walking Dead*



Fonte: www.glanzern.com.

A partir de *The Walking Dead* (lançado em cinco episódios de abril a novembro de 2012, para Android, iOS, Mac, Nintendo Switch, *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *PlayStation Vita*, *Windows*, *XBox360* e *XBoxONE*) a *Telltale* fixou seu lugar de destaque no mercado de jogos em um contexto que ia muito além das bases de fãs que haviam mantido a empresa nos primeiros anos. Foram um milhão de cópias vendidas em vinte dias, elogios vindos do público e dos críticos, e cerca de setenta prêmios de jogo do ano. Em 2013 a *Telltale Games* começaria o ano ganhando cerca de quarenta milhões de dólares em receita, apenas pela primeira temporada do jogo (FAVIS, 2019). Também de acordo com Favis (2019):

The Walking Dead colocou a *Telltale* no mapa em toda a indústria, mostrando a forte escrita do estúdio e apresentando personagens admiráveis como Clementine e Lee, enquanto tentam sobreviver em um pós-apocalipse. Em vez de assistir a um surto de zumbi apenas através de uma lente orientada para a ação, o que ajudou *The Walking Dead* a se destacar foi sua narrativa emocional, o conceito de personagens não jogáveis lembrando escolhas emocionais que você fez e o sentimento de dirigir a narrativa. (FAVIS, 2019, n. p., tradução nossa)

Era o evidente retorno dos *adventure games* ao gosto dos jogadores e a consolidação do estilo *Telltale Games*, com jogos episódicos, narrativas ramificadas que se moldam com as escolhas do jogador, ação baseada em *quick-time events*, personagens marcantes e histórias cativantes. A empresa já não era tão pequena quanto no início, o que aumentava a pressão de investidores e membros da diretoria, que desejavam que a *Telltale* não fosse uma empresa de um jogo só. Para continuar o sucesso trazido por *The Walking Dead* a empresa teria de dar outros passos, e cada vez maiores.

Em 2013 a *Telltale* traria para o público outro de seus grandes títulos: *The Wolf Among Us* (Figura 14), lançado em cinco episódios entre outubro de 2013 e julho de 2014 (para Android, iOS, Mac, *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *PlayStation Vita*, *Windows*, *XBox360* e *XBoxONE*) e baseado na série de quadrinhos *Fables*, o jogo trazia o protagonista Bigby Wolf, controlado pelo jogador, investigando um assassinato em meio a uma atmosfera *noir* em um universo em que personagens já conhecidos de diversos contos de fadas, como Branca de Neve, Bela, Fera, e outros, vivem exilados em Nova Iorque. Enquanto a empresa levava ao público a história de Bigby, também colocava no mercado a história de outra personagem já adorada pelo público: Clementine. A segunda temporada de *The Walking Dead* foi lançada entre dezembro de 2013 e agosto de 2014 (para Android, iOS, Mac, Nintendo Switch, *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *PlayStation Vita*, *Windows*, *XBox360* e *XBoxONE*), trazendo a continuação da trama da personagem pela qual muitos jogadores se apegaram no primeiro episódio, através da convivência com Lee. O grande

trunfo da *Telltale* na sequência de seu grande sucesso foi transferir as escolhas realizadas na primeira temporada para a segunda, fazendo com que se tivesse a verdadeira sensação de que cada escolha fez a diferença na jornada de Clementine (ALLEN, 2018). O sucesso de *The Wolf Among Us* e da segunda de *The Walking Dead*, abriu caminho para que a *Telltale* conquistasse o direito de licenças de outros produtos e universos já muito conhecidos do público em geral, como *Guardians of the Galaxy*, *Borderlands*, *Minecraft*, *Game of Thrones* e *Batman*.

Figura 13. Captura de tela do jogo *The Wolf Among Us*



Fonte: www.gamespot.com.

Os jogos que se seguiram provaram que a *Telltale* havia de fato conquistado um estilo particular de produzir jogos. Em dezembro de 2014 era lançado o primeiro episódio de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* (Figura 15), jogo que será o principal objeto de estudo deste trabalho. O título conta a história da Casa Forrester, que é apenas mencionada nos livros de George R.R. Martin e não tem nenhuma aparição ou menção na série televisiva, que tem a narrativa referenciada no jogo em diversos momentos, emprestando a ele, inclusive, personagens e vozes. Há uma narrativa inteiramente criada pela *Telltale*, a partir de um universo já existente, mas trazendo uma nova perspectiva através de cinco personagens jogáveis – uma tentativa de acertar neste aspecto depois dos erros cometidos em *Jurassic Park*. Na mesma época, foram lançados também *Tales from the Borderlands* (2014-2015, para Android, iOS, Mac, PlayStation 3, PlayStation 4, Windows, Xbox 360, Xbox ONE) e *Minecraft: Story Mode* (2015-2016, para Android, iOS, Mac, Nintendo Switch, PlayStation 3, PlayStation 4, Nintendo Wii U, Windows,

Xbox 360, Xbox ONE e Netflix), que receberam diversas críticas positivas (FAVIS, 2019). Além disso, *Minecraft* foi responsável por ter revolucionado o mercado ao ser um jogo disponibilizado em uma plataforma de *streaming*²⁹ de vídeo. Mas ainda que tivessem uma boa recepção, todos os jogos da empresa eram comparados com *The Walking Dead*.

Figura 14. Captura de tela do jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series*



Fonte: www.imdb.com.

A comparação de seus lançamentos com o jogo mais icônico de sua história não deixava a *Telltale Games* em uma posição confortável. De acordo com Kevin Bruner, *The Walking Dead* era uma faca de dois gumes por ter colocado a empresa em um lugar de destaque, mas, ao mesmo tempo, ter criado nos jogadores e na crítica uma expectativa alta do que viria a seguir: “Você não pode duplicar o jogo do ano repetidamente, mas havia muita pressão para duplicar *The Walking Dead*” (BRUNER apud FAVIS, 2019, n. p., tradução nossa). Bruner ainda afirma que ao buscar novas licenças, não oferecia experimentos ou inovações, mas sim fazer o mesmo que havia feito com *The Walking Dead*. Tudo em relação aos passos dados pela *Telltale* girava ao redor da pressão de refazer o sucesso da história de Lee e Clementine, vinda do público, da crítica e do conselho da empresa, mas nenhum dos jogos da empresa superou tal título em vendas, público e popularidade. Mesmo os títulos seguintes de *The Walking Dead* não causaram o impacto do primeiro e projetos de outras franquias não foram bem-sucedidos (FAVIS, 2019).

É possível afirmar que um dos maiores erros da *Telltale* foi tentar replicar o sucesso de *The Walking Dead*, sem pensar no possível desgaste que isso causaria ao formato

²⁹ Transmissão de vídeo sob demanda.

utilizado e ao estilo impresso em cada detalhe da narrativa. Ainda que a fórmula de sucesso fosse efetiva e que, diversas vezes, esse tipo de fórmula seja replicada com sucesso – ao exemplo do que a *LucasArts* fez por anos – nunca se deve deixar a inovação e o avanço de lado. O mecanismo interno utilizado pela empresa, *Telltale Tool*, que por muitas vezes foi considerado uma ferramenta incrível para a criação de *adventure games*, já se mostrava desgastado e longe de permitir experimentações. Além disso, o *software* era falho em relação ao sistema físico, o que fazia com que sequências de ação fossem feitas manualmente pelos animadores, detalhe por detalhe (FAVIS, 2019). E enquanto a *Telltale* pecava em não inovar em seus títulos, outras empresas aproveitavam a retomada dos *adventure games* para lançar seus próprios títulos, que também viriam a ganhar espaço e sucesso entre público e crítica, como *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) e *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015), *adventure games* que traziam múltiplas escolhas, narrativas complexas e diversidade de finais – sendo que o primeiro título também foi comercializado em episódios, como os da *Telltale*.

Diversas entrevistas de ex-desenvolvedores e ex-artistas da empresa revelam condições de trabalho quase desumanas, com jornadas que chegavam a vinte horas, durante quase todo o ano, para que se pudesse lançar um novo título a cada três ou seis meses. O pouco tempo para desenvolvimento não só tornava o trabalho perturbador como não permitia qualquer aperfeiçoamento ou atualização em questão de mecânica, *softwares* e gráficos (RINGO, 2018). Eram comuns também a quantidade grande de falhas encontradas nos jogos, por conta do ritmo desenfreado de lançamentos, sempre em busca de recuperar os lucros que a empresa não conseguia alcançar e as constantes alterações de última hora vindas da diretoria da empresa, que fazia com que os trabalhadores tivessem jornadas de trabalho ainda mais perturbadoras.

O que muitos afirmavam era que um dos principais causadores de todos os problemas da *Telltale Games* era um de seus fundadores: Kevin Bruner. Bruner teve diversos papéis durante a história da empresa, como CTO, CEO e participando de processos de programação por sua experiência na *LucasArts*. Porém depois do sucesso de *The Walking Dead*, seu comportamento se tornou nocivo aos colaboradores da *Telltale*. Bruner sentia dificuldade em dividir os louros e reconhecer o sucesso de sua equipe, por temer criar possíveis concorrentes – comportamento que causou, justamente, a saída de diversos talentos da empresa – e se colocava como o centro das atenções e das decisões:

Ex-funcionários e fontes com conhecimento direto do funcionamento interno da *Telltale* descrevem consistentemente Bruner como um gargalo criativo que micro

gerenciou todas as partes do processo de desenvolvimento, do início do processo ao produto final - chegando ao ponto de reescrever pessoalmente o texto do tutorial. "Ele queria ser consultado sobre tudo, desde a cor das paredes até quem eles contrataram para escrever um diálogo específico", diz um ex-funcionário. (FAROKHMANESH, 2018b, n. p., tradução nossa)

Kevin Bruner foi afastado da *Telltale* em 2017, porém pouco pode ser recuperado desde sua saída. No final do mesmo ano, a empresa demitiu cerca de vinte e cinco por cento de seus funcionários. Na época, a *Telltale* estava no processo de produção e lançamento de *Minecraft: Story Mode – Season Two* (2017, para Android, iOS, Mac, Nintendo Switch, *PlayStation 4*, *Windows*, Xbox 360 e Xbox ONE) e de *Batman: The Enemy Within* (2017 – 2018, para Android, iOS, Nintendo Switch, *PlayStation 4*, *Windows* e Xbox ONE). Ainda em 2018, a *Telltale* daria início ao desfecho de seu maior sucesso com *The Walking Dead: The Final Season* (Figura 15), lançado entre 2018 e 2019 para Nintendo Switch, *PlayStation 4*, *Windows* e Xbox ONE. E foi justamente durante a despedida de sua maior franquia que a *Telltale* se desmantelaria:

Quando os funcionários apareceram para trabalhar na sexta-feira, 21 de setembro, na *Telltale Games*, não havia nada que sugerisse que o dia seria diferente de qualquer outro. O segundo episódio da temporada final de *The Walking Dead* seria lançado na semana seguinte; desenvolvedores de várias equipes estavam ocupados com planos para títulos em andamento. Mas poucas horas depois, 250 pessoas se encontravam sem emprego, sem indenização e com seguro de saúde que acabariam no final do mês - apenas nove dias. (FAROKHMANESH, 2018a, n. p., tradução nossa)

Problemas financeiros, desempenho dos jogos abaixo do esperado, desconfiança de possíveis parceiros e a perda de importantes investidores são apontadas como as principais causas da derrocada da produtora. A última temporada de *The Walking Dead* foi terminada pela *Skybound Games*, que incorporou em sua equipe boa parte dos membros que compunham o time da *Telltale* que trabalhavam no título (GACH, 2018). Mas foi em agosto de 2019 que indústria, crítica e jogadores foram realmente pegos de surpresa – muito mais do que na ocasião do fechamento da *Telltale*: os ativos da produtora foram adquiridos pela *LCG Entertainment*, que voltou a comercializar alguns jogos antigos da empresa que haviam sido retirados do mercado e a trabalhar em títulos com propriedades já adquiridas, além de buscar novas licenças (CAMPBELL, 2019). Ainda segundo Campbell (2019), Jamie Otilie (que agora lidera a *Telltale* ao lado de Briwn Waddle) em entrevista ao portal *Polygon* afirmou que comprou os direitos da *Telltale* porque acredita no futuro dos *adventure games*, na viabilidade do estilo que só desapareceu por condições de mercado e escolhas da administração anterior da empresa: “gosto de jogos que contam histórias e acho que nossa indústria deve ter uma empresa especializada em jogos baseados

em narrativas”. Na mesma entrevista, Otilie afirma que ainda está analisando o modelo episódico que era empregado pela *Telltale*, que provavelmente será mantido, porém com ritmo diferente e que a empresa agora trabalhará duro para não cometer erros semelhantes.

A “ressurreição” da *Telltale* trouxe aos amantes do gênero e fãs do estilo da empresa novo fôlego e esperança de que se possa viver a continuação de histórias como *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, *Borderlands* e *Minecraft*, ainda que não exista certeza sobre como estariam as situações dessas licenças. Porém, em dezembro de 2019 um anúncio inesperado reavivou ainda mais no público a esperança de que a *Telltale* realmente está de volta à ativa: no *The Game Awards 2019*, maior prêmio da indústria mundial de jogos eletrônicos, a *Telltale* anunciou o trailer de *The Wolf Among Us 2*, produção que conta com diversos ex-funcionários que trabalharam na primeira temporada do jogo. Embora antes do fechamento a *Telltale* já tivesse anunciado a continuação da história de Bigby Wolf – título que na época foi cancelado – a nova versão não utilizará nada do que já havia sido produzido, além de não utilizar a *Telltale Tool*, ferramenta que já era considerada obsoleta para o desenvolvimento (PRIESTMAN, 2019).

Um novo episódio está sendo criado na história da empresa, baseado na vontade de produzir bons *adventure games* e contar boas histórias, aos moldes do que ocorreu em sua fundação. Até que *The Wolf Among Us 2* seja lançado, ainda que a nova diretoria da empresa afirme que manterá a essência narrativa tão presente nos jogos que tornaram a *Telltale* uma referência em *adventure games*, não se sabe o quanto do estilo *Telltale* será mantido, esquecido ou renovado. Tal estilo é o que formata o objeto de estudo desta pesquisa e é o tema que será abordado a seguir neste capítulo.

2.3 O Estilo *Telltale Games*

Para colocar os jogos majoritariamente narrativos de volta ao gosto dos jogadores, a *Telltale Games* teve de construir uma maneira particular de se contar tais histórias, tanto em parâmetros visuais quanto de narrativa. A construção desse estilo próprio de se fazer *adventure games* se dá pela união das características fundamentais do gênero a inovações trazidas desde os experimentos da *LucasArts* até a utilização de recursos já amplamente utilizados em outras mídias, como o cinema. Essa construção retoma à própria construção da linguagem dos jogos eletrônicos, que teve influência de diversas mídias, visto que “pela sua natureza multimidiática, os jogos eletrônicos sempre aglutinaram outros meios e

formatos para desenvolver sua linguagem, interface e narrativa, de forma ainda assim inovadora” (LOPES; INOCÊNCIO, 2016, p. 65).

Partindo da caracterização dos *adventure games* como gênero – tema discutido anteriormente no Capítulo 1 – pode-se afirmar que os jogos produzidos pela *Telltale* possuem suas cinco características apontadas como fundamentais: jogo movido pela história, solução de quebra-cabeças, ao menos um personagem controlável, manipulação de objetos, exploração de ambientes e possibilidade de ação (FERNANDEZ-VARA, 2009). Juntam-se a tais características, elementos importantes surgidos na modernização do gênero: as árvores de diálogo para interação entre personagens, que se tornaram mais importantes que a manipulação de objetos, e o uso de *quick-time events* para solucionar os momentos de maior ação. Desta forma, além de se definir as características dos *adventure games* modernos, tem-se a base dos jogos produzidos pela *Telltale Games*, que, muitas vezes, chegam a ser comparados com outras mídias, como cinema e televisão, por terem uma carga narrativa que exacerba o que se toma como usual nos jogos eletrônicos.

Essa comparação atinge níveis que fazem com que se possa duvidar, inclusive, da classificação de tais produtos como jogos, porém, ainda que se coloquem como produções extremamente narrativas, esses títulos ainda podem ser chamados de jogos por possuírem as quatro características fundamentais já citadas anteriormente: meta, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária (MCGONIGAL, 2012). A necessidade de se absorver características de outras mídias é compreensível quando se pensa que meios como o cinema já haviam concretizado sua linguagem anos antes do surgimento dos jogos. Títulos como os produzidos pela *Telltale Games* não se apropriam de tais características para se tornarem outra mídia, mas para potencializarem suas narrativas e se valerem da evolução tecnológica que permitiu que os gráficos em 3D sejam cada vez mais realistas, permitindo cada vez mais experimentações:

Se por um lado a tecnologia concedeu mais imersividade aos games, por meio de gráficos fotorrealísticos e sensores de movimento, por outro a crescente integração entre narrativa e jogo demonstrou seu potencial em prover uma experiência fílmica ainda mais sinérgica do que a oferecida pela sétima arte. (BRANDÃO, 2012, p.167).

Uma das características cinematográficas que podem ser identificadas na experiência narrativa proporcionada pelos jogos da *Telltale Games* é a serialidade. Ainda que a distribuição em episódios tenha sido adotada por motivos comerciais, não se pode negar a influência de tal estratégia na construção narrativa de tais jogos. Amplamente utilizada na televisão e frequentemente relacionada a esta mídia, a serialidade ganhou

espaço no audiovisual com os melodramas de sensação dos anos 1910. Ben Singer (2001) utiliza o termo “seriado” – e não “série” – para definir as narrativas fragmentadas que, ainda que possuam histórias independentes e cada uma de suas partes, possuem uma narrativa maior que é abordada desde o início e dura até o desfecho. O autor também afirma que todos os filmes seriados da época, com poucas exceções, eram melodramas de sensação e, apesar de cobrirem uma variedade de gêneros, “(...) concentraram na violência e na ação intensa (...), em conflitos narrativamente severos entre um herói ou uma equipe de heróis e um vilão com seus cúmplices” (SINGER, 2001, p. 198, tradução nossa). Tais elementos, como ação, conflitos, emoção e a dualidade entre vilania e heroísmo, também fazem parte das narrativas apresentadas pela *Telltale Games*, o que corrobora a relação entre tais jogos e as obras seriadas em questão.

Duas características fundamentais das narrativas seriadas são *cliffhangers* e *overlaps*, que garantem que o espectador – no caso desse estudo, o jogador – mantenha o interesse em acompanhar a história do início até o final. Os *cliffhangers* são responsáveis por manter o suspense da narrativa de um episódio para o outro, ao criar um ponto de tensão ao final de cada parte da história, fazendo com que o espectador/jogador retorne à obra para saber qual a sequência dos fatos. Segundo Singer (2001), foi com essa estratégia que os “seriados incentivaram um volume constante de indivíduos que retornaram atormentados e ansiosos pela resolução do encerramento narrativo negado no episódio anterior” (p. 210, tradução nossa). A *Telltale* aplica essa estratégia colocando ao final de seus episódios, ações decisivas, acontecimentos importantes para a história, e outros fatos que prendem a atenção do jogador e faz com que ele deseje jogar o que virá a seguir. No caso do objeto de estudo deste trabalho, *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, essa estratégia é potencializada pelo fato de que existe mais de um personagem jogável, e, portanto, podem existir *cliffhangers* diferentes para cada personagem ao final de cada episódio. No caso do jogo em questão, o *cliffhanger* foi aplicado de diversas maneiras: morte de personagens importantes e possíveis consequências, chegada de personagens a novas localidades, fuga, encontro com aliados e confronto com inimigos.

Além de *cliffhangers*, também são utilizados os *overlaps*, estratégia que nomeia a presença de elementos do episódio seguinte ao final de cada parte da história, funcionando como uma prévia do que virá a seguir, instigando o espectador/jogador. Também faz parte do *overlap* a recapitulação de fatos importantes que ocorreram no episódio anterior, para que o espectador/jogador possa relembrar de partes importantes da narrativa. Essa

estratégia é facilmente percebida ao final e começo de cada episódio dos jogos produzidos pela *Telltale Games*, onde sempre são exibidos letreiros anunciando o que virá a seguir e o que aconteceu anteriormente (Figura 15).

Figura 15. Letreiros de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*



Fonte: captura de tela do próprio jogo, feita pela autora.

Outro ponto a ser destacado do “estilo *Telltale*” é a construção visual de seus jogos. Títulos como *The Wolf Among Us* e *The Walking Dead* têm uma estética que aproxima seus gráficos às histórias em quadrinhos, mídias originais em que as histórias nas quais tais jogos se baseiam. Neste contexto se identifica um processo de remediação, definido por Bolter e Grusin (2000) como uma representação de uma mídia em outra, a partir da utilização de recursos e elementos pré-existentis, sejam eles narrativos, estruturais, semânticos, visuais, entre outros. A mesma estratégia se repete com outros jogos, como *Minecraft: Story Mode* e *Tales from the Borderlands*, que reproduzem o visual de *Minecraft* e da franquia *Borderlands*, jogos que foram base para os títulos produzidos pela

Telltale Games. O mesmo acontece com *Back to the Future: The Game*, *Jurassic Park: The Game* e *Guardians of the Galaxy: The Telltale Series*, que reproduzem os filmes nos quais foram baseados. O próprio objeto de estudo deste trabalho, *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, apesar de não ter sua história baseada diretamente na série de TV que é ambientada no mesmo universo da obra literária de George R. R. Martin, traz do meio televisivo as características visuais que necessita para contar a história da família Forrester e representa fielmente personagens já conhecidos do público da série – trazendo, inclusive, seus atores para a dublagem do jogo. Além das escolhas visuais para cada jogo, que cria uma estética particular de acordo com suas referências e mídias anteriores, é presente de maneira geral, independente de qual seja a mídia anterior ao jogo, a utilização da linguagem cinematográfica, que une todos os títulos em torno de um estilo próprio da *Telltale Games* que busca sempre evidenciar a narrativa.

Quadro 15. Exemplos de comparação entre jogos e mídias originais

Jogos produzidos pela <i>Telltale Games</i> versus Mídia Original	
<i>The Wolf Among Us</i>  Fonte: www.xboxblast.com.br.	<i>Fables – Quadrinho</i>  Fonte: www.trustedreviews.com.
<i>The Walking Dead: Season One</i>  Fonte: invisioncommunity.co.uk.	<i>The Walking Dead – Quadrinho</i>  Fonte: observatoriodocinema.bol.uol.com.br.

Minecraft: Story Mode

Fonte: www.gameinformer.com.

Minecraft – Jogo Eletrônico

Fonte: www.minecraft.net.

Tales from the Borderlands

Fonte: www.techtudo.com.br.

Borderlands 2 – Jogo Eletrônico

Fonte: www.microsoft.com.

Back to the Future: The Game

Fonte: www.techtudo.com.br.

Back to the Future - Filme

Fonte: www.slashfilm.com.

Jurassic Park: The Game

Fonte: www.mundojurassicobr.com.

Jurassic Park – Filme

Fonte: www.planocritico.com.

Game of Thrones – A Telltale Games Series



Fonte: www.mundojurassicobr.com.

Game of Thrones – Série de Televisão

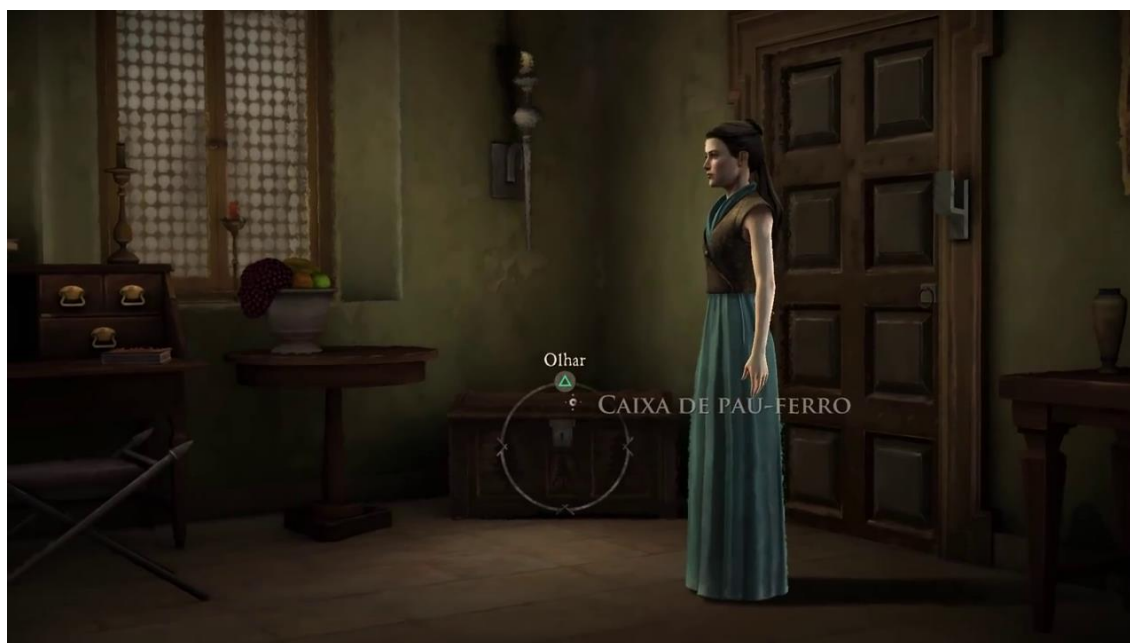


Fonte: revistagalileu.globo.com.

Ainda que durante muito tempo na história dos jogos eletrônicos as *cutscenes* eram a forma de representação mais próxima do cinema ou até da televisão, a evolução tecnológica que os gráficos sofreram ao longo dos anos trouxe novas possibilidades, como mencionado anteriormente. Tais cenas de transição começaram a ser cada vez mais interativas, se fundindo muitas vezes ao *gameplay*. Não demoraria muito até o próprio *gameplay* se valer de tais possibilidades, aproximando a experiência de jogo a uma experiência cinematográfica. Por carregarem consigo uma grande carga narrativa, os *adventure games* puderam aproveitar da linguagem cinematográfica como ferramenta para tornar suas histórias cada vez mais envolventes e complexas, e não seria diferente com os que a *Telltale Games* produziu. Destaca-se nesse contexto o conceito da *mise-en-scène*.

Bordwell e Thompson (2008) definem a *mise-en-scène* como o conjunto de aspectos fílmicos que aparecem durante o enquadramento: cenário, iluminação, figurino, e comportamento dos personagens. Nos jogos eletrônicos, como os da *Telltale Games*, tais elementos mantêm sua funcionalidade ao corroborarem com a narrativa. O que o jogador observa durante a experiência de jogo é um elemento fundamental para o *gameplay*. O cenário será onde o jogador poderá explorar e interagir com os objetos e a disposição de tais objetos em conjunto com a noção de espacialidade do personagem dentro do ambiente são fundamentais para a compreensão de quais ações devem ser tomadas e qual rumo o jogador deve seguir (Figura 16). Além disso, como um jogo normalmente se passa em diversas localizações e espaços é fundamental que tais cenários sejam identificados de maneira rápida, para que não haja confusão para o jogador.

Figura 16. Disposição de elementos para guiar o jogador



Fonte: captura de tela do próprio jogo, feita pela autora.

Os jogos da *Telltale Games* utilizam a *mise-en-scène* como um elemento de ambientação e localização e como ferramenta narrativa em dois momentos. Em um primeiro momento, utiliza-se da localização e ambientação por si só. Nas vezes em que o jogador pode se movimentar pelo cenário, é este que guia o olhar para onde se deve deslocar e agir para que se prossiga com a narrativa. Quando algum objeto em específico deve ser encontrado ou algum caminho em especial deve ser seguido, o cenário é preparado de maneira para que o que é importante salte aos olhos. No caso do objeto de estudo, *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, em que existe mais de um personagem jogável, a *mise-en-scène* auxilia o jogador a já entender com qual personagem irá jogar naquele momento antes dele aparecer, visto que cada um deles se encontra em um ambiente diferente: Porto Real se destaca pelas cores, luzes naturais e de tons quentes, construções e decorações luxuosas; Ironrath tem luzes e cores predominantemente frias, construções de madeira e grandes árvores de pau-ferro; Essos é ensolarada, com diversas construções de pedra e tons quentes e opacos, o que caracterizam um local desértico; a Muralha, no extremo norte, tem luz pálida e azulada, característica da neve que contrasta com os mantos negros da Patrulha da Noite, e assim por diante. Essa diferenciação acontece com todos os locais onde se passa a narrativa.

A profundidade de campo e a decupagem clássica também são elementos importantes nesse contexto. A profundidade de campo é utilizada a serviço da localização do jogador e para enfatizar alguns momentos de comunicação com outros personagens presentes na tela, além de evidenciar ainda mais o visual cinematográfico dos jogos (Figura 17). A decupagem clássica auxilia na focalização de objetos ou cenas importantes, fazendo com que o jogador esteja atento ao que é necessário: enquadramento a serviço da narrativa (Figura 18). A utilização de campo e contracampo, estratégia clássica, em momentos de diálogo tornam as cenas mais dinâmicas e envolventes por aproximarem o jogador dos personagens na cena (Figura 19). Tais utilizações são diferentes das visões mais utilizadas nos jogos eletrônicos, em primeira e terceira pessoa³⁰ de modo persistente, de modo que não há uma visão fixa dos acontecimentos, mas sim enquadramentos que permitam uma melhor compreensão dos fatos do jogo.

Figura 17. Utilização da profundidade de campo



Fonte: captura de tela do próprio jogo, feita pela autora.

³⁰ Primeira e terceira pessoa são pontos de vista em que o jogador tem a mesma visão do personagem ou o vê juntamente com o cenário, respectivamente.

Figura 18. Enquadramento a serviço da narrativa



Fonte: captura de tela do próprio jogo, feita pela autora.

Figura 19. Campo e contracampo seguido de plano geral



Fonte: captura de tela do próprio jogo, feita pela autora.

A característica final a ser destacada para definir o “estilo” *Telltale Games* é o caráter rizomático de suas narrativas, já mencionado anteriormente. Fazer com que o jogador tenha suas próprias escolhas de diálogo (Figura 20) e ação ao longo do jogo, em uma relação de causa e consequência, permite que interator brinque com o acaso ao fugir

da “estrada de tijolos amarelos” e seja transportado para uma teia de acontecimentos, ou, como afirma Ryan (2001), em um labirinto em que “(...) o usuário tenta encontrar um caminho de um ponto inicial até um ponto final. Este esquema tem espaço para muitas variações. Pode haver uma ou mais maneiras de alcançar o objetivo” (p. 251, tradução nossa).

Figura 20. Possibilidades de escolha de diálogo



Fonte: captura de tela do próprio jogo, feita pela autora.

Dentro do nicho dos *adventure games*, a *Telltale Games* se tornou referência justamente por trazer uma estrutura que permite ao jogador realizar inúmeras escolhas ao longo de seus jogos, sendo apontada inclusive por alguns autores como a responsável pelo renascimento do gênero. É evidente que a criação de jogos que ampliam as possibilidades da narrativa carrega consigo uma série de problemas e dificuldades, mas a *Telltale Games*, ao desenvolver um método e estilo próprio, conseguiu superar tais barreiras. Como afirma Hansen (2016):

Quanto mais opções um desenvolvedor de jogos permite que o jogador faça, mais opções de história eles têm para criar. Se eles não forem cuidadosos, podem ficar fora de controle. Os desenvolvedores frequentemente se veem precisando limitar as escolhas para manter as coisas simples, ou descobrir que eles nunca terminarão de fazer o jogo por causa da quantidade de resultados. Poderia ser uma desordem usual, mas os desenvolvedores da *Telltale Games* lidaram com isso perfeitamente. (p. 339, tradução nossa)

No contexto de escolhas presente nos jogos produzidos pela empresa, uma das marcas registradas desta estratégia é a constante exibição para o jogador de um *feedback* em tempo real em relação à escolha que foi realizada: “(...) se lembrará disto”, “Você ficou em silêncio”, “(...) percebeu isso”, são os exemplos mais comuns (Figura 21). Esse tipo de estratégia corrobora com a crença de que qualquer ação do jogador modificará os fatos que virão a seguir e faz com que, a cada escolha, o interator se atente às possíveis consequências de cada uma de suas frases ou ações. Outro elemento característico dos jogos da *Telltale Games* que vão de encontro ao seu caráter rizomático é a exibição, ao final de cada episódio, das estatísticas das escolhas do jogador em relação às escolhas de outros jogadores, explicitando assim a variedade de possibilidades que existem ao decorrer da narrativa e da experiência de jogo.

Figura 21. *Feedback* de escolha em tempo real



Fonte: captura de tela do próprio jogo, feita pela autora.

Levando em conta as características apontadas neste tópico, chega-se à conclusão de que o “estilo” que a *Telltale Games* consolidou em seus jogos é construído a partir dos seguintes elementos: jogo movido pela história, solução de quebra-cabeças, ao menos um personagem controlável, manipulação de objetos, exploração de ambientes e possibilidade de ação (FERNANDEZ-VARA, 2009), como o que definem tais títulos como *adventure games*; árvores de diálogo para interação com personagens e diversas possibilidades de

ação, o que traz o caráter rizomático das obras; uso de *quick-time events* para solucionar os momentos de maior ação; utilização de estratégias cinematográficas, como a serialidade, a *mise-en-scène* e a diversidade de enquadramentos para afirmar o caráter narrativo dos jogos. O que se seguirá neste trabalho são a compreensão e análise, partindo destas características, do jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, a fim de encontrar características particulares deste jogo, analisar as estratégias de *game design* e narrativas aplicadas a partir do “estilo *Telltale*”.

3 EPISÓDIO 3: “THE NORTH REMEMBERS”³¹

Game of Thrones – A Telltale Games Series, objeto de estudo deste trabalho, é definido como um *adventure game* episódico e carrega as características apresentadas no capítulo anterior como sendo as que formam o “estilo *Telltale Games*”: jogo movido pela história, solução de quebra-cabeças, ao menos um personagem controlável, ambiente explorável, possibilidades de ação através de árvores de decisão, *quick-time events* para solução de momentos de ação e utilização de estratégias cinematográficas para corroborar com seu caráter narrativo. Lançado em seis capítulos entre dezembro de 2014 e novembro de 2015, o título conta a história da Casa Forrester, que apenas é mencionada nos livros de George R. R. Martin e não possui nenhuma aparição ou menção na série homônima produzida pela HBO. A narrativa, portanto, apesar de partir de um universo já conhecido de outras mídias, foi inteiramente criada pela *Telltale Games*:

A Casa Forrester foi vassala leal da Casa Stark por milhares de anos. Nos limites mais sombrios da Mata de Lobos, eles ceifam árvores raras de pau-ferro. Agora o Norte foi corroído pela guerra e casas rivais querem reivindicar o pau-ferro Forrester para si. O destino da Casa Forrester, portanto, é incerto. (texto retirado da introdução de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*)

Ainda que não exista qualquer menção da história dos Forresters em *Game of Thrones*, série de TV, os fatos que ocorrem durante o jogo se ligam diretamente à produção televisiva, remediando sua estética e absorvendo personagens e pontos importantes na trama que foi ao ar na HBO. Os seis episódios de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* se passam em um período que se estende da terceira à quinta temporada da série, iniciando-se no Casamento Vermelho³², um dos momentos mais marcantes de *Game of Thrones*, e, ainda que nada que aconteça no jogo interfira na série de TV, vários acontecimentos das duas narrativas se cruzam ao longo do *gameplay*.

Apesar dessa relação, não é necessário conhecer a série de TV para ter uma experiência satisfatória de jogo, visto que as duas narrativas são independentes e inseridas

³¹ “*The North Remembers*” (“O Norte se lembra”) faz alusão aos dizeres tradicionais da região Norte de Westeros, onde se localiza Ironrath, região da família Forrester, que é a família protagonista de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*. A escolha deste nome para o capítulo faz alusão à história da família e aos *feedbacks* em tempo real, já mencionados neste trabalho, que comumente exibem que um personagem ou outro vai se lembrar do que o jogador fez ou disse.

³² Casamento Vermelho, no contexto da série de TV *Game of Thrones*, é o nome dado ao massacre que ocorreu nas Gêmeas durante Guerra dos Cinco Reis. Neste acontecimento, o Rei do Norte, Robb Stark, acompanhado de sua mãe Catelyn, e milhares de vassalos – que no contexto do jogo incluem a família Forrester – são emboscados e mortos pelos Frey. O plano foi arquitetado por Lorde Walder Frey, que se sentiu ofendido por Robb não ter cumprido a promessa de casar com uma de suas filhas.

dentro de um contexto transmidiático. Para Jenkins (2006), a história transmidiática é aquela que se diversifica em várias plataformas de mídia, onde cada uma tem suas particularidades que contribuem para o universo em um contexto geral. Ainda que neste trabalho não se busque o aprofundamento nas questões transmidiáticas que permeiam *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, considerar que tal objeto de estudo faz parte de um contexto em que se relaciona com outras mídias é importante para que se possa compreender a narrativa como algo que faz parte de um universo maior.

A relação transmídia entre o título que é objeto de estudo deste trabalho e a série de televisão do mesmo nome, permite a utilização de estratégias que atraem jogadores que já são consumidores da franquia em questão. Destaca-se o fato de que é possível encontrar e interagir com personagens já conhecidos do público, como Jon Snow, Cersei Lannister, Tyrion Lannister, Daenerys Targaryen, Margaery Tyrell e Ramsay Bolton, dublados por seus atores originais – como já citado neste trabalho. Outras referências ao universo televisivo de *Game of Thrones*, são a presença de diversos locais já conhecidos como A Muralha, Porto Real, As Gêmeas e Essos e a utilização de uma abertura semelhante à que é utilizada pela produção da HBO.

A construção da história da Casa Forrester como uma narrativa que se coloca para o interator como mutável passa por diversos mecanismos e é feita a partir de estratégias narrativas e de *game design* que fazem com que o jogador se mantenha atento e atuante a cada momento do jogo. Este capítulo tem como objetivo apresentar o objeto de estudo e identificar e discutir tais estratégias a partir da análise particular da história em questão em conjunto com os Apêndices A, B e C. Como colocado anteriormente, o Apêndice A tem como objetivo apresentar o cenário discutido e seus personagens, jogáveis ou não, enquanto os Apêndices B e C apresentam dados específicos do *gameplay* de duas formas diferentes: primeiramente, apresenta-se o mapeamento das escolhas ao longo da experiência de jogo para, a seguir, apresentar o fluxo narrativo de cada personagem. O mapeamento das escolhas em si permitiu visualizar e analisar as decisões realizadas durante o jogo de forma mais precisa, compreendendo a importância e impacto de cada uma na narrativa. Através deste mapeamento, puderam-se construir fluxogramas a partir da história vivida por cada personagem, o que permitiu a visualização da estrutura narrativa e, consequentemente, permitiu a sua análise e discussão.

3.1 Um Breve Resumo da Narrativa³³

O início de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* se deu com “Ferro do Gelo”, episódio lançado em dezembro de 2014. Tudo começa nas Gêmeas, local onde, assim como na série televisiva, acontece o “Casamento Vermelho”. Ainda que o início do episódio seja protagonizado por Gared, que está no acampamento Forrester, acompanha o massacre de perto, testemunha a morte de Lorde Gregor Forrester, presencia o assassinato de sua família na fazenda de seu pai e é enviado para a Muralha por matar alguns dos guardas que cometeram tal crime, a maior parte do episódio é protagonizada por Ethan, que após a morte do pai e suposta morte do irmão mais velho Rodrik, assume o papel de Lorde da Casa Forrester e deve lidar com a escolha do novo sentinela, com as desavenças entre sua Casa e a Casa Whitehill e com a intervenção de Ramsay Bolton. Enquanto isso, em Porto Real, Mira é surpreendida com o pedido de Lady Forrester para que peça a Lady Margaery Tyrell que intervenha em favor da Casa Forrester. O episódio se encerra com seu grande ponto de tensão: o assassinato de Ethan pelas mãos de Ramsay e o sequestro de Ryon, caçula da família, por Lorde Ludd Whitehill.

No episódio dois, “Os Lordes Perdidos”, logo de início Asher Forrester é apresentado como mais um personagem jogável. Ele é procurado em Essos por seu tio, Malcolm, que cruzou o mar para pedir ao sobrinho que ajude a reerguer a Casa Forrester. Com ajuda de Beshka, eles partem em busca de um exército para retornar a Ironrath e essa passa a ser a missão principal de Asher durante quase todo seu arco narrativo ao longo do jogo. O último personagem jogável a ser apresentado é Rodrik, primogênito da família Forrester que foi considerado morto após a batalha nas Gêmeas e levado para Ironrath junto dos cadáveres do massacre. Ao retornar para casa, Rodrik deve lidar com a situação de sua Casa e resolver assuntos como seu noivado com Elaena Glenmore. Além disso, Gared chega à Muralha para iniciar seu treinamento como membro da Patrulha da Noite, enquanto Mira se envolve nas negociações de pau-ferro entre a Coroa, representada por Cersei e Tyrion Lannister e sua família, colocando-se como rival dos representantes de Ludd Whitehill e passa a correr sérios riscos, até sofrer uma tentativa de homicídio, da qual escapa, com ajuda do menino carvoeiro Tom, após matar seu agressor.

³³ Mais detalhes sobre o universo de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* podem ser consultados no Apêndice A, onde é apresentado um mapeamento geral do universo do jogo.

O terceiro episódio de *Game of Thrones: A Telltale Games Series* se chama “A Espada na Escuridão” inicia-se pela jornada de Asher, seguindo para Mereen em busca de um exército para que possa retornar a Westeros e ajudar sua família. Enquanto isso, Gared segue seu treinamento na Muralha e Mira se envolve cada vez mais com o perigoso jogo político de Porto Real. Em Ironrath, Rodrik tem que lidar com a presença dos Whitehill e do quarto filho de Ludd, Gryff Whitehill, designado para controlar o lar dos Forrester. Ao final do episódio, Asher encontra Daenerys Targaryen, a quem pedirá apoio, Gared deve enfrentar o julgamento por ter matado o homem que assassinou sua família, e que também havia se tornado um membro da Patrulha da Noite e Mira lida com a desconfiança em torno da sua ligação com Tyrion Lannister, que passa a ser acusado de matar o rei Joffrey.

“Filhos do Inverno”, quarto episódio, inicia-se com a condenação de Gared, que passa a ficar encarcerado até que seja executado. Asher, após negociar com Daenerys Targaryen, vê a chance de ter seus soldados se conseguir cumprir uma missão em Mereen a pedido da Mãe dos Dragões. Enquanto isso, Rodrik ganha apoio de Elaena Glenmore e de seu irmão, Arthur, que coloca seus homens à disposição do Lorde Forrester, ajudando-o a aprisionar Gryff Whitehill. Com ajuda de amigos que fez na Muralha, Gared consegue escapar para o Bosque do Norte, local que pode ser a salvação da Casa Forrester de acordo com as últimas palavras de seu patriarca, Gregor Forrester. Em Porto Real, Mira continua suas investigações e jogos políticos a fim de ajudar sua família. Rodrik vai até Highpoint para negociar com Ludd Whitehill a troca de um filho por um filho: Ryon Forrester por Gryff Whitehill, mas o acordo não acontece. Ao retornar, Ramsay Bolton o aguarda em Ironrath.

O início do quinto episódio, “Um Ninho de Víboras”, mostra a retaliação por parte de Ramsay Bolton em relação às atitudes de Rodrik: ele assassina Arthur Glenmore na frente do Lorde Forrester e de sua irmã Talia. Asher realiza a missão juntamente com Beshka, porém não recebe os soldados que Daenerys prometeu, e parte em busca de um novo exército, que posteriormente será formado por mercenários advindos da arena onde Beshka costumava competir. Em busca do Bosque do Norte, Gared batalha contra Caminhantes Brancos e em Porto Real, Mira se indis põe cada vez mais com Lady Margaery e com os aliados de Whitehill. Enquanto isso, em Ironrath, Rodrik descobre que há um traidor entre seus homens de confiança, que transmitiu todas as informações sobre o retorno de Asher para os Whitehill. Asher retorna a Westeros com seu exército e é recepcionado por Rodrik e os soldados Forrester, que partiram para o litoral para alertar

sobre a possível emboscada. Com um grupo liderado por Gryff, os Whitehills atacam os Forrester e seus aliados, e só um dos irmãos sobrevive à armadilha.

O episódio final de *Game of Thrones: A Telltale Games Series* é denominado “O Dragão de Gelo”. Lançado em novembro de 2015, a conclusão da primeira temporada da história da família Forrester se baseia em resolver os conflitos criados nos episódios anteriores. Mira deve escolher entre aceitar a condenação à morte por ter matado um guarda Lannister ou se casar com Lorde Morgryn, aliado dos Whitehills que deseja dominar Ironrath e todos seu pau-ferro. Gared, após encontrar o Bosque do Norte, descobre que ele é protegido há anos por dois filhos bastardos de Gregor Forrester, Elsera e Josera Snow, e se alia a eles para partir de volta para Ironrath ou permanecer no Bosque do Norte para protegê-lo. Em Ironrath, há o embate final entre Ludd Whitehill e o Lorde Forrester, Asher ou Rodrik dependendo da escolha do jogador, que de qualquer modo culminará com a dominação e destruição completa de Ironrath.

O desfecho da narrativa abre diversos caminhos para uma possível continuação. Diversos pontos são deixados em aberto: o Lorde Forrester sobrevivente, Asher ou Rodrik, é resgatado por Talia e aliados, Gared concluirá sua missão dependendo da escolha do jogador, Mira, casando-se ou não com Morgryn, terá seu destino traçado em Porto Real. Além do que acontece com os personagens jogáveis, outros pontos, como a fuga de Beshka para salvar Ryon, ficam sem conclusão, abrindo caminho e criando *cliffhanger* para o que se seguirá. Em 2017 surgiram rumores para uma possível continuação, porém com a derrocada da *Telltale*, pouca esperança restou aos amantes da série de jogos. Com a retomada da empresa, muito se espera em relação a uma possível segunda temporada, que ainda não tem qualquer confirmação por parte da nova diretoria.

3.2 Analisando *Game of Thrones* – *A Telltale Games Series*

Como já abordado neste trabalho, os *adventure games*, como gênero, carregam a narrativa como um de seus pontos principais e tiveram na evolução tecnológica um meio para contar histórias cada vez mais complexas e atrativas para os jogadores. O que Townsend (1984) colocava como uma perspectiva para os *adventure games*, se concretizou através da evolução do gênero: histórias em que o jogador, como participante individual, determina a direção do jogo e o rumo da narrativa. Através do que foi abordado anteriormente foi possível compreender como tais histórias contadas pelos *adventure*

games foram apresentadas ao longo dos anos e como o gênero se concretizou como formato narrativo dentro do contexto dos jogos eletrônicos

A análise do objeto de estudo deste trabalho busca passar por questões que abrangem tanto a construção narrativa quanto o *game design*, através da compreensão da estrutura apresentada pela história e da análise dos mecanismos utilizados tanto a favor da narrativa quanto a favor da crença do jogador no seu papel de interator modificador. Para que tal análise pudesse ser realizada, fez-se necessário realizar um mapeamento de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*. A coleta de dados foi feita através da experiência repetida do jogo, que foi realizada quatro vezes (na plataforma *PlayStation 4*), e no processo foram considerados os seguintes aspectos:

- o número da decisão na ordem da narrativa;
- qual era o personagem controlável naquele momento;
- o contexto em que a decisão foi tomada;
- quais as decisões possíveis;
- qual decisão foi tomada em qual mapeamento, numerados de 1 a 4 (utilizando qual botão do controle foi pressionado para a escolha como referência);
- quais as consequências imediatas e *feedbacks* de cada decisão.

Tais dados foram registrados em tabelas semelhantes ao Quadro 16 que podem ser consultadas no Apêndice B deste trabalho. Desta forma foi possível obter informações tanto de possibilidades de escolhas quanto de possíveis finais para a narrativa. Também se realizou a construção de Fluxogramas para visualização da estrutura narrativa e trajetória de cada personagem, que podem ser consultados no Apêndice C.

Quadro 16. Exemplificação da tabela de Mapeamentos

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
77	Mira	Sobre conflito de lealdade.	3	1	4	2	Margaery se lembrará disso.	Margaery se lembrará disso.		
78	Mira	Cersei cobra uma resposta.		4		3	Não tem.	Não tem.	Lealdade à Margaery.	Margaery se lembrará disso.
79	Mira	Sobre Lorde Forrester ser um homem honrado.	2	1	4	3	Agradecer à Tyrion.			

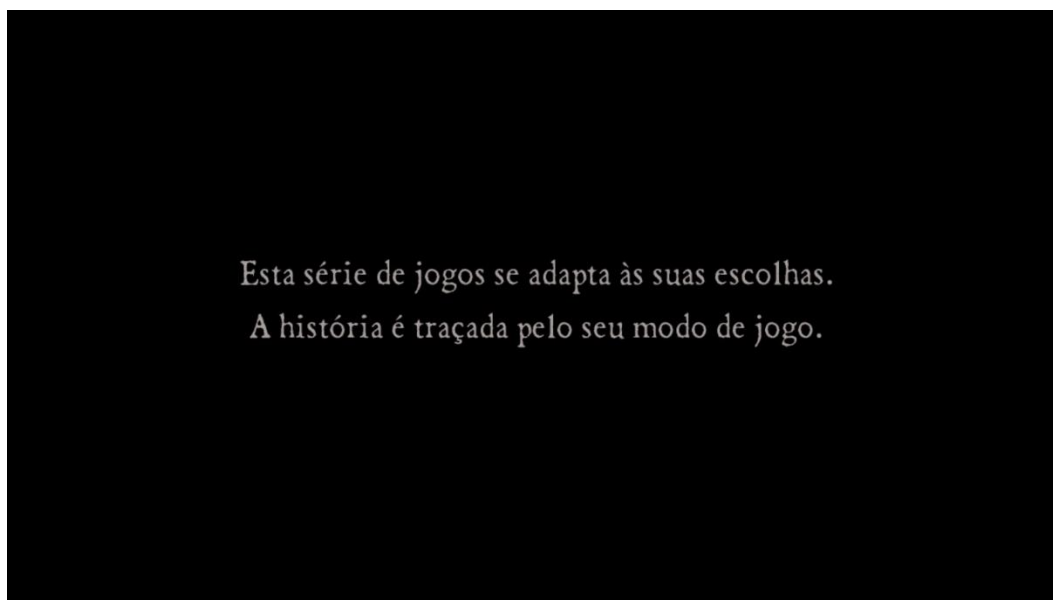
Fonte: elaborada pela autora.

Os próximos tópicos darão conta de analisar tanto os dados obtidos no mapeamento quanto outras evidências narrativas e de *game design* para compreender a estrutura narrativa apresentada e, assim, construir a análise que demonstra o funcionamento de tal estrutura, assim como suas estratégias e mecanismos. Serão apresentadas teorias em relação às escolhas e interação nos jogos eletrônicos, em relação à estrutura que jogos de múltiplas escolhas apresentam e por fim em relação aos personagens e a identificação do jogador, sempre relacionando tais tópicos ao objeto de estudo. Também serão apontadas outras evidências narrativas e dados como fluxogramas para melhor observação da estrutura proposta.

3.2.1 O Papel das Escolhas e a Interação

Se levar-se em conta que uma das características fundamentais dos jogos eletrônicos reside na participação voluntária (MCGONIGALL, 2012), o próprio ato de jogar já se configura como uma escolha. Ao longo do *gameplay* de qualquer jogo, independente de seu gênero, as escolhas estão presentes a todo o momento: escolhe-se para qual direção deve-se andar em um RPG de mundo aberto, escolhe-se o momento de acelerar e frear em um jogo de corrida, escolhe-se saltar ou continuar andando em um jogo de plataforma, escolhe-se o momento de atirar em um jogo de tiro em primeira pessoa. Jogar é estar em um constante estado de alerta para que se possa tomar as decisões corretas nos momentos pertinentes.

As escolhas que o jogador realiza ao longo da experiência estão diretamente ligadas à possibilidade de agência que está presente em meios interativos como os jogos digitais. Nas palavras de Murray (2003), a agência se define como a capacidade de realizar ações significativas dentro do meio digital e ver o resultado dessas ações. Quando se trata de jogos em que as escolhas são evidenciadas, para que a agência exista de fato, “o jogador deve ter simultaneamente uma gama de opções autônomas à sua disposição, um ambiente de jogo no qual impor seleção de uma opção ou outra e uma série de possíveis resultados relacionados que podem ser buscados” (RYAN, 2017, p. 48, tradução nossa). Em jogos majoritariamente narrativos, as escolhas determinam os rumos da história, como ocorre em *Game of Thrones – A Telltale Games Series* (Figura 22).

Figura 22. Introdução do Jogo.

Fonte: captura de tela do próprio jogo, feita pela autora.

Para Salen e Zimmerman (2003), cada escolha é uma unidade de ação e resultado, que possui cinco aspectos, definindo uma “anatomia da escolha”: o que aconteceu antes que o jogador tivesse de escolher; como a possibilidade de escolha é transmitida ao jogador; como o jogador realiza a escolha; qual o resultado da escolha e como ela afetará escolhas futuras; como o resultado é transmitido ao jogador. Ainda segundo os autores, tais cinco estágios são eventos que podem acontecer de modo interno ou externo ao jogo, ou seja, relacionados à escolha em si, ao processamento da escolha ou relacionados à como a escolha é representada para o jogador. No caso de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, os cinco estágios da escolha estão presentes nos momentos de decisão do jogador e são facilmente identificáveis. Ainda é possível, a partir da análise da “anatomia da escolha”, aprofundar a discussão em relação a dois aspectos em especial: o segundo, de apresentação da possibilidade de escolha ao jogador, e o quinto, que diz respeito à como as consequências da escolha são transmitidas ao jogador.

Quadro 17. A “anatomia da escolha” em *Game of Thrones*

Estágio da Escolha	Representação no Jogo	Modo do Evento
1. O que aconteceu antes que o jogador tivesse de escolher?	Representação da narrativa no <i>gameplay</i> e questionamento seja por diálogo seja por necessidade de ação.	Evento interno.

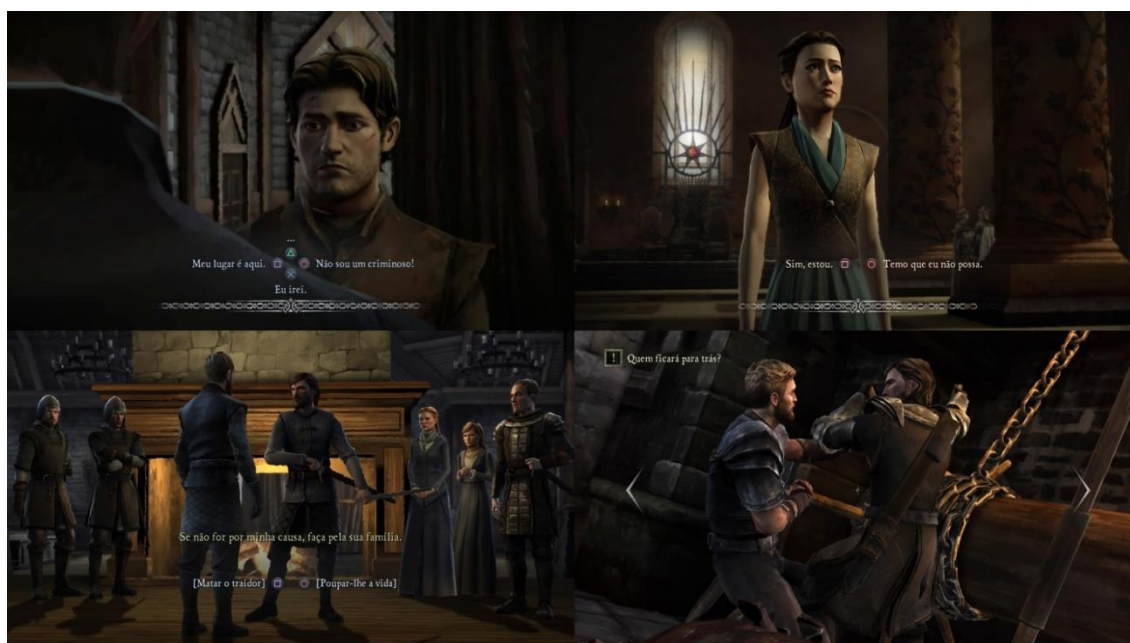
2. Como a possibilidade de escolha é transmitida ao jogador?	Através da explicitação das escolhas, sejam de diálogo ou de ação, representadas por um botão cada uma.	Evento externo.
3. Como o jogador realiza a escolha?	Através da seleção de uma das escolhas apresentadas anteriormente, pressionando o botão relacionado (em caso de consoles) ou clicando na opção desejada (em caso de computador).	Evento interno.
4. Qual o resultado da escolha e como ela afetará escolhas futuras?	O resultado da escolha afeta imediatamente no <i>gameplay</i> e na narrativa, através da reação de outros personagens ou da representação imediata das decisões (como por exemplo, decidir matar outro personagem – a ação é feita imediatamente). Pode afetar escolhas futuras ao interferir na narrativa.	Evento interno.
5. Como o resultado é transmitido ao jogador?	Através da representação visual e narrativa das consequências ou de <i>feedbacks</i> textuais, como por exemplo “alguém se lembrará disto”.	Evento externo.

Fonte: elaborado pela autora.

Na experiência de jogo de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, existem quatro modelos de apresentação das possibilidades de escolha ao jogador (Figura 23, ordenada da esquerda para direita, de cima para baixo). A primeira delas, mais comum, dá conta da representação de árvores de diálogo realizada ao longo do jogo, contém possíveis falas que os personagens jogáveis podem ter ao longo da narrativa para contato com outros personagens e tem um período de tempo para ser tomada – caso o jogador não faça nenhuma escolha, o personagem fica em silêncio, o que é sempre uma opção viável. O segundo tipo, também dá conta de possíveis falas mas também é utilizado para ações, apresentando normalmente duas opções – porém também pode apresentar três em alguns casos – e também há tempo para que o jogador possa decidir. Este segundo tipo normalmente carrega uma maior carga de tensão, não só por trazer menos opções, mas por nunca trazer a opção de ficar em silêncio. Outra característica deste modelo é sempre ter uma opção neutra ou que não traz nenhuma consequência visível de forma imediata, que é sempre a opção selecionada caso o jogador não faça sua escolha a tempo. O terceiro tipo também dá conta de diálogos ou ações, porém ao contrário do segundo, não tem tempo para ser definido e sempre está relacionado a alguma decisão de impacto dentro da narrativa e, por esse motivo, não há opção considerada neutra ou opção de permanecer em

silêncio: o jogador é obrigado a tomar alguma decisão que terá consequências, imediatas ou não. O quarto e último tipo de representação de escolha está relacionado ao enquadramento a serviço da narrativa, mencionado no Capítulo 2, e também dá conta de decisões de impacto dentro da narrativa. Normalmente não há um botão ou outro definido para que a escolha seja realizada e o jogador deve mover as teclas direcionais e depois confirmar com outro botão para decidir entre uma opção e outra.

Figura 23. Tipos de representação de escolha



Fonte: capturas de tela do próprio jogo, feitas pela autora.

Em relação ao quinto aspecto, relacionado à como as consequências da escolha são transmitidas ao jogador, existem dois modos distintos, além da continuação da própria narrativa sendo modificada pelas escolhas do jogador: a exibição de mensagens imediatas na tela e a exibição de estatísticas ao final de cada episódio e ao final do jogo. As mensagens imediatas são colocadas como *feedbacks* em tempo real (Figura 21) de determinadas ações do jogador, como já mencionado anteriormente neste trabalho. Essa estratégia não só é um *feedback* real, como também serve de afirmação de que o jogador tem poder sobre os fatos narrados — ainda que, em muitos momentos, o *feedback* apareça e, por questões da evolução da história, nada aconteça em relação a isso posteriormente. Um exemplo evidente está logo no início do jogo quando Gared Tuttle interage com o Lorde Forrester e, em diversos momentos, é exibida na tela a mensagem “Lorde Forrester se lembrará disso”. Momentos depois o Lorde Forrester é assassinado.

A exibição de estatísticas de escolha em comparação às decisões tomadas por outros jogadores ao final de cada episódio também se coloca como uma das maneiras de se demonstrar ao jogador as consequências de seus atos e, assim como o *feedback* em tempo real, é colocada como uma das características particulares do estilo *Telltale* de se fazer *adventure games* (Figura 24). Esse tipo de demonstração leva o jogador a ter ainda mais crença no seu poder modificador da narrativa, dando a ele a certeza de que ele escolheu um dos caminhos possíveis e que, com certeza, há outro caminho a ser seguido, seja por ele próprio em outra experiência de jogo, seja por outros jogadores que também terão a experiência.

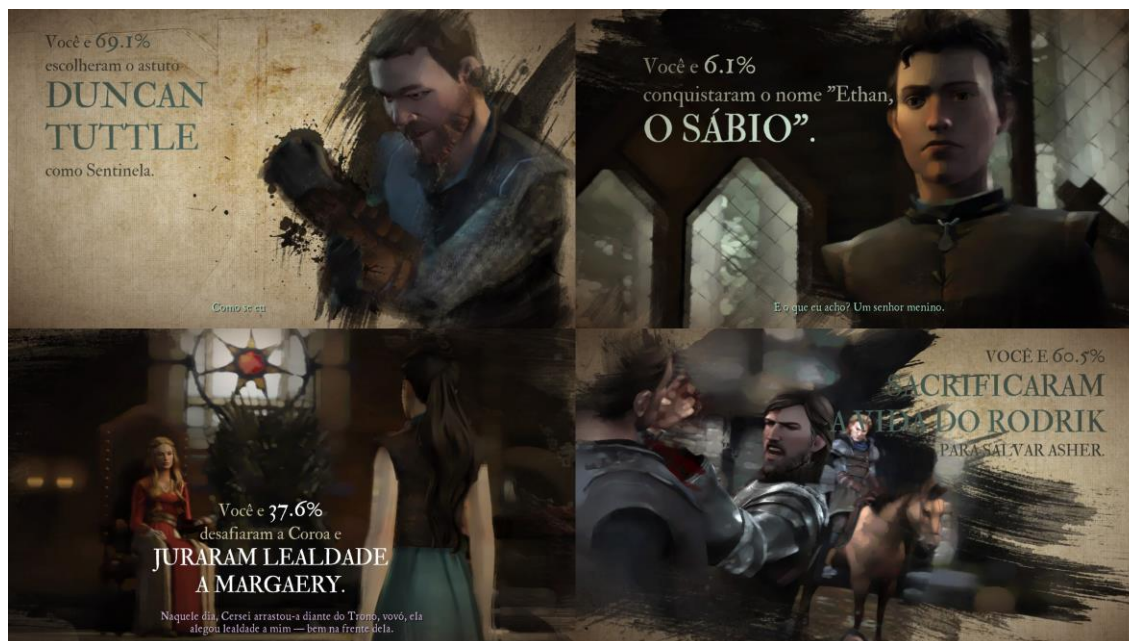
Figura 24. Estatísticas ao final do episódio



Fonte: captura de tela do próprio jogo, feita pela autora.

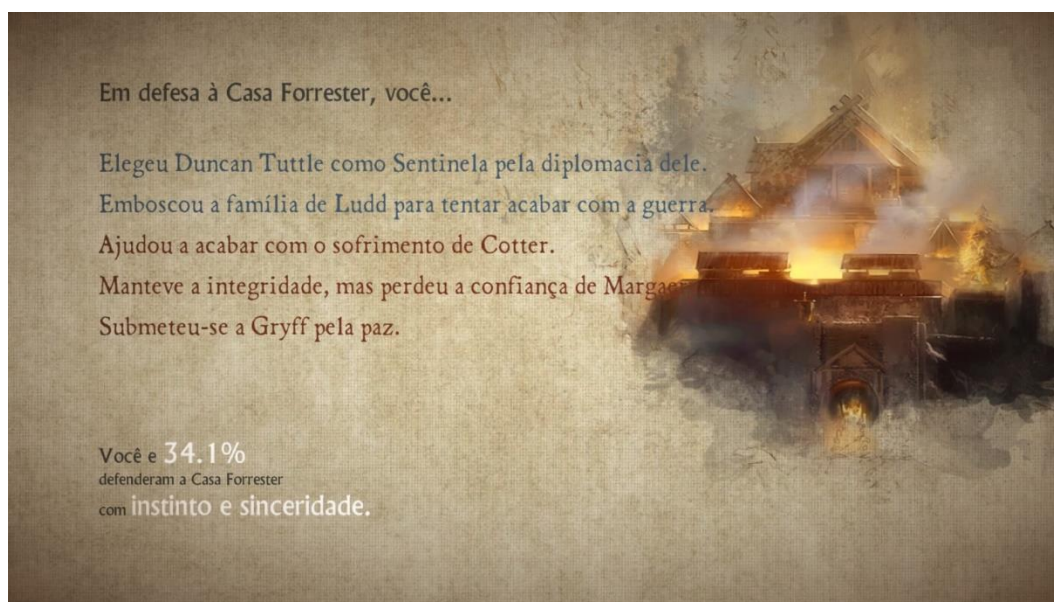
Outra forma de se exibir as estatísticas da experiência do jogador é a construção, ao final da temporada, de um compilado exibindo diversas escolhas determinantes que foram tomadas ao longo do *gameplay*. Enquanto os personagens não jogáveis narram os acontecimentos que se passaram com os membros da família Forrester, imagens e estatísticas são exibidas na tela, comparando novamente as escolhas do jogador com a da comunidade de jogadores (Figura 25). Ao final, mais estatísticas são apresentadas, junto a uma classificação à postura do jogador ao longo da narrativa (Figura 26).

Figura 25. Estatísticas ao final da temporada.



Fonte: capturas de tela do próprio jogo, feitas pela autora.

Figura 26. Estatísticas finais com classificação.



Fonte: capturas de tela do próprio jogo, feitas pela autora.

Continuando com a discussão em relação às escolhas nos jogos eletrônicos, Fullerton (2008) afirma que elas se colocam como um dos aspectos mais poderosos de diversão durante a experiência de jogo e que um dos elementos principais da escolha é a consequência que ela traz:

Isso significa que a decisão precisa ter um potencial positivo e um negativo; o lado positivo é que ele pode avançar o jogador um passo mais perto da vitória, e o lado negativo é que isso pode prejudicar as chances de vitória do jogador. Esse conceito costuma ser chamado de "risco *versus* recompensa" e é algo que enfrentamos todos os dias em nossas próprias vidas, não apenas em jogos. Quando Sid Meier diz "escolhas interessantes", o que ele quer dizer é que o jogo deve apresentar um fluxo de decisões que afetam direta ou indiretamente a capacidade do jogador de vencer. Isso ocorre porque, além dos elementos da história, o drama e o suspense nos jogos podem surgir naturalmente ao pedir aos jogadores que tomem decisões que tenham peso e consequência. (p. 319, tradução nossa)

No caso de jogos narrativos, como o objeto deste estudo, a dualidade entre risco e recompensa não se liga diretamente ao ganhar ou perder, mas sim a como a história vai se seguir a partir das escolhas realizadas pelo jogador. Ryan (2009) afirma que a combinação entre narratividade e interatividade pode gerar dois formatos que unem jogo e história: “o jogo narrativo, no qual o significado narrativo está subordinado às ações do jogador, e a história jogável, na qual as ações do jogador estão subordinadas ao significado narrativo” (p.45, tradução nossa). Enquanto no jogo narrativo a história é uma ferramenta para melhorar a jogabilidade e reafirmar a busca pela vitória, a história jogável visa justamente produzir uma narrativa e não há vitória ou derrota, já que o objetivo do jogador não é vender, mas observar o caminho que é seguido para se produzir uma história no final da experiência. No caso do objeto de estudo, a classificação de história jogável é aplicável, pois o objetivo é justamente acompanhar a história da Família Forrester a partir da vivência de alguns de seus membros.

Na história jogável, portanto, o papel da escolha está em justamente ligar os fatos para que a narrativa siga em frente, modificando o sentido do “risco *versus* recompensa” que se torna mais do que uma possibilidade de resultado, mas sim uma possibilidade de modificação da história. Quanto mais consequências possíveis, mais dramática é a decisão, retomando Fullerton (2008), que afirma que as escolhas tem diferentes classificações³⁴ de acordo com suas consequências:

- a) *hollow decisions*, que não tem consequências reais para a narrativa ou *gameplay*, como por exemplo, quando se escolhe uma aparência ou outra para um personagem;
- b) *obvious decisions*, que são escolhas que o jogador deve tomar de acordo com a mecânica do jogo, como pular em um jogo de plataforma;

³⁴ Por opção, decidiu-se não traduzir as nomenclaturas das classificações apresentadas por não terem uma tradução oficial para a língua portuguesa.

- c) *uninformed decision*, que são escolhas arbitrárias, quando não há informações suficientes para que se tome a escolha, como em um jogo *multiplayer* em que não se sabe a estratégia do adversário, mas deve-se agir mesmo assim;
- d) *informed decision*, quando o jogador tem todas as informações necessárias para tomar a decisão, como em um jogo de xadrez;
- e) *dramatic decision*, que explora o lado emocional do jogador, como em jogos narrativos em que se pode decidir pela vida ou morte de algum personagem;
- f) *weighted decision*: que tem equilíbrio entre as consequências de uma opção ou outra, como quando se deve balancear pontos de habilidade para determinado fim em um jogo de RPG;
- g) *immediate decision*, que têm impacto imediato na experiência de jogo, como quando se resolve usar um item para melhorar o desempenho em um MMORPG;
- h) *long-term decision*, em que o impacto só será sentido no decorrer da experiência, como o que acontece em jogos narrativos, onde determinadas escolhas são refletirão em momentos futuros.

A partir da teorização de Fullerton para a formatação das escolhas, podem-se categorizar as escolhas existentes em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, tanto em relação às suas classificações quanto em relação às suas intensidades. Partindo do que se pôde constatar com o mapeamento das escolhas, é possível afirmar que, das oito classificações apresentadas por Fullerton, o objeto de estudo analisado possui sete: *hollow decisions*, *obvious decisions*, *informed decisions*, *dramatic decisions*, *weighted decisions*, *immediate decisions*, e *long-term decisions*. Não se aplica apenas a utilização de *uninformed decisions*, que são decisões arbitrárias, quando não há informações suficientes para que elas sejam tomadas e, conforme discussão anterior da teoria da “anatomia da escolha” comprova-se que todas as informações necessárias são dadas ao jogador quando ele deve realizar uma decisão. Em relação às sete classificações apresentadas em *Game of Thrones*, tem-se:

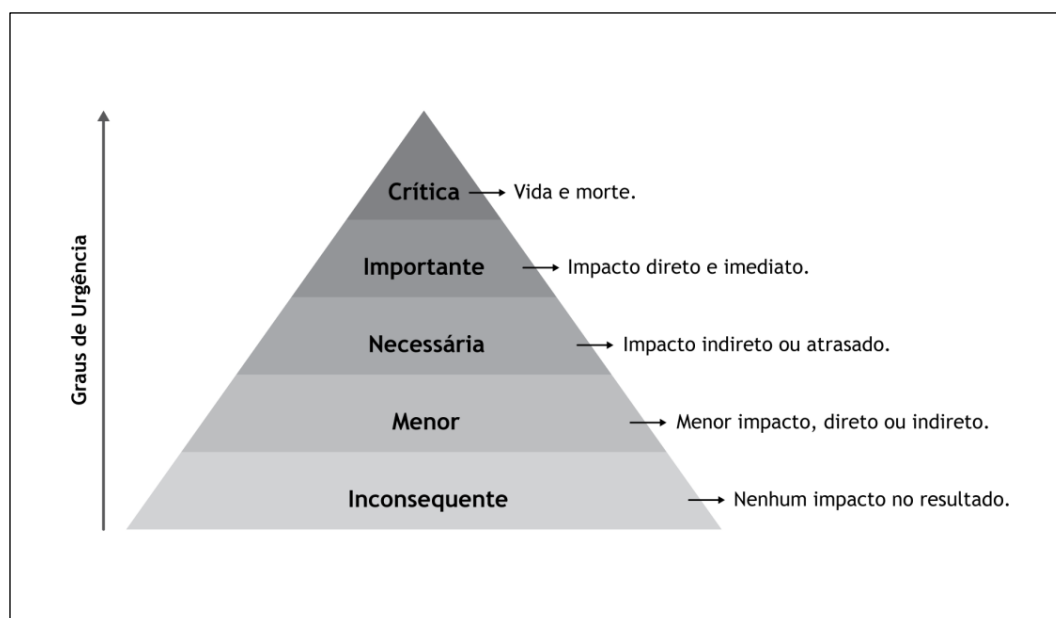
- a) *hollow decisions*: definem algumas escolhas de diálogo que não afetam a história diretamente. Normalmente, essas escolhas são utilizadas para que o jogador tenha mais conhecimento sobre o universo, e não para que o jogador modifique a narrativa. Exemplo: escolhas realizadas em diálogos que não fazem parte da linha principal da história. Isso acontece quando o jogador está com livre controle do personagem e pode explorar e interagir com objetos e personagens

não jogáveis, como quando Ethan Forrester, no Episódio 1, antes de escolher seu sentinela, tem seu deslocamento livre para conversar com alguns membros da Casa Forrester para conhecer mais sobre os dois candidatos e assim fazer a escolha certa.

- b) *obvious decisions*: quando o jogador deve decidir pegar ou interagir com algum objeto disponível no cenário, o que está diretamente ligado à mecânica tradicional dos *adventure games*. No objeto de estudo em questão, ainda que existam poucos momentos de solução de quebra-cabeças, estes momentos estão diretamente ligados a esse tipo de decisão. Exemplo: quando Gared Tuttle é preso e pode explorar os elementos que estão em sua cela para descobrir como fugir.
- c) *informed decision*: todas as decisões tomadas pelo jogador, levando em conta a “anatomia da escolha” do Quadro 17.
- d) *dramatic decision*: que explora o lado emocional do jogador. Esse tipo de decisão é muito utilizada quando só existem duas opções e ambas são extremamente determinantes para a história. Exemplo: quando no final do Episódio 5 o jogador deve escolher qual dos irmãos Forrester deve viver, Asher ou Rodrik, após toda a luta de Rodrik para enfrentar os Whitehills e todo o esforço de Asher para voltar de Essos para Westeros com um exército. A dramaticidade da escolha é intensificada pelo fato de que o jogador, tendo vivido a história na pele dos dois personagens, criou laços com ambos.
- e) *weighted decision*: que tem equilíbrio entre as consequências de uma opção ou outra. Exemplo: qualquer decisão de diálogo, em que as consequências têm pesos iguais.
- f) *immediate decision*: as decisões que geram *feedback* ou reações de outros personagens imediatos. Exemplo: qualquer momento em que o *feedback* em tempo real aparece.
- g) *long-term decision*: quando há a consequência no decorrer da história. Exemplo: quando Mira deve decidir se falsifica ou não uma carta de Lady Margaery para a família Glennmore, intervindo em favor do noivado de Rodrik. Se a carta é escrita, posteriormente, o noivado está assegurado. Se não, Rodrik tem chances de não conseguir manter o noivado com Elaena.

Ainda em sua reflexão sobre escolhas dentro do contexto dos jogos eletrônicos, Fullerton (2008) define graus de urgência para cada decisão tomada ao longo da experiência: crítica, importante, necessária, menor e inconsequente (Figura 23). Segundo o autor, deve haver um equilíbrio entre diversos graus de urgência durante o *gameplay*. Não devem existir muitas decisões menores ou irrelevantes, para que a escolha não se torne algo dispensável, porém ao mesmo tempo, muitas ações críticas podem tornar o excesso de ação algo entediante, ou seja, “para criar um jogo verdadeiramente envolvente, você deseja alguns picos e vales (...) e, à medida que o jogo avança, aumenta a tensão, tornando as decisões gradualmente mais importantes até que, pelo clímax do jogo, tudo fique na balança” (p. 319, tradução nossa). Em *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, os graus de urgência de cada escolha estão diretamente ligados aos modelos de apresentação de escolha já citados neste tópico e estão equilibrados de modo a prender o jogador dentro da história e de tornar a experiência mais rica narrativamente.

Figura 27. Graus de urgência das escolhas.



Fonte: adaptação da pirâmide de Fullerton (2008, p. 319, tradução nossa).

Além disso, faz-se o uso dos graus de urgência em união a uma das características cinematográficas apontadas anteriormente como principal do estilo *Telltale Games*: o *cliffhanger*. É a partir do uso consciente dos graus de urgência que se pode criar os momentos de tensão necessários para que o suspense seja mantido e o jogador tenha vontade para continuar a narrativa. Essa estratégia ainda é potencializada pelo fato de que,

como existe mais de um personagem jogável, também existe mais de uma linha narrativa que pode ser delineada com diferentes graus de urgência, gerando diferentes *cliffhangers* simultâneos. Isso acontece, por exemplo, na passagem do primeiro para o segundo episódio, em que os três personagens jogáveis disponíveis na narrativa naquele momento têm seus próprios momentos de urgência elevada na transição para o próximo episódio: Ethan é assassinado, Mira se insere no jogo político de Porto Real, e Gared está prestes a chegar à Muralha para se juntar à Patrulha da Noite.

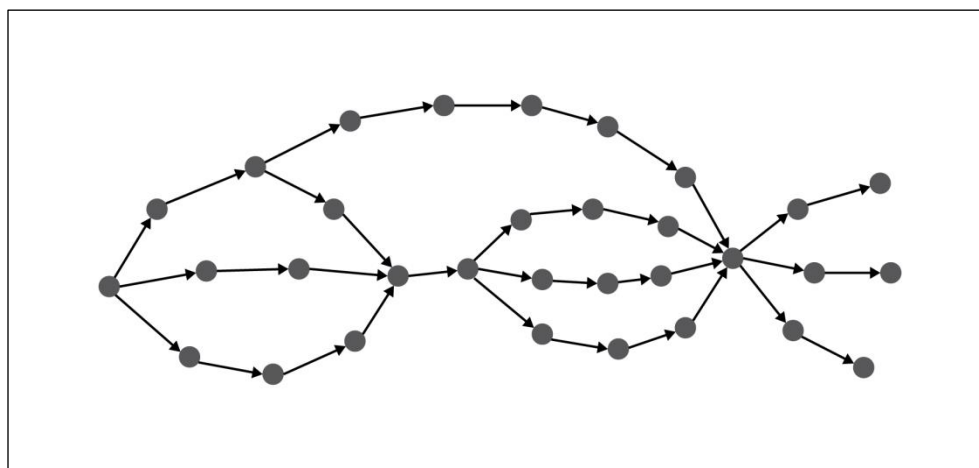
3.2.2 Narrativas Interativas e suas Estruturas

As escolhas dentro qualquer sistema interativo estão diretamente ligadas às modificações que acontecem em tais sistemas ao longo da experiência. Nos jogos eletrônicos, principalmente nos jogos em que a narrativa se sobressai – portanto, nas histórias jogáveis, como mencionado anteriormente – as escolhas estão diretamente ligadas à organização dos fatos e à como soluções e histórias serão apresentadas ao jogador. A estrutura de uma narrativa interativa que é modificada de acordo com as escolhas do jogador deve ser organizada de maneira a não causar frustração ou deixar buracos na história. Dessa forma, a interatividade quando acompanhada de história requer cuidados, porque, de acordo com Ryan (2001):

Toda escolha dada ao usuário constitui uma ameaça potencial ao *design* global e, conseqüentemente, à qualidade de sua própria experiência. O projetista do sistema deve ser capaz de prever as possíveis ações do usuário e aperfeiçoá-las para o efeito desejado. O usuário deve progredir com a impressão de que suas ações determinam o curso da trama, quando, de fato, suas escolhas são definidas pelo sistema em função do efeito a ser alcançado. A necessidade de orientar o usuário em direção a um determinado objetivo sem revelar esse objetivo (por medo de estragar seu efeito) explica por que a estrutura dramática, a forma mais completa de narratividade, também é a mais problemática para o *design* interativo. (p. 246, tradução nossa)

Ainda segundo Ryan (2001) a estrutura característica dos *adventure games* é a estrutura labiríntica (Figura 28). A autora afirma que em tal gênero, o jogador busca encontrar um caminho de um ponto inicial até um ponto final. Na estrutura do labirinto existem muitas variações e há mais de uma maneira para se atingir a meta, porém sempre garantindo a coerência narrativa pelo fato de que se podem prever todos os caminhos que o jogador pode percorrer para atingir seu objetivo final, que é conhecido pelo projetista do jogo.

Figura 28. Estrutura labiríntica segundo Ryan (2001).



Fonte: adaptação do esquema de Ryan (2001, p. 251).

Labirinto e rizoma se assemelham por trazerem situações onde se devem fazer escolhas para qual caminho deve-se seguir. Segundo Murray (2003) tanto a estrutura labiríntica quanto a rizomática podem estar associadas à *adventure games*. A estrutura de labirinto se coloca como uma encenação de uma experiência significativa, não tendo o sentido de vitória e derrota, mas sim de vivência. Porém, para Murray, o labirinto conduz o interator a uma única direção, uma solução exclusiva, uma única saída. Enquanto isso, a estrutura de rizoma é definida pela autora como um labirinto insolúvel, em que a história é feita através de perambulações, de constante surpresa e ausência de resolução. A forma estruturada do labirinto e a indeterminação do rizoma no entanto podem, em conjunto, criar o equilíbrio ideal para a narrativa interativa:

O potencial do labirinto como forma de narrativa participativa parece estar em algum lugar entre esses dois extremos, em histórias que sejam suficientemente impulsionadas por objetivos para guiar a navegação, mas também que mantenha o final aberto o bastante para permitir livre exploração, exibindo uma estrutura dramática satisfatória sejam quais forem as escolhas que o interator faça para transitar pelo seu espaço. (MURRAY, 2003, p. 134, tradução nossa)

Ainda sobre formatos labirínticos e rizomáticos, Souza (2012) propõe que os dois formatos fazem parte de um modelo de “Narrativa Multifforme” em que o “interator tem a liberdade de tomar decisões e percorrer por caminhos múltiplos pré-determinados pelo autor” (p.112). O autor também propõe definições para os dois formatos de narrativa, colocando a narrativa labiríntica como um enredo bem estruturado em que o jogador deve fazer escolhas numa narrativa que já foi esquematizada pelo autor para alcançar um ou mais objetivos, e, a narrativa rizomática, como enredos bem delineados onde deve-se fazer escolhas em uma estrutura que se assemelha a uma teia de acontecimentos.

Aplicando tais teorias a *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, deve-se levar em conta os fluxogramas apresentados no Apêndice C. A estrutura narrativa apresentada se divide em cinco fluxos diferentes, que tem poucas intersecções mas, que unidas, levam o jogador a vivenciar a história da família Forrester a partir de diversos pontos de vista. Quantitativamente, pode-se afirmar que, para cada personagem, tem-se as seguintes possibilidades: Ethan tem apenas um final possível, enquanto Gared, Mira, Asher e Rodrik, tem dois finais possíveis cada. O final da narrativa será, portanto, uma combinação dos finais de todos os personagens jogáveis, o que multiplica as possibilidades e expande a estrutura narrativa apresentada.

Tal estrutura, portanto, se aproxima diretamente ao labirinto de Ryan (2001), em que deve-se encontrar um caminho entre o ponto inicial e final da história, passando por diversas variações, mas mantendo a coerência narrativa no decorrer da história e entre as histórias dos personagens jogáveis. Porém, a estrutura do objeto de estudo não se aproxima da definição de labirinto apresentada por Murray (2003), que afirma que o labirinto só tem uma solução, uma saída, e sabe-se que, pelos dados coletados, existem múltiplos finais para a narrativa analisada. Ainda assim, a estrutura em questão não se aproxima do rizoma de Murray, que é insolúvel. Levando em conta que a autora defende que a estrutura ideal da narrativa multiforme é o equilíbrio entre a condução do labirinto e a liberdade do rizoma, chega-se à definição de rizoma de Souza (2012), que coloca essa estrutura como uma teia de acontecimentos, onde o jogador pode fazer escolhas que modificam a história, dando a ela diversos finais porém ainda a mantendo coerente. Tem-se, portanto, uma narrativa rizomática que, apesar de não ter indeterminações ao longo da experiência, parte de cinco inícios diferentes – um para cada personagem –, integra-se e expande-se em seu desenvolvimento e termina em um desfecho múltiplo que depende de diferentes possibilidades atreladas a cada um dos cinco inícios diferentes.

3.2.3 A Multiplicidade de Personagens

O terceiro e último ponto a ser avaliado é o fato de que, corroborando com o caráter fragmentado da história e com os dilemas das escolhas durante a experiência, existe a multiplicidade de personagens controláveis. Ao contrário da maioria dos jogos produzidos pela *Telltale Games*, que colocam o jogador no papel de apenas um personagem, *Game of*

Thrones – A Telltale Games Series coloca o jogador no papel de cinco personagens distintos: Gared Tuttle, Ethan Forrester, Mira Forrester, Rodrik Forrester e Asher Forrester.

No episódio de estreia do jogo, intitulado “Ferro do Gelo”, o primeiro personagem com quem o jogador tem contato é Gared Tuttle, fiel vassalo da Casa Forrester que é nomeado por Lorde Gregor Forrester como escudeiro durante o Casamento Vermelho, nas Gêmeas. Após diversos acontecimentos, Gared é enviado à Muralha para que se torne um membro da Patrulha da Noite, porém deserta para encontrar o Bosque do Norte a pedido do Lorde Forrester. Após a introdução de Gared, o jogador é apresentado a Ethan e Talia, irmãos gêmeos e quartos na prole Forrester, e ao caçula Ryon. Dentre os três irmãos, o personagem jogável é Ethan, que assume a posição de Lorde da Casa Forrester após a morte do pai e suposta morte do irmão mais velho Rodrik. O terceiro personagem jogável apresentado é Mira Forrester, terceira da prole, que vive em Porto Real como criada de Margaery Tyrell. Ao início do segundo episódio, “Os Lordes Perdidos”, o jogador conhece Asher, segundo filho dos Forrester, que foi exilado para além do Mar Estreito por ter uma personalidade que ia contra os princípios de seu pai e por se apaixonar por Gwyn Whitehill, filha do maior rival do Lorde Gregor Forrester. Asher viveu muitos anos em Essos, ao lado de sua melhor amiga Beshka, que também é apresentada ao jogador. A seguir, o último personagem jogável entra em cena: Rodrik Forrester, o primogênito da família. Rodrik havia sido dado como morto na batalha do Casamento Vermelho das Gêmeas, porém ao ser levado como um cadáver para Ironrath desperta já de volta em sua casa, tomando a posição de Lorde para si após a morte de Ethan.

É na colocação do jogador no lugar de mais de um personagem que se realiza um processo imersivo múltiplo, em que cada contexto de cada um inspira diferentes posturas e atuações para que se resolvam seus conflitos particulares. Uma das definições mais utilizadas para a imersão é a cunhada por Janet Murray (2003), que a coloca como uma metáfora para estar submerso na água, envolvido em uma realidade além da nossa e que toma conta de todos os sentidos do jogador. Mas por ser um conceito tão onipresente, a definição de imersão passa por diversas discussões e análises, porém sempre traz consigo um ponto comum: diz respeito à relação com os mundos ficcionais. A diversificação do termo é feita a partir de análises e teorias que relacionam a imersão com a realidade dos

gráficos, a profundidade das imagens e sons, ao fluxo cognitivo³⁵ criado durante o *gameplay*, à narrativa que é criada, entre outros aspectos.

Brown e Cairns (2004) afirmam que o processo de imersão tem três níveis de envolvimento: engajamento, absorção e imersão. O engajamento é o nível mais baixo e se relaciona com o momento em que o jogador escolhe investir seu tempo, esforço e atenção no jogo. A absorção é quando o jogo começa a afetar a emoção do jogador, o fazendo ter mais vontade de jogar. Por fim, a imersão é atingida quando há a presença mental do jogador dentro do jogo, quando a única coisa que afeta o jogador no momento em que ele encara a tela, é o jogo. Ermi e Mäyrä (2005) também dividem a imersão em três fases, porém relacionadas aos tipos de motivação e estímulo do jogador: imersão sensorial, relacionada à execução do produto audiovisual em si; imersão baseada no desafio, que se relaciona à interação e ao desejo de se superar obstáculos; imersão imaginativa, que diz respeito à narrativa, a como o jogador se conecta com os personagens e o mundo imersivo de forma afetiva. No caso jogos narrativos, os aspectos cognitivos, afetivos e emocionais corroboram com o processo de imersão do jogador ao colocá-lo frente a situações que podem afetar a história de maneira direta. Chega-se, portanto, ao que Fullerton (2008) define como um dilema dentro de um sistema de jogo que é baseado em escolhas:

Os dilemas são situações em que os jogadores devem avaliar cuidadosamente as consequências de suas escolhas e, em muitos casos, onde não há uma resposta ideal. Não importa o que o jogador escolher, algo será ganho e algo será perdido. Os dilemas são frequentemente paradoxais ou recursivos. Um dilema e uma situação de “perde ou ganha” bem colocados podem ressoar emocionalmente com um jogador quando encontrados durante a luta para vencer o seu jogo. (p. 320, tradução nossa)

Além das escolhas e dilemas e relacionando a imersão com a colocação do jogador no lugar do personagem que controla, Gasi (2016) afirma que a imersão é um processo que liga jogador e sua representação dentro do mundo virtual. O primeiro estágio do processo é projetar-se no avatar³⁶ ou personagem representado na tela e, a partir da identificação das ações da representação como ações do jogador, cria-se uma memória que liga os dois elementos e faz com que se deseje participar ativamente e emocionalmente do universo do jogo. Nesse sentido, a projeção do jogador em mais de um avatar faz sentido a partir da

³⁵ O estado de fluxo é um conceito introduzido por Csíkszentmihály para definir o estado de operação mental quando uma pessoa está engajada em uma atividade, colocando todo seu foco, energia e desempenho para desenvolvê-la. (FAGERHOLT; LORETZON, 2009)

³⁶ Segundo Gasi (2016) o avatar é a representação da conexão de corpos entre jogador e jogo, que pode ocorrer através de uma figura (humana ou não) ou da visão da câmera, nos casos de jogos em primeira pessoa.

criação de uma “alegoria” que liga todos os personagens jogáveis em torno de um mesmo objetivo. No caso do objeto de estudo deste trabalho, todos os personagens jogáveis fazem parte de uma “alegoria Forrester” que tem como único objetivo salvar a família Forrester.

Em jogos anteriores em que o jogador poderia controlar mais que um personagem, a *Telltale Games* pecou em situações onde o jogador deveria ter controle de mais de um deles simultaneamente. Ao ter que tomar decisões por dois avatares diferentes, o jogador se distancia de ambos, rompendo a ligação entre ele e o personagem controlável. Para que isso não acontecesse no contexto de *Game of Thrones – A Telltale Games Series*, e para que a “alegoria Forrester” se mantivesse e fortalecesse a cada momento, optou-se por utilizar uma estratégia narrativa em favor da mecânica: sempre que dois personagens jogáveis estivessem na iminência de terem qualquer tipo de contato, um deles era morto.

Quando Gared Tuttle retorna à Ironrath após o Casamento Vermelho, Ethan Forrester não está presente, portanto, não há tal problema em um primeiro momento. O jogador passa a comandar, no primeiro episódio, três personagens: Gared, Ethan e Mira, na Muralha, em Ironrath e em Porto Real, respectivamente. Não existe qualquer risco de tais personagens estarem juntos em um mesmo ambiente, porém, quando se aproxima de uma situação em que isso possa acontecer, ocorre uma reviravolta. A morte de Ethan no final do primeiro episódio é uma estratégia para que, quando Rodrik é trazido de volta para Ironrath no começo do segundo episódio, não haja conflito entre o controle dos dois personagens. Neste momento, continua-se com Gared na Muralha, Mira em Porto Real, adicionando-se Rodrik em Ironrath e Asher em Essos. Até o quinto episódio todos os personagens seguem suas narrativas separadamente, buscando um mesmo objetivo, quando mais um evento de transição acontece: Asher retorna à Westeros e reencontra Rodrik. Este é um dos poucos momentos em que dois personagens jogáveis dividem o mesmo espaço, e o jogador controla Asher no encontro com o irmão que é interrompido pela emboscada dos Whitehills. Neste momento, só um irmão e personagem controlável deve sobreviver, para que a narrativa prossiga e a mecânica de jogo não seja prejudicada. Tem-se, portanto, o maior exemplo do dilema de Fullerton durante a narrativa, onde há caos, não existe resposta ideal, e qualquer escolha gera perdas.

É a partir dessa construção baseada em diversos personagens, utilizando recursos narrativos para aprimorar o *gameplay* que se chega à estrutura comentada no tópico anterior, onde há diversas possibilidades de final a partir de uma condução coerente, partindo de vários inícios e chegando a vários finais, a partir de diversas combinações.

4 CONCLUSÃO

A evolução da linguagem dos *videogames* atrelada aos avanços tecnológicos permitiu que os jogos eletrônicos se tornassem mais do que um meio de entretenimento. Colocados como um meio interativo para se contar histórias, pode-se dizer que a indústria de jogos encontrou em gêneros majoritariamente narrativos, como os *adventure games*, o meio para que se desenvolvessem histórias cada vez mais imersivas e complexas, trazendo diversas possibilidades tanto pra criadores quanto para jogadores. Ao passar pela história dos *adventure games* foi possível compreender como o gênero se transformou juntamente com as evoluções tecnológicas e, tirando proveito delas, construiu uma linguagem própria dentro do contexto dos jogos eletrônicos. Se nos primórdios tais jogos se destacavam por exigir do jogador habilidades cognitivas para solucionar os mais desafiadores quebra-cabeças, atualmente eles revelam narrativas cada vez mais atraentes e complexas, que dispõem das mais diversas árvores de diálogo e possibilidades de modificação.

Assim como a *LucasArts* fez na década de 1980, nos tempos atuais a *Telltale Games*, participou ativamente dessa revolução, trazendo para o mercado utilização de estratégias que permitiram um enriquecimento ainda maior do formato narrativo já conhecido dos *adventure games*, levando às discussões que questionavam inclusive se tais produções eram realmente jogos eletrônicos.

A partir da análise de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* foi possível ir além das características gerais do estilo aplicado pela *Telltale Games* e compreender como os elementos presentes nas narrativas interativas corroboram para que a experiência realizada satisfaça plenamente as características fundamentais dos jogos eletrônicos como mídia, dos *adventure games* como gênero e das histórias interativas como meios narrativos mutáveis. Pôde-se através do mapeamento realizado não só encontrar a estrutura utilizada para contar a história da Família Forrester como também compreendê-la em sua construção e desenvolvimento, a partir da análise das escolhas, da própria estrutura e da multiplicidade de personagens. Foi possível comprovar a veracidade da transformação da narrativa ao longo das escolhas do jogador, principalmente em relação ao desfecho de cada um dos personagens que, em união, geram diversos desfechos para a história da Família Forrester como um todo. Além disso, a metodologia utilizada mostrou-se adaptável para aplicação em outros *adventure games*, para que a análise possa ser feita a partir de outras narrativas.

Conclui-se também que além de gráficos e narrativas, evoluiu-se também a relação entre jogador e jogo. Se nos primórdios a interação bastava-se em movimentar objetos abstratos dentro da tela, nos dias de hoje, ainda que muitos jogos se mostrem estritamente ligados à mecânica e trazendo apenas a interação com objetos, as possibilidades se expandiram para que cada vez mais haja controle e agência dentro de um contexto interativo. Tal expansão também esteve diretamente ligada à evolução computacional, que permitiu ao longo dos anos que os computadores e consoles tivessem cada vez mais armazenamento e processamento e, conseqüentemente, pudessem reproduzir jogos cada vez mais extensos e complexos. Jogabilidade e narrativa se unem para que os mundos ficcionais interativos se tornem cada vez mais atrativos e completos e para que os jogadores sintam-se cada vez mais no controle de suas experiências.

Em um contexto onde indivíduos buscam cada vez mais experiências únicas que satisfaçam suas aspirações, a existência de produtos de entretenimento que se moldam às vontades de seu interator é cada vez mais desejável. Jogos como o que foi analisado neste trabalho, que tem sua trajetória como algo mutável, filmes interativos e outros meios de se contar histórias estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. Levando-se em conta que para os seres humanos contar histórias é algo natural e cada vez mais surgem novos meios e formas para se criar narrativas, as palavras de Murray (2003) que originalmente foram publicadas em 1999, ainda resumem as inquietações em relação às narrativas interativas duas décadas depois:

(...) o próximo passo para compreender que encantos ou perigos a narrativa digital trará consigo é olhar mais de perto seus prazeres característicos, julgar em que aspectos eles dão continuidade às tradições narrativas anteriores e de que maneiras eles oferecem acesso a uma nova beleza e a novas verdades sobre nós mesmos e sobre o mundo em que vivemos (p. 97).

Se nos anos oitenta Townsend imaginou que os *adventure games* dos dias atuais se tornariam experiências individuais com multiplicidades de caminhos e escolhas em que jogadores poderiam determinar seus finais de maneira autônoma, o que se conclui é que a próxima geração de *adventure games* caminhará ainda mais adiante em termos de interação e flexibilidade. Não se sabe aonde tais mundos interativos conseguirão chegar, mas pode-se afirmar que narrativas e jogos eletrônicos encontram cada vez mais afinidades e aportes tecnológicos para gerar experiências cada vez mais imersivas e mutáveis.

BIBLIOGRAFIA

A ERA DOS VIDEOGAMES. **Episódio 1 – O Polegar**. Estados Unidos: Discovery Channel, 2007a.

A ERA DOS VIDEOGAMES. **Episódio 2 – O Rosto**. Estados Unidos: Discovery Channel, 2007b.

A ERA DOS VIDEOGAMES. **Episódio 3 – As Pernas**. Estados Unidos: Discovery Channel, 2007c.

A ERA DOS VIDEOGAMES. **Episódio 4 – A Mente**. Estados Unidos: Discovery Channel, 2007d.

A ERA DOS VIDEOGAMES. **Episódio 5 – O Coração**. Estados Unidos: Discovery Channel, 2007e.

ALLEN, Richard. **A Brief History of the Rise (and Fall) of Telltale Games**. In: FanFest News, 2018. Disponível em: <<http://bit.ly/2XNsu3J>>. Acesso em: outubro de 2019.

ARANHA, Gláucio. **Fazendo estórias: narrativas interativas e os novos paradigmas para a produção e crítica literárias sobre ambientes de hipermídia**. Tese (Doutorado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal Fluminense, 2008.

BATES, Bob. **Game Design Second Edition**. Boston: Thomson Course Technology, 2004.

BLACK, Michael L. **Narrative and Spatial Form in Digital Media: A Platform Study of the SCUMM Engine and Ron Gilbert's The Secret of Monkey Island**. In: Games and Culture, v. 7, n. 3, p. 209 – 237, 2012. Disponível em: <bit.ly/2Xz4lbe>. Acesso em: outubro de 2019.

BRANDÃO, Luis Rodrigo Gomes. **Jogos cinematográficos ou filmes interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos**. In: XI SBGames, 2012, Brasília. Disponível em: <<http://bit.ly/2tSvkok>>. Acesso em: outubro de 2019.

BROWN, Emily; CAIRNS, Paul. **A grounded investigation of game immersion**. In: Proceedings - CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. New York: ACM Press, p. 1297-1300, 2004. Disponível em: <<http://bit.ly/2K8Bc43>>. Acesso em: dezembro de 2019.

BOLTER, Jay David; GRUISIN, Richard. **Remediation: Understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 2000.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art: an introduction**. 8 ed. Nova York: McGraw-Hill, 2008.

CAMPBELL, Colin. **Telltale Games is being revived: a new attempt to relaunch the episodic adventure company.** In: Polygon, 2019. Disponível em: <<http://bit.ly/3966x4Q>>. Acesso em: outubro de 2019.

CIFALDI, Frank. **Telltale Tells All (Pt. 1) - An Interview with Dave Grossman.** In: Gamasutra, 2006a. Disponível em: <<https://ubm.io/2OR0W9B>>. Acesso em: outubro de 2019.

_____. **Telltale Tells All (Pt. 2) - Hit By the Business End of the Rabby-Thing.** In: Gamasutra, 2006b. Disponível em: <<https://ubm.io/2ro6RdP>>. Acesso em: outubro de 2019.

COSTIKYAN, Greg. **Where Stories End and Games Begin.** Game Developer Magazine, 2000. Disponível em: <bit.ly/2OPuVxG>. Acesso em: junho de 2018.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. Vol. 1.

DEMARIA, Rusel; WILSON, Johnny L. **High Score! The Illustrated History of Eletronic Games.** Emeryville: Mc-Graw-Hill/Osborne, 2004.

DILLON, Roberto. **The Golden Age of Video Games.** Boca Raton: A K Peters/CRC Press, 2011.

DONOVAN, Tristan. **Replay: the history of vídeo games.** Lewes: Yellow Ant, 2010.

ERMI, Laura; MÄYRÄ, Frans. **Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion.** In: DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views - Worlds in Play, v. 3, 2005. Disponível em: <<http://bit.ly/2viYZca>>. Acesso em: dezembro de 2019.

FAGERHOLT, Erik; LORETZON, Magnus. **Beyond the HUD: user interfaces for increased player immersion in fps games.** Tese (Master of Science Thesis) - Department of Computer Science and Engineering, Chalmers University of Technology, Göteborg, Sweden, 2009. Disponível em: <<http://bit.ly/2LJgNaD>>. Acesso em: dezembro de 2019.

FAROKHMANESH, Megan. **The tragic end of Telltale Games: How an award-winning studio abruptly shuttered, as told by the people who were there.** In: The Verge, 2018a. Disponível em: <<http://bit.ly/2LiGUnt>>. Acesso em: outubro de 2019.

_____. **Toxic management cost an award-winning game studio its best developers.** In: The Verge, 2018b. Disponível em: <<http://bit.ly/37OUf03>>. Acesso em: outubro de 2019.

FAVIS, Elise. **The Rise And Fall Of Telltale Games: How an award-winning studio met its tragic demise.** In: Game Informer, 2019. Disponível em: <<http://bit.ly/2Y5Rx0d>>. Acesso em: julho de 2019.

FERNANDEZ-VARA, Clara. **The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story Into Simulation Through Performance**. Tese de Doutorado. Georgia Institute of Technology. 2009.

_____. **From “Open Mailbox” to Context Mechanics: Shifting Levels of Abstraction in Adventure Games**. In: Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games, p. 137 – 138, 2011. Disponível em: <bit.ly/2P0J4Im>. Acesso em: julho de 2018.

FULLERTON, Tracy. **Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games**. Amsterdam: Morgan Kaufmann/Elsevier, 2008.

GACH, Ethan; MACLEOD, Riley. **Telltale's The Walking Dead Will Be Finished By Another Company**. In: Kotaku, 2018. Disponível em: <<http://bit.ly/2PKCSqq>>. Acesso em: outubro de 2019.

GASI, Flávia. **Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: o videogame como agenciador de devaneios poéticos**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://bit.ly/2OvETnB>>. Acesso em: dezembro de 2019.

GDC VAULT. **When story is the gameplay: multi-genre writing for Telltale Games**. GDC Vault, 2015. Disponível em: <bit.ly/2nfsJmG>. Acesso em: junho de 2018.

GULARTE, Daniel. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.

HANSEN, Dustin. **Game On! Video game history from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft and more**. Nova York: Macmillan Publishing Group, 2016.

HERMAN, Leonard. **Phoenix: the fall & rise of videogames**. Springfield: Rolenta Press, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. New York: New York University Press, 2006.

_____. **Game Design as Narrative Architecture**. In: First Person: New Media as Story, Performance and Game. Edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. The MIT Press, 2004.

KILLWORTH, Peter. **How To Write Adventure Games for the BBC Microcomputer Model B and Acorn Electron**. Penguin Books, 1984.

LEBOWITZ, Josiah; KLUG, Chris. **Interactive storytelling for vídeo games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories**. Burlington: Focal Press, 2011.

LESSARD, Jonathan. **Adventure before adventure games: a new look at Crowther and Woods seminal program**. In: Games and Culture, v. 8, n. 3, p. 119 – 135, 2012. Disponível em: <bit.ly/2OPjB4L>. Acesso em: junho de 2018.

LEVY, Steven. **Hackers: heroes of the computer revolution**. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc., 2010.

LINKOLA, Joonas. **Sam & Max Hit the Road [on-line]**. In: Adventure Gamers, 2004. Disponível em: <bit.ly/2KRczcB>. Acesso em: julho de 2018.

LOPES, Hélder; INOCÊNCIO, Luana. **Remediação, jogos digitais e narrativa visual: uma análise do game *SpecOps: The Line***. In: Revista Temática, ano XII, n. 1, p. 64-80, 2016. Disponível em: <<http://bit.ly/2mWMWNW>>. Acesso em: novembro de 2019.

LUCASARTS. **The History of LucasArts**. Disponível em: <<http://bit.ly/2LEc1vc>>. Acesso em: julho de 2019.

MCELROY, Griffin. **How Evil Dead, Venture Bros. and Borderlands ended up at the poker table**. In: Polygon, 2003. Disponível em: <<http://bit.ly/2Ogw9DT>>. Acesso em: outubro de 2019.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012

MONTFORT, Nick. **Twisty little passages: an approach to interactive fiction**. Londres: The MIT Press, 2003.

MOSS, Richard. **A truly graphic adventure: the 25-year rise and fall of a beloved genre [on-line]**. In: ArsTechnica, 2011. Disponível em: <bit.ly/2nDFK9v>. Acesso em: julho de 2018.

MULLER, Eduardo Fernando. **Os conceitos estético-visuais dos jogos digitais**. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2011.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

OUTSPACED. **The Outspaced Shrine [on-line]**. Disponível em: <bit.ly/2vH94ji>. Acesso em: julho de 2018.

PARKER, Laura. **Telltale and the Value of Episodic Content**. In: Gamespot, 2013. Disponível em: <<http://bit.ly/35kAR98>>. Acesso em: setembro de 2019.

PRIESTMAN, Chris. **The Wolf Among Us 2: Desenvolvimento é reiniciado com novo motor gráfico**. In: IGN Brasil, 2019. Disponível em: <<http://bit.ly/35PwWSx>>. Acesso em: dezembro de 2019.

REEVES, Ben. **Lord Of The Dead: An Interview With Robert Kirkman**. In: GameInformer, 2012. Disponível em: <<http://bit.ly/2QNrVWa>>. Acesso em: outubro de 2019.

RINGO, Johnny. **Telltale Games: the Lesson About Capitalism That Nobody Wants to Learn From**. In: Medium, 2018. Disponível em: <<http://bit.ly/35Grdht>>. Acesso em: outubro de 2019.

RYAN, Clement. **Playing the Story: The Emergence of Narrative through the Interaction between Players, Game Mechanics, and Participatory Fan Communities**. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of Waterloo, 2017.

RYAN, Marie-Laure. **From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative**. In: Storyworlds: A Journal of Narrative Studies – Project Muse, vol. 1, 2009, p. 43-59. Disponível em: <<http://bit.ly/2RGMWAi>>. Acesso em: dezembro de 2019.

_____. **Narrative as Virtual Reality**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Londres: MIT Press Cambridge, 2003.

SATO, Adriana Kei Ohashi; CARDOSO, Marcos Vinicius. **Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos**. In: VII SBGames, 2008, Belo Horizonte. Proceedings - Art & Design Track. Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Computação – SBC, 2008, p. 54-63. Disponível em: <<http://bit.ly/2tSSN8J>>. Acesso em: julho de 2018.

SCHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses**. Burlington (MA): Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

SCHREIER, Jason. **Disney Shuts Down LucasArts, Cancels Star Wars 1313 And Star Wars: First Assault**. In: Kotaku, 2013. Disponível em: <<http://bit.ly/2CRZ1vM>>. Acesso em: setembro de 2019.

SCHUETTE, Kim. **The book of adventure games**. Los Angeles: Arrays, Inc./The Book Division, 1984.

_____. **The book of adventure games II**. Los Angeles: Arrays, Inc./The Book Division, 1985.

SINGER, Ben. **Melodrama and Modernity: early sensational cinema and its contexts**. New York: Columbia University Press, 2001.

TOWNSEND, Carl. **Conquering Adventure Games**. Beaverton: Dilithium Press, 1984.

UNITY. **Engines de jogo – como funcionam?** Disponível em: <bit.ly/2OXmW0W>. Acesso em: agosto de 2018.

WARD, Cameron. **The History of Telltale Games and the Return of Adventure Games.** In: Gamnesia – Nintendo Enthusiast, 2013. Disponível em: <<http://bit.ly/2OfxfQe>>. Acesso em: outubro de 2019.

WARREN, Cameron. **LucasArts and the Design of Successful Adventure Games: The True Secret of Monkey Island.** In: How They Got Game, 2003. Disponível em: <<https://stanford.io/2ZhJC1v>>. Acesso em: julho de 2019.

WILLIAMS, Mike. **The Rise and Fall of Telltale Games - A look into the history of a company that rose so high and fell so far.** In: USGamer, 2018. Disponível em: <<http://bit.ly/2L3vJ1R>>. Acesso em: outubro de 2019.

LUDOGRAFIA

Back to the Future: The Game: Telltale Games, 2010.

Ballblazer: Telltale Games, 1984.

Bone: Out from Boneville: Telltale Games, 2005.

Bone: The Great Cow Race: Telltale Games, 2006.

Colossal Cave Adventure: William Crowther e Don Woods, 1975-7.

CSI – 3 Dimensions of Murder: Telltale Games, 2006.

Déjà Vu: A Nightmare Comes True: ICOM Simulations, 1985.

Full Throttle: LucasArts, 1995.

Game of Thrones – A Telltale Games Series: Telltale Games, 2012.

Grim Fandango: LucasArts, 1998.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis: LucasArts, 1992.

Jurassic Park – The Game: Telltale Games, 2010.

King's Quest: Sierra On-Line, 1983.

Labyrinth: LucasArts, 1986.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards: Sierra On-Line, 1987.

Maniac Mansion: LucasArts, 1987.

Maniac Mansion II – Day of the Tentacle: LucasArts, 1993.

Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge: LucasArts, 1991.

Myst: Cyan, 1993.

Mystery House: On-Line Systems, 1980.

Outlaws: LucasArts, 1997.

Puzzle Agent: Telltale Games, 2010.

Poker Night at the Inventory: Telltale Games, 2010.

Rescue of Fractalus: LucasArts, 1984.

Sam & Max Hit the Road: LucasArts, 1993.

Sam & Max Save the World: Telltale Games, 2006 – 2007.

SpaceWar!: MIT, 1962.

Star Wars: LucasArts, 1991.

Super Empire Strikes Back: LucasArts, 1993.

Tales of Monkey Island: Telltale Games, 2009.

Telltale Texas Hold'em: Telltale Games, 2005.

Tennis for Two: William Higinbotham, 1958.

The Cave of Time: Edward Packard, 1979.

The Curse of Monkey Island: LucasArts, 1997.

The Dig: LucasArts, 1995.

The Secret of Monkey Island: LucasArts, 1990.

The Walking Dead: Telltale Games, 2012 – 2013.

The Walking Dead – Season Two: Telltale Games, 2013 – 2014.

The Wolf Among Us: Telltale Games, 2013 – 2014.

Zork I: Infocom, 1980.

Zork II: Infocom, 1981.

Zork III: Infocom, 1982.

APÊNDICES

APÊNDICE A: MAPEAMENTO DE UNIVERSO DE *GAME OF THRONES* – A *TELLTALE GAMES SERIES*

O mapeamento a seguir se refere aos elementos da série de jogos da *Telltale*, baseados em informações coletadas durante o próprio *gameplay*. Para facilitar a diferenciação e identificação dos elementos durante a leitura, foram usadas as seguintes siglas: PJ para personagem jogável e AC para personagem ou localidade apenas citados por outros e que não aparecem durante a narrativa. Personagens sem classificação são NPCs que aparecem durante o jogo.

1. CASAS

1.1. Casa Forrester

Brasão: uma árvore de pau de ferro branca com uma espada virada para baixo em preto em seu centro em um fundo preto.

Lema: “Ferro do Gelo!”.

Sede: Ironrath (dominada)

Região: Norte – Mata dos Lobos

Membros: Gregor Forrester, Rodrik Forrester (PJ), Asher Forrester (PJ), Mira Forrester (PJ), Ethan Forrester (PJ), Talia Forrester, Ryon Forrester e Elissa Forrester.



A Casa Forrester foi fundada há cerca de cinquenta gerações pelo Lorde Gerhard Forrester, “o alto”. Conhecidos por dominarem a colheita e a manipulação do pau de ferro, os Forresters são uma casa nobre, subordinados a casa Glover e fiéis vassalos da Casa Stark. Ironrath, sua sede, foi construída por Lorde Cedric Forrester juntamente com seus filhos há cerca de 1500 anos.



Tapeçaria que representa a família Forrester. Da esquerda para a direita: Asher, Talia, Ethan, Mira, Elissa, Ryon, Gregor e Rodrik.

São rivais diretos da Casa Whitehill, e durante a guerra dos Cinco Reis, voltaram a lutar pela Casa Glover, por Robb Stark, que se tornou Lorde após a morte de seu pai, Eddard Stark. Durante o Casamento Vermelho, nas Gêmeas, quando o Lorde Robb Stark foi assassinado, os Forrester foram emboscados pela Casa Frey em parceria com os Bolton e os Whitehills. Na ocasião, Lorde Gregor Forrester foi morto, e Rodrik, seu filho mais velho, foi gravemente ferido, sendo dado como morto. Posteriormente, Rodrik retorna para casa para assumir a posição de Lorde, após a morte de seu irmão Ethan.

Atualmente, Ironrath está ocupada pela Casa Whitehill, que juntamente com a Casa Bolton dominou a região com interesse no pau de ferro.

1.2. Casa Whitehill

Brasão: uma montanha branca com uma estrela de quatro pontas acima em um fundo azul.

Lema: “Sempre mais alto!”.

Sede: Highpoint

Região: Norte – Mata dos Lobos

Membros conhecidos: Ludd Whitehill, Gryff Whitehill, Gwyn Whitehill, Lady Whitehill (AC), Torrhen Whitehill (AC), Ebbert Whitehill (AC), Karl Whitehill (AC).



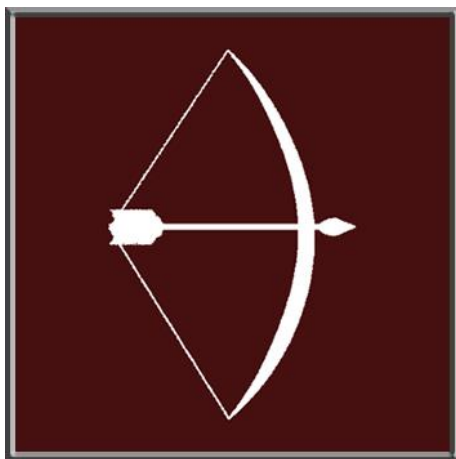
Os Whitehills são inimigos de longa data da Casa Forrester. Fiéis aos Bolton, os Whitehills acusam os Forrester por tomarem o pau de ferro da Mata dos Lobos todo para si. Porém, é sabido que a habilidade de seus artesãos não é tão apurada quanto a de seus



rivais. Atualmente, a casa Whitehill domina Ironrath.

Tapeçaria que representa a família Whitehill. Da esquerda para a direita: Lady Whitehill grávida de Gryff, Ludd, Gwyn, Thorrhen, Karl e Ebbert.

1.3. Casa Glennmore



Brasão: um arco branco sobre um fundo vinho.

Lema: desconhecido.

Sede: Rillwater Crossing

Região: Norte

Membros conhecidos: Elaena Glennmore, Arthur Glennmore.

Fiéis a Casa Tyrell, tem um bom relacionamento com a Casa Forrester, a ponto de acontecer de Elaena, filha do Lorde da casa (desconhecido) ter sua mão prometida a Rodrik Forrester. Como indica seu brasão, sua força militar é baseada principalmente na habilidade de seus arqueiros.

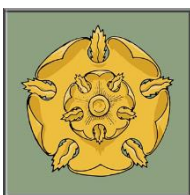
1.4. Outras casas



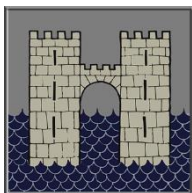
Casa Bolton: com o lema “Nossas lâminas são afiadas!” a Casa Bolton é conhecida por esfolar seus prisioneiros vivos. Localizados no Norte, atualmente são os soberanos da região.



Casa Lannister: uma das famílias mais poderosas e antigas e atual Casa Real. Os leões dourados tem como lema “Ouça-me rugir!”, mas preferem proferir pelos sete reinos que “Um Lannister sempre paga suas dívidas”.



Casa Tyrell: tem como lema as palavras “Crescendo forte”. Atualmente são fieis à casa Lannister.



Casa Frey: com base nas Gêmeas, se uniram aos Whitehills na emboscada para os aliados dos Starks no Casamento Vermelho, entre eles, os Forrester.

2. Personagens

2.1. Casa Forrester

2.1.1. Família Forrester



GREGOR FORRESTER

Gregor Forrester, Lorde da casa Forrester por dezesseis anos, foi vassalo fiel da Casa Stark. Na juventude, enfrentou Galbart Glover (AC) para que ele o torna-se seu escudeiro. Gregor se casou com Elissa Branfield e teve com ela seis filhos. Mas além da prole Forrester, Gregor também teve dois filhos bastardos, Josera Snow e Elsera Snow, com uma mulher desconhecida até então. Por motivos desconhecidos, os enviou para o Bosque do Norte, local do qual os dois se tornaram guardiões.

Por sua amizade com Duncan Tuttle, seu castelão, elegeu o sobrinho do amigo, Gared Tuttle, como seu escudeiro nas Gêmeas, durante o Casamento Vermelho, porém não por muito tempo. Durante a emboscada preparada pelos Freys e Whitehills, Lorde Gregor é assassinado, mas não antes de passar sua espada, a Grande Espada Forrester para Gared, o pedindo que a levasse de volta para casa e que encontrasse o Bosque do Norte.

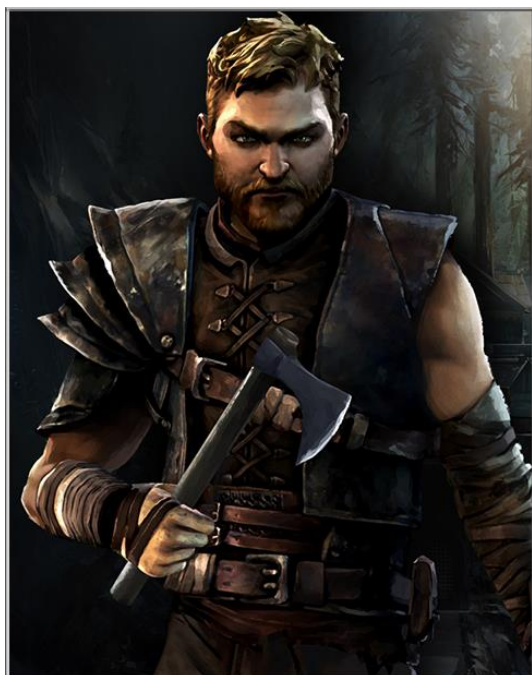


RODRIK FORRESTER (PJ)

Filho primogênito de Gregor Forrester e Elissa Branfield, Rodrik Forrester foi treinado desde a infância para substituir seu pai na liderança de sua casa. Forte, carismático, querido por seu povo e um exímio guerreiro, Rodrik logo se tornou temido por seus inimigos e solicitado por seus aliados nos campos de batalha.

Teve como prometida Elaena Glennmore, antes de partir para as Gêmeas com o Lorde Gregor Forrester, onde foi ferido seriamente, e dado como morto. Retornou à sua casa, ao ser levado

com os corpos das perdas da batalha, se recuperando bravamente antes do esperado e assumindo a posição de Lorde no lugar de seu irmão Ethan, assassinado por Ramsay Bolton.



ASHER FORRESTER (PJ)

Segundo da prole Forrester, Asher sempre foi conhecido por ser o completo oposto de seu irmão Rodrik: rebelde, procurava briga nas tavernas e deitava-se com prostitutas, o que irritava profundamente seu pai. Aos dezessete anos se apaixonou por Gwyn Whitehill, filha do maior inimigo de Gregor Forrester.

Asher, que já não tinha uma relação saudável com o patriarca Forrester, o fez tomar, portanto, uma decisão difícil: ir à guerra por conta da relação entre os jovens ou enviar seu filho para o

exílio além do Mar Estreito. Asher foi para o exílio.

Durante o exílio, Asher conheceu Beskha e os dois se tornaram parceiros inseparáveis, caçando recompensas por anos em Essos. Durante suas aventuras os dois acabaram fazendo diversos inimigos, o maior deles, Tazal, um membro da Legião Perdida.

Apesar da falta da família, Asher nunca considerou retornar, até seu tio, Malcolm Branfield, ir atrás dele em busca de ajuda pra salvar a Casa Forrester. Asher não hesitou e decidiu voltar para Westeros, levando consigo Beskha e um exército, conquistado após vencer uma luta em um ringue de escravos.

Observação: o destino de Rodrik e Asher é determinado pelo jogador que, no penúltimo episódio da temporada deve escolher entre eles quando Ironrath é invadida e os irmãos emboscados.



MIRA FORRESTER (PJ)

A filha mais velha da Casa Forrester sempre gostou de seu lar, mas foi enviada pela mãe para servir Margaery Tyrell como criada, para que, desta forma, aprendesse os modos da corte do sul. Mira tornou-se bem próxima de Margaery no Jardim de Cima e a acompanhou quando a Lady seguiu para Porto Real para casar-se com o rei.

Mira sempre se mostrou tranquila, mas a partir do momento em que a família Forrester começou a passar por dificuldades, ela não hesitou em se mostrar astuta e eloquente. Sua mãe passou a, frequentemente, fazer-lhe pedidos em relação à influência de Lady Margaery, o que colocou Mira no centro das especulações reais sobre o comércio de Pau de Ferro e das desconfianças da rainha.

Ajudada por Tom, um menino carvoeiro, Mira descobre diversos fatos sobre os bastidores da corte. Por ser considerada uma ameaça aos interesses comerciais de alguns, sofre uma tentativa de assassinato, e, ao se defender, mata um guarda Lannister, o que a coloca em posição ainda mais vulnerável na corte.

Observação: o destino de Mira é determinado pelo jogador que, deve escolher entre casar-se com Rickard Morgryn, mercador dos Whitehill, ou ser executada pelo assassinato de um guarda Lannister.



ETHAN FORRESTER (PJ)

Terceiro filho dos Forrester, Ethan, ao contrário de seus irmãos mais velhos, sempre se mostrou muito mais inclinado a exercitar sua mente do que suas habilidades bélicas. Interessado por música e livros, também sempre deixou claro sua paixão pelas árvores de Ironrath, que compartilhava com sua irmã gêmea, Talia.

Após a morte de seu pai, e com a ausência de seus dois irmãos mais velhos, Ethan se torna Lorde de Ironrath. Ao tentar negociar com Ramsay Bolton, filho do novo Guardião do

Norte, sobre o domínio do Pau de Ferro, Ethan é assassinado a sangue frio.



TALIA FORRESTER

Segunda filha Forrester e irmã gêmea de Ethan, Talia recebeu seu nome em homenagem à sua avó materna. Sempre foi muito ligada a Ethan e tem um talento incomparável para a música, mas, diante das dificuldades, também se mostrou um forte alicerce para a família, apoiando Ethan e Rodrik enquanto se colocavam como Lordes. Quando grávida, Elissa disse ter sonhado com o fato de ter uma filha com uma voz como uma chuva de verão. Talia, com sua voz doce e encantadora, é a

realização do sonho da Lady Forrester.



RYON FORRESTER

O caçula da família cresceu admirando os irmãos mais velhos e passava seus dias correndo pelo bosque de Pau Ferro com Ethan e Talia. Ryon passou a enxergar o mundo de outra forma a partir das dificuldades que sua família passou a enfrentar. Desde o dia do assassinato de Ethan é refém da Casa Whitehill.



ELISSA FORRESTER

Nascida Elissa Branfield, se casou com Gregor Forrester quando sua família sucumbiu. Abraçou a família Forrester acima da sua e se tornou uma matriarca exemplar. Mostra-se severa demais com seus filhos, mas sempre para manter a promessa de que nunca iria ver sua Casa desmoronar novamente.



ELSERA SNOW

Filha bastarda de Gregor Forrester com uma mulher desconhecida, Elsera é uma bruxa que conhece magias de sangue e, desta forma, controla um exército de mortos-vivos para proteger o Bosque do Norte.



JOSERA SNOW

Irmão de Elsera, também protetor do Bosque do Norte, tem o poder de penetrar na mente de um Urso Polar, Shadow, e controlá-lo como se ele fosse parte de seu corpo.

2.1.2. Membros fiéis à Casa Forrester



GARED TUTTLE (PJ)

Vindo de uma família criadora de porcos, Gared começou a trabalhar cuidando dos animais do Lorde Forrester. Por sua dedicação, se tornou escudeiro e foi a última pessoa com a qual Gregor Forrester falou antes de sua morte no Casamento Vermelho. O Lorde o deu a Grande Espada Forrester e lhe disse: “o Bosque do Norte não pode ser perdido”. Ao retornar para Ironrath, Gared encontrou guardas Bolton e Whitehill na fazenda de seu pai – eles o haviam agredido e matado sua irmã. Gared

então mata um soldado Bolton e espanta os outros. Por conta da exigência de Ramsay Bolton por justiça, Gared é enviado para a Muralha, onde se torna um *ranger*. Com o intuito de descobrir onde se localiza o Bosque do Norte, Gared deserta com a ajuda dos amigos que fez na Patrulha da Noite, e acaba por encontrar o local.



DUNCAN TUTTLE

Duncan tem origem humilde, mas desde criança nunca demonstrou talento para o trato da fazenda da família. Tornou-se amigo de Gregor Forrester que, assim que se tornou Lorde, chamou o amigo para assumir a posição de castelão. Sempre serviu aos Forrester com afinho, sabedoria e predileção pela negociação. Era um dos poucos conhecedores da existência do Bosque do Norte, ajudando Gared a encontra-lo.



SOR ROYLAND DEGORE

Depois de ter a família assassinada, Sor Royland entrou para o exército de Gregor Forrester, demonstrando um talento natural para táticas militares. Quando recebeu o título de cavaleiro, foi convidado por Lorde Forrester para assumir o cargo de mestre de armas de Ironrath. É um homem de temperamento forte e explosivo, mas o que mais marca em sua trajetória é seu conhecimento bélico.



MEISTRE ORTENGRYM

Vindo de uma casa menor, Mestre Ortengrym foi designado a Ironrath por escolha de superiores na Cidadela, onde aprendeu tudo que sabe. Mas com o tempo passou a respeitar a família Forrester, do qual atualmente segue com orgulho e fidelidade.



MALCOLM BRANFIELD

Irmão da Lady Forrester, Malcolm era como Asher: o filho rebelde da família. Gostava de cavalgar sem destino, recusando qualquer oferta de seu pai sobre casamento ou herança de terras. Com a destruição de sua casa, apenas ele e Elissa sobrevieram, e foi acolhido pela nova família da irmã quando ela se casou com Gregor Forrester. Depois de cumprir sua missão de encontrar Asher e fazê-lo voltar para casa, se tornou conselheiro

de Daenerys Targaryen, permanecendo em Essos.

2.2. Casa Whitehill

2.2.1. Família Whitehill



LUDD WHITEHILL

Inimigo do Lorde Forrester, Lorde Ludd Whitehill ajudou os homens dos Bolton e dos Frey a organizar a emboscada às casas fiéis aos Stark no Casamento Vermelho – entre elas, a Casa Forrester. Após os Bolton se tornarem Guardiões do Norte, Ludd seguiu os servindo fielmente e invadem Ironrath com o interesse de terem o monopólio sobre o Pau de Ferro.

Observação: o destino de Ludd Whitehill é determinado pelo jogador que, tendo escolhido entre Rodrik ou Asher, também irá escolher o que o novo Lorde Forrester irá fazer em relação ao seu inimigo.



GWYN WHITEHILL

Durante sua juventude, Gwyn se apaixonou por Asher Forrester, com quem teve um caso secreto. Porém, quando os pais dos jovens descobriram o romance, para evitar que uma guerra começasse, Lorde Gregor Forrester enviou seu filho para o exílio além do Mar Estreito. Ao contrário de seu pai e seu irmão, Gryff, Gwyn tem um coração bom, é doce e prefere manter relações amistosas com os Forrester.



GRYFF WHITEHILL

Gryff Whitehill é um homem agressivo que sempre manteve uma relação de rivalidade com Rodrik Forrester. Deseja ter um castelo próprio e faz de tudo para ajudar seu pai a destruir os Forresters e tomar Ironrath para si.

2.2.2. Membros fiéis à Casa Whitehill



RICKARD MORGRYM

Representante dos Whitehills em Porto Real, é um dos negociantes de Pau de Ferro entre a casa de Ludd e a coroa. Rickard tem fama de perigoso, mas mantém uma imagem simpática e conquistadora, tendo um círculo de amigos grande nas terras reais. Descobre-se que Rickard que mandou Damien matar Mira, para eliminar a concorrência na negociação de Pau de Ferro. Sabendo que ela matou o guarda Forrester, Rickard propõe casamento a Mira. A escolha do jogador entre aceitar ou não determina o futuro dela.



ANDROS

Juntamente com Rickard, representa os Whitehills em Porto Real. Andros é um homem que se exalta com facilidade e que sempre tenta ganhar uma discussão elevando seu tom de voz. É um tanto quanto infiel, deixando escapar diversos segredos de aliados e adora se gabar de si mesmo.

2.3. Casa Glenmore



ELAENA GLENMORE

Elaena Glenmore é uma mulher doce e gentil. Desde a infância conhece Rodrik Forrester, por quem é apaixonada. Ela teve sua mão prometida a Rodrik antes dos eventos que enfraqueceram a casa Forrester, e fica dividida entre proteger sua casa ou seguir seu coração e viver seu grande amor.

Observação: as ações do jogador irão determinar se o casamento entre Eleana e Rodrik irá ou não acontecer.



ARTHUR GLENMORE

Irmão mais novo de Elaena, é um exímio arqueiro e comandante da Guarda de Elite Glenmore. A pedido da irmã coloca-se do lado dos Forrester para combater os Bolton e os Whitehill, mas é esfolado e morto por Ramsay Bolton.

2.4. Casa Bolton

RAMSAY BOLTON/SNOW

Dono de uma mente perturbada, Ramsay é filho bastardo de Roose Bolton (AC) – mas a descoberta de sua origem não o faz perder a herança da liderança de sua Casa. Quando seu



pai se torna o Guardião do Norte, após o evento nas Gêmeas, ele parte para Ironrath para garantir a lealdade dos Forrester e garantir o fornecimento de Pau de Ferro.

Ao chegar à Ironrath, acompanhado de Ludd Whitehill, Ramsey decide que instalar uma guarnição de vinte homens, fiéis à Ludd, para garantir que os Forrester não quebrarão o acordo. Nesta mesma visita, ele mata Ethan Forrester e ajuda os Whitehill a sequestrarem Ryon, o irmão caçula. Ramsay também é responsável pela morte de Arthur Glenmore,

2.5. Casa Lannister

2.5.1. Família Lannister

CERSEI LANNISTER

Fria, calculista, exímia estrategista e mãe do Rei Joffrey Baratheon (AC). Com um narcisismo exacerbado, raciocínio rápido e um orgulho que se fere facilmente, Cersei não mede esforços para fazer com que todos sigam os seus interesses.



Cersei e Tyrion Lannister.

TYRION LANNISTER

Mais conhecido como “duende” por ter nascido anão, Tyrion é o irmão mais novo de Cersei. É inteligente, esperto e gentil com a maioria das pessoas – ao contrário de sua irmã. Tyrion tenta ajudar Mira Forrester com a negociação do Pau de Ferro.



LYMAN LANNISTER

Primo de terceiro grau de Cersei e Tyrion, é sócio de Andros. Supostamente, representa alguma outra casa em Porto Real, mas se desconhece as origens de seu Lorde. Tímido, reservado e com tremores constantes causados pelo excesso de Leite de Papoula, ele evita socializar, e, se provocado, perde o controle da situação.

2.5.2. Membros fiéis à Família Lannister

DAMIEN

O soldado Lannister contratado para matar Mira Forrester e Tom, o menino carvoeiro. Inicialmente, convence Mira que é confiável e que quer ajudá-la, mas tudo não passou de uma estratégia para a emboscada. É morto por Mira ou Tom, dependendo das escolhas do jogador.

2.6. Casa Tyrell



MARGAERY TYRELL

Viúva de Renly Baratheon (AC), Margaery é gentil, influente, ambiciosa, inteligente e mostra alguma habilidade de manipular as pessoas a seu favor. Tem uma relação de amizade com Mira, por quem tem muita estima, e tenta ajudá-la com os assuntos dos Forrester, porém sem sucesso.

2.7. Outros personagens de Porto Real



TOM (MENINO CARVOEIRO)

Modesto e prestativo, Tom se mostra gentil à Mira desde o primeiro encontro dos dois e está sempre disposto a ajudar de qualquer forma para ajudar a família Forrester, escutando conversas no alto escalão de Porto Real e defendendo Mira em momentos de perigo. Os dois constroem uma amizade forte, porém, caso o jogador escolha fazer Mira aceitar o pedido de casamento de Rickard, quem morrerá pela morte do guarda Lannister é ele.



SERA DURWELL/FLOWERS

A outra criada de Margaery Tyrell é grande amiga de Mira. Nunca leva as coisas tão seriamente quanto a amiga Forrester e busca um bom casamento para que deixe de ser criada e passe a viver uma vida na nobreza. Em certo momento, revela para Mira o grande segredo de sua vida: ela é uma bastarda, e tal segredo foi ocultado por sua mãe com a ajuda da avó de Margaery. Caso o jogador ajude Mira a guardar tal segredo, Sera se casa com Garibald Warwick.

GARIBALD TARWICK

Não se sabe muito sobre o Garibald, a não ser que ele possui um sotaque estranho e um ódio de bastardos, o que coloca em risco a possibilidade de união entre ele e Sera. Caso Mira revele a ele a verdadeira origem de sua amiga, ele vai embora de Porto Real sem levar Sera consigo. Caso contrário, os dois se unem em matrimônio.

2.8. A Muralha

JON SNOW

Membro da Patrulha da Noite e filho bastardo de Ned Stark (AC), Jon se mostra receptivo a Gared desde que o escudeiro Forrester chega à Muralha. Muitas das missões que Gared irá desempenhar são ao lado dele, o que resulta na criação de uma amizade entre os dois.



Jon Snow e Denner Frostfinger.

DENNER FROSTFINGER

Conhecido como Frostfinger, Denner é responsável por receber e treinar os novos recrutas da Patrulha da Noite na Muralha. Ganhou seu apelido após perder dois dedos, congelados, enquanto estava preso em uma gaiola de gelo. Sempre tem algo negativo a dizer para os novos recrutas e tem uma visão absolutamente pessimista da vida.



FINN

Enviado à Muralha por matar um Lorde, Finn se mostra desde cedo um exímio guerreiro, e acaba por se tornar um ranger, assim como Gared. A construção da amizade entre Finn e Gared e o futuro de Finn dependem das escolhas do jogador.



COTTER

Cotter foi enviado à Muralha por roubar batatas para alimentar a si e à irmã, Sylvi. Por não ter muitas habilidades bélicas, acaba se tornando construtor na Patrulha da Noite. Ele e Gared constroem uma forte amizade, e quando o escudeiro Forrester deserta para partir em busca do Bosque do Norte, Cotter vai junto. Durante as buscas, os dois acabam por encontrar a irmã de Cotter, Sylvi, que se junta a eles. Porém, eles são atacados por selvagens, e Cotter fica gravemente ferido. Sylvi leva os dois ao Bosque do Norte, porém Cotter não resiste e morre.



SYLVI

Por ser albina, Sylvi foi abandonada quando criança por ser considerada um sinal de mau presságio, sendo resgatada pelo Povo Livre, com quem viveu até então. Ela tem mais experiência de batalha e inteligência do que seu irmão, Cotter.

2.9. Essos



BESKHA

Quando criança, Beskha foi tirada de seus pais por um mestre de escravos e obrigada a lutar em arenas até os sete anos, quando usou suas habilidades para escapar. Desde então, se tornou uma viajante em Essos, vendendo mercadorias e caçando recompensas. Cética e com temperamento forte, Beskha tem habilidades bélicas impressionantes, e apesar de estar sempre alerta ao perigo, também tem um lado bem-humorado e divertido, que se revela nos momentos de calma.

Durante sua peregrinação, Beskha conheceu Asher, e os dois se tornaram grandes amigos, a ponto de ela retornar com o Forrester para Westeros e tomar sua luta para si, defendendo Ironrath como se fosse sua casa. Mesmo se o jogador escolhe salvar Rodrik e não Asher no penúltimo episódio, apesar de devastada, Beskha segue lutando pelos Forrester.

CROFT

Servo de Daenerys Targaryen, liderando suas tropas, Croft é um antigo amigo de Asher e Beskha, e os ajudam em sua empreitada de conseguir um exército para levar a Westeros e lutar por Ironrath.

LUTADORES DA ARENA

Durante a busca por um exército, Asher e Beskha se deparam com um grupo de lutadores de arena. A líder do grupo, **Amaya**, era amiga de Beskha na infância, até ela fugir. Ela desafia Asher a lutar com o melhor guerreiro, a fim de conquistar o respeito dos

outros lutadores e assim levá-los para Westeros como um exército. Surge então **Bloodsong**, um homem egoísta e narcisista, que crê ser invencível. Após perder para Asher, parte com os outros lutadores para Westeros. Outro lutador que também tem destaque na trama é **A Besta**, que enfrenta Asher antes de ele conseguir chegar a Amaya. Também parte para Westeros.

2.10. Casa Targaryen

DAENERYS TARGARYEN

Conhecida como Mãe dos Dragões, é a última Targaryen viva. Mostra-se uma líder hostil e carismática, porém por sua inexperiência acaba tomando decisões precipitadas, o que a leva a convidar Malcolm Branfield para ser seu conselheiro.

Quando Asher e Beskha vão ao encontro dela em busca de ajuda, ela os oferece uma missão em troca de um exército. A missão é cumprida, mas, por não concordar com a escravidão, Daenerys os recompensa com ouro.



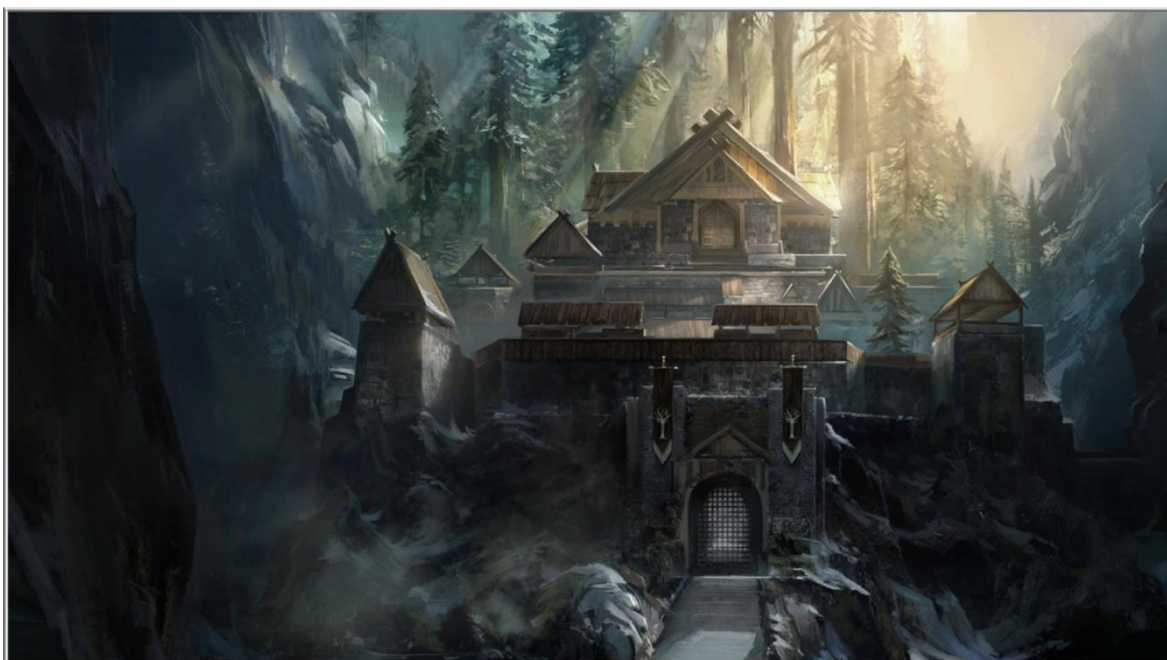
Daenerys e Viserion.

3. LOCALIDADES

3.1. Ironrath

Ironrath é uma fortaleza imponente cercada de árvores de Pau de Ferro localizada em um vale próximo a Mata de Lobos no norte de Westeros. Construída há mais de mil e quinhentos anos por Cedric Forrester e seus filhos, é considerada por muitos a fortaleza mais admirável de todo o Norte. Sua localização influenciou na sua maior atividade econômica: o fornecimento e manipulação do Pau de Ferro, material disputado em todo continente.

Atualmente, Ironrath foi dominada pelos Whitehills e sucumbiu ao poder do novo Guardião do Norte, Roose Bolton. A inexperiência de seus novos moradores pode colocar a plantação de Pau de Ferro em perigo.



3.2. Highpoint

Localizada a leste da Mata de Lobos, Highpoint é a sede dos Whitehills. Antigamente, também era cercada por Pau de Ferro, porém, por sua ganância e falta de habilidades, os Whitehills desperdiçaram todo potencial de suas florestas. É localizada em uma colina.



3.3. Mata de Lobos

Floresta no Norte de Westeros, localizada a norte de Winterfell e que se estende a oeste. Local onde estão as grandes árvores de Pau de Ferro.



3.4. As Gêmeas

Sede da Casa Frey (AC), localizada ao centro de Westeros, foi o local onde o Casamento Vermelho foi realizado e, onde o exército do Norte foi traído e atacado. Nesta ocasião, quase três mil homens morreram, entre eles o Lorde Gregor Forrester.

3.5. A Muralha

Localizada no extremo norte de Westeros, a Muralha é uma construção de gelo com cerca de 200 metros, a fim de impedir que as criaturas além da Muralha invadam as cidades do continente civilizado. É a residência dos membros da Patrulha da Noite, que defendem a Muralha. Foi construída há cerca de oito mil anos.



3.6. Bosque do Norte

Um dos principais segredos da Casa Forrester, o Bosque do Norte é protegido pelos irmãos Josera e Elsera Snow, filhos bastardos de Gregor Forrester. Quando o Lorde é ferido nas Gêmeas, pede a Gared Tuttle que não deixe que o Bosque do Norte se perca. A partir disso, o escudeiro faz de sua missão principal encontrar o local.

Bosque do Norte é algo desconhecido para a maioria das pessoas, menos para Duncan Tuttle, que ajuda Gared a encontrar sua localização ao entregá-lo um mapa que, em conjunto com um colar dado a Gared por Talia, mostrava o caminho para o Bosque. Não por acaso, Ethan e Rodrik tinham colares semelhantes. O motivo pelo qual o Bosque do Norte possui tanta importância ainda é desconhecido, apenas sabe-se que o futuro da Casa Forrester depende muito de sua manutenção.



3.7. Porto Real

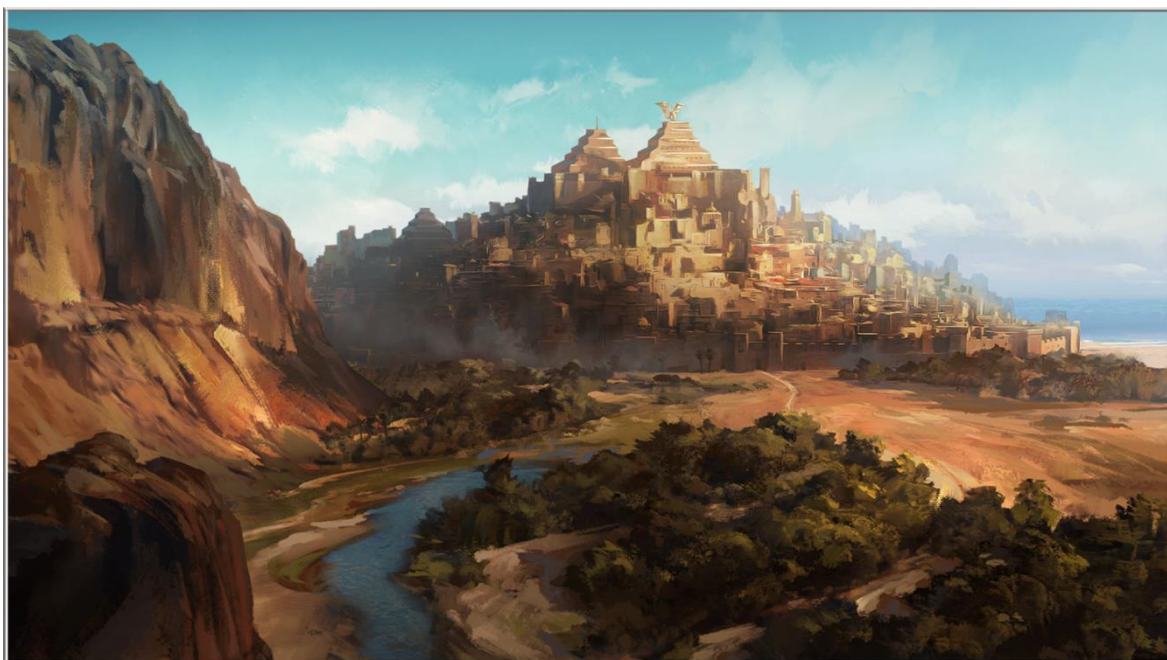


Residência do rei dos Sete Reinos, localiza-se mais ao sul e, ao contrário das cidades do norte, possui um clima quente. Foi fundada por Aegon Targaryen (AC) e é uma das regiões mais ricas do continente, além de ter a maior população. Atualmente, é controlada pela Casa Lannister.

3.8. Essos, Meereen e Yunkai

Essos é o continente a leste do Mar Estreito e de Westeros. Ao contrário do continente a oeste, não possui um governo centralizado e ao longo de sua extensão se fixaram várias cidades, exércitos, tribos, bandidos, comerciantes e exilados.

Meereen e **Yunkai** são duas das mais importantes cidades de Essos, e ambas são controladas por Daenerys Targaryen. São os locais onde Asher e Beskha vivem a maioria de suas aventuras.



Yunkai.

4. GRUPOS E ORGANIZAÇÕES

4.1. Patrulha da Noite

A Patrulha da Noite é uma organização Militar com base na Muralha. Seus recrutas são, principalmente, criminosos, exilados para viver o resto de seus dias defendendo as terras de Westeros de criaturas desconhecidas e perigosas. São emblemáticos os uniformes dos membros da Patrulha da Noite, sempre pretos (o ato de ir para a Muralha também é denominado “vestir o negro”), e o juramento feito pelos novos recrutas: *“A noite chega, e agora começa a minha vigia. Não terminará até a minha morte. Não tomarei esposa, não possuirei terras, não gerarei filhos. Não usarei coroas e não conquistarei glórias. Viverei e morrerei no meu posto. Sou a espada na escuridão. Sou o vigilante nas muralhas. Sou o fogo que arde contra o frio, a luz que traz consigo a alvorada, a trombeta que acorda os que dormem, o escudo que defende os reinos dos homens. Dou a minha vida e a minha honra à Patrulha da Noite, por esta noite e por todas as noites que estão para vir.”*



4.2. Legião Perdida

Grupo de mercenários que atuam em Essos. Normalmente, seus membros vêm de famílias nobres e se vangloriam disso. São também conhecidos rivais de Asher e Beskha, disputando com eles as caçadas às recompensas pelo continente.



4.3. Povo Livre

O Povo Livre é um grupo de pessoas que vivem nas terras além da Muralha. Não reconhecem nenhuma autoridade da coroa, além dos líderes de seus exércitos. Dentro do Povo Livre existem diversos clãs rivais. Muitas vezes são definidos como selvagens por quem vive atrás da Muralha.

4.4. Sete Reinos

Dá-se o nome de Sete Reinos à organização que rege Westeros. O grande líder de tal organização é o Rei que ocupa o Trono de Ferro, situado em Porto Real. Um dos reinos que fazem parte da organização é o do Norte, do qual fazem parte as casa Forrester e Whitehill. As decisões dos Sete Reinos não afetam as terras além do Mar Estreito, Essos.

5. ARTEFATOS



Grande Espada Forrester

A Grande Espada Forrester é passada de Lorde para Lorde na linha de sucessão da casa de Ironrath. Antes de morrer no campo de batalha no Casamento Vermelho, Lorde Gregor Forrester a entrega para Gared Tuttle, para que ele a leve de volta para casa. Por sua imponência e valor é muito cobiçada.

Lorde Gregor Forrester com a Grande Espada em mãos.

Colar de Talia

A princípio, o colar de Talia Forrester, dado a Gared Tuttle quando ele parte para a Muralha, se coloca apenas como uma lembrança da garota para o escudeiro. Gared o guarda com carinho e cuidado, o observando sempre que sente saudades de casa. Em uma visita de Duncan Tuttle à Muralha, munido do mapa para o Bosque do Norte, Gared percebe que o colar possui um fecho. Ao abri-lo, nota-se que ele funciona como um indicador que, usado com o mapa, mostrava exatamente o local do bosque. Sabe-se que Ethan e Rodrik também possuíam colares semelhantes.



Mapa para o Bosque do Norte

O documento, arrancado de um dos diários do Lorde Forrester, estava na posse de Duncan Tuttle, até que ele o levasse para o sobrinho na Muralha. O castelão da Casa Forrester afirmava ter notado que o Lorde falecido possuía uma obsessão pelo local, mas até então nada se sabia sobre ele, que era considerado por muitos, uma lenda.



Espada Dois Irmãos

Forjada em madeira por Ryon Forrester, a espada de brinquedo ganhou o nome de “Dois Irmãos” por ter em cada lado da sua lâmina o nome de um irmão: Ethan e Rodrik. Ele espera que, algum dia, possa ter uma espada de verdade com o mesmo nome, e possa usá-la para vingar sua família.

6. NATUREZA E CRIATURAS

Pau de Ferro

O Pau de Ferro é um tipo de madeira que, como o nome diz, é tão resistente quanto o ferro. A maior floresta deste tipo de material se encontra na Mata de Lobos, no Norte de Westeros, região próxima da sede dos maiores especialistas em seu manuseio: os

Forresters. Usado principalmente para confecção de materiais bélicos, como escudos e navios, o Pau de Ferro é um produto valioso, e sua negociação é constante.

Além de serem exímios artesãos os Forresters sabem manusear corretamente o Pau de Ferro, o que evita desperdício e a destruição das matas. Ao ser queimado, o Pau de Ferro produz uma chama azul. Dizem lendas que ele só queima para os Forresters.

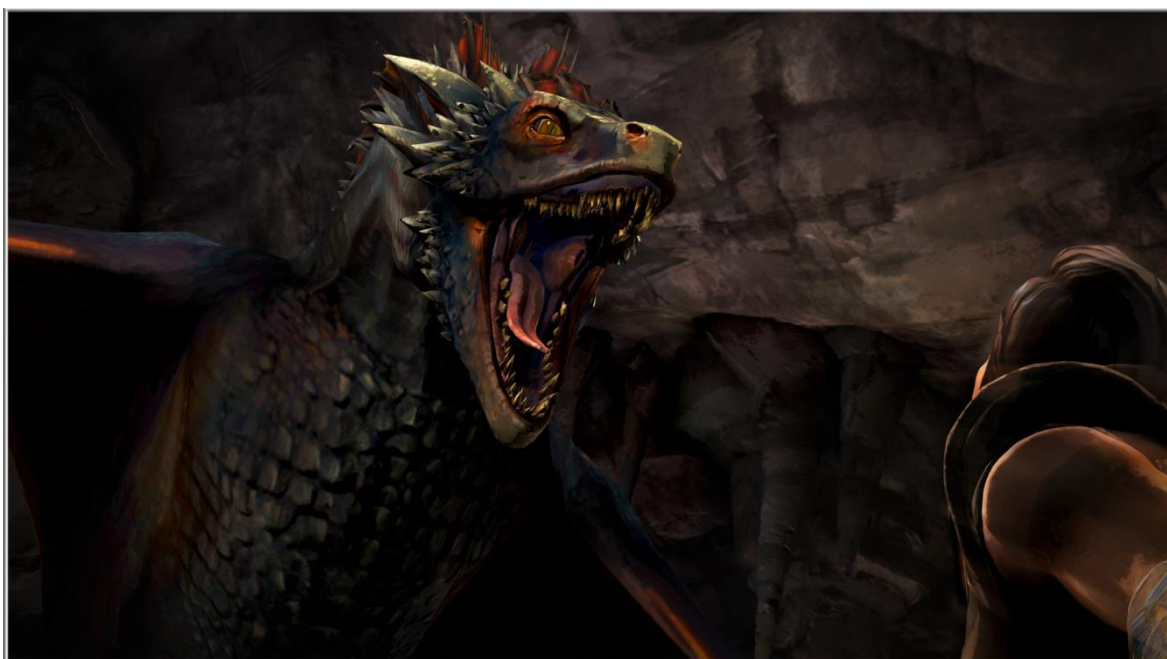
Represeiro



Os represeiros são árvores encontradas desde o Norte de Westeros até além da Muralha, com troncos de casca branca onde rostos são esculpidos e folhas vermelhas. Vermelha também é sua seiva, que muitas vezes escorrem por seus olhos, fazendo parecer que as árvores choram sangue. Acredita que os Represeiros afirmam a fé de quem faz preces ou juras em seu entorno. Não por acaso, os novos recrutas da Patrulha da Noite sempre fazem seus votos à frente de um Represeiro.



Dragões



Répteis voadores, que lançam fogo pelas vias respiratórias. Os últimos dragões sobreviventes no mundo conhecidos pertencem a Casa Targaryen e agora estão em posse de Daenerys Targaryen, que os chama de seus “três filhos”: Viserion, Drogon e Rhaegal (AC).



Caminhantes Brancos

Os Caminhantes Brancos, considerados lendas durante muitos anos, são criaturas de gelo, mortas-vivas e selvagens. São humanoides, e a única maneira de combatê-los é ateando fogo em seus corpos. São responsáveis pela morte de diversos membros da Patrulha da Noite.

APÊNDICE B: MAPEAMENTO DE ESCOLHAS DE *GAME OF THRONES* – A *TELLTALE GAMES SERIES*

Tabela 1: Episódio 1 – “Ferro do Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
1	Gared	Bowen: Você nunca terá uma espada como essa.	2	3	4	1				
2	Gared	Sobre a história de Norren sobre Jaime Lannister.	3	2	4	1				
3	Gared	Pegar vinho para Lorde Forrester.	2	1	4	3	Bowen se lembrará disso.	Bowen se lembrará disso.	Bowen se lembrará disso.	Bowen percebeu seu silêncio.
4	Gared	Brinde.	2	1	4	3				
5	Gared	Lorde Forrester falando do futuro de Gared.	3	1	4	2				
6	Gared	Lorde Forrester perguntando o que Gared quer.	1	2	4	3	Lorde Forrester se lembrará disso.	Lorde Forrester se lembrará disso.	Lorde Forrester se lembrará disso.	Lorde percebeu seu silêncio.
7	Gared	Lorde Forrester chama Gared para a guarda.	3	2	4	1			Lorde Forrester se lembrará disso.	
8	Gared	Ir pegar mais vinho com Bowen?	2	1	4	3			Lorde Forrester tomou nota.	Lorde Forrester tomou nota.
9	Gared	Bowen reclamando de Norren.	3	2	4	1				
10	Gared	Bowen falando de Gared ser criador de porcos.	1	3	4	2				
11	Gared	Bowen reclamando de ser escudeiro.	2	1	4	3		Você lhe contou a verdade.		
12	Gared	Gared percebe a movimentação estranha dos guardas.	1	3	4	2				
13	Gared	Avisar Lorde Forrester ou salvar Bowen?		2 4		1 3	Você escolheu salvar Bowen.	Você escolheu deixar Bowen.	Você escolheu salvar Bowen.	Você escolheu deixar Bowen.
14	Gared	Voltando para o acampamento.	1	3				Não tem.		Não tem.

Tabela 1: Episódio 1 – “Ferro do Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
15	Gared	Lorde Forrester perguntando de Rodrik.	1	2	4	3	-	-	-	-
16	Gared	Se deixar Bowen: Gared é questionado sobre onde ele está.		2		4	Não tem.	Ele se lembrará disso.	Não tem.	Ele se lembrará disso.
17	Gared	Lorde Forrester cai ferido.	1	2	4	3	-	-	-	-
18	Gared	Lorde Forrester manda Gared fugir.	1	2	4	3	Lorde Forrester se lembrará disso.	Lorde Forrester se lembrará disso.	Lorde Forrester se lembrará disso.	Lorde percebeu seu silêncio.
19	Gared	Segredo sobre o Bosque do Norte.	1	3	4	2	Você deu sua palavra.	-	-	-
21	Gared	Puxar a espada ou ir até o seu pai?		2		1	Ir até o pai.	Puxar a espada.	Ir até o pai	Puxar a espada.
				4		3				
22	Gared	Onde você arranhou essa espada?		1		3	-	Não tem.	-	Não tem.
23	Gared	Dar ou não a espada?	2	1	4	3				
24	Gared	Machado ou rastelo?					Machado. Matou o guarda.	Rastelo. Matou o guarda.	Machado. Matou o guarda.	Rastelo. Matou o guarda.
25	Gared	Matar ou não o guarda?		2		1	Agir com clemência.	Britt se lembrará do que você fez.	Britt se lembrará do que você fez.	Agir com clemência.
				3		4				
26	Gared	Sobre a morte do guarda.	2	1	4	3				
27	Gared	Sobre o futuro da casa Forrester.	3	1	4	2				
28	Gared	Sobre o Lorde ter salvado Gared.	3	1	4	2	Disse sobre a mensagem.			
29	Gared	Contar ou não para o meistre?		1			Só contará para o tio.	Não tem.	Não tem.	Não tem.
30	Gared	Mostrar a espada para o Meistre.					Mostrei a espada.	Não mostrei.	Mostrei a espada.	Não mostrei.
31	Gared	Falar com o meistre.					O jogo só continua quando Gared pergunta se pode partir.	O jogo só continua quando Gared pergunta se pode partir.	O jogo só continua quando Gared pergunta se pode partir.	O jogo só continua quando Gared pergunta se pode partir.

Tabela 1: Episódio 1 – “Ferro do Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
32	Gared	Meistre fala sobre a luta do Lorde.	3	1	4	2				
33	Gared	Sobre a luta de Rodrik.	1	3	4	2				
34	Gared	Sobre ser a última pessoa a ver o Lorde Forrester.	1	3	4	2	Deu a espada - Você se esquivou da pergunta.	Você revelou sua mensagem secreta.	Sra. Forrester se lembrará disso.	Você se esquivou da pergunta.
35	Gared	Sobre ter matado um Bolton.	3	1	4	2				
36	Gared	Sobre Gared exigir justiça.	3	1	4	2	Você tomou partido de seu tio.	Duncan se lembrará disso.	Royland se lembrará disso.	Você não respondeu.
37	Gared	Sobre acobertar Gared.	2	3	4	1				
38	Gared	Sobre Gared não poder ficar em Ironrath.	2	1	4	3				
39	Gared	Sobre Gared não poder ficar em Ironrath.	3	1	4	2				
40	Gared	Sobre Gared não poder ficar em Ironrath.	1	3	4	2	Duncan se lembrará da sua coragem.	Duncan se lembrará disso.	Duncan se lembrará disso.	Duncan percebeu o seu silêncio.
41	Gared	Sobre ir para a Patrulha.	2	1	4	3				
42	Gared	Sobre o segredo.	1	2	4	3	Você cumpriu seu dever com Lorde Forrester.	Você cumpriu seu dever com Lorde Forrester.	Você cumpriu seu dever com Lorde Forrester.	Você cumpriu seu dever com Lorde Forrester.
43	Gared	Sobre o segredo.	1	2	4	3				
44	Gared	Sobre o segredo.	1	2	4	3	Duncan se lembrará disso - não contou o segredo.	Você contou a verdade - Contou para Lady Forrester.	Duncan se lembrará disso - não contou o segredo para mais ninguém.	Duncan percebeu o seu silêncio.
45	Gared	Sobre representar a casa Forrester.	2	1	4	3				
46	Ethan	Se revelar ou não no esconde-esconde.	2	3	4	1				

Tabela 1: Episódio 1 – “Ferro do Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
47	Ethan	Sobre Gared na muralha.	2	3	4	1				
48	Ethan	Sobre Sor Royland chamar Ethan de maricas.	1	3	4	2				
49	Ethan	Sobre Ethan mudar.	2	1	4	3	Talia se lembrará da sua promessa - não mudar.	Ryon se lembrará disso.	Sua irmã se lembrará disso.	Talia percebeu seu silêncio.
50	Ethan	Sobre Ryon poder comer todos os doces que quiser.	2	3	4	1	Ryon se lembrará disso - comer todos os doces.			
51	Ethan	Sor Royland chamando.	2	3	4	1	Royland se lembrará disso - escolher ficar com os irmãos.	Royland se lembrará disso.	Royland se lembrará disso.	Você não o respondeu.
52	Ethan	Como agir com Lorde Whitehill.	2	1	4	3	Pedir conselhos a Royland e Duncan.			
53	Ethan	Cumprimento de Lorde Whitehill.	3	1	4	2	Apertar a mão.			
54	Ethan	Sobre a morte de Lorde Forrester.	2	1	4	3				
55	Ethan	Não há pão e sal.	2	3	4	1	Pedir perdão.		Lorde Whitehill se lembrará disso.	Lorde percebeu o seu silêncio.
56	Ethan	Sobre os Boltons serem Guardiões do Norte.	1	3	4	2				
57	Ethan	Sobre Gared.	2	3	4	1				
58	Ethan	Sobre Gared.	2	3	4	1				
59	Ethan	Sobre Gared.	1	2	4	3	Whitehill se lembrará da resposta.		Whitehill se lembrará da resposta.	Whitehill percebeu que responderam por você.
60	Ethan	Se Ethan diz que Gared foi para a Muralha: quem mandou?	2				Não tem.		Não tem.	Não tem.
61	Ethan	Despedida de Lorde Whitehill.	2	1	4	3				

Tabela 1: Episódio 1 – “Ferro do Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
62	Ethan	Sobre Whitehill se queixar com Lorde Bolton.	1	3	4	2	"Certamente..."	Lorde Whitehill se lembrará disso.	Lorde Whitehill se lembrará disso.	Lorde Whitehill se lembrará disso.
63	Mira	Menino carvoeiro entrar ou não no quarto.		2		1	Entrar.	Mandar embora.	Entrar.	Mandar embora.
				4		3				
64	Mira	Carvoeiro perguntou se ela está bem.	3			1	Sim - você se esquivou da pergunta.	Não tem.	Manteve seu problema em segredo.	Não tem.
65	Mira	Perguntou se ela é criada de Lady Margaery.		3		1		Não tem.		Não tem.
66	Mira	Carvoeiro diz que viu Margaery conversando com Cersei.		1		3		Não tem.		Não tem.
67	Mira	Margaery falando do sofrimento da família de Mira.	1	3	4	2				
68	Mira	Sobre Cersei dizer que ela é uma traidora.	2	1	4	3				
69	Mira	Sobre ver Cersei.	3	2	4	1	Margaery aprecia sua lealdade.		Margaery notou sua recusa.	Margaery percebeu seu silêncio.
70	Mira	Apresentando-se.	1	3	4	2	A Rainha está satisfeita.			
71	Mira	Sobre a lealdade ao Rei.	2	1	4	3	A Rainha se lembrará disso.	Cersei se lembrará disso.	Cersei se lembrará disso.	A Rainha está insatisfeita com a sua resposta.
72	Mira	Sobre os Forrester servirem aos Starks.	2	3	4	1	Sua resposta não a deixou satisfeita.	Sua resposta não a deixou satisfeita.	Sua resposta não a deixou satisfeita.	Cersei percebeu seu silêncio.
73	Mira	Sobre ser fiel ao Bolton.	2	3	4	1				
74	Mira	Sobre fornecer pau de ferro.	1	3	4	2				
75	Mira	Sobre fazer qualquer coisa para defender a casa.	2	1	4	3	Cersei se lembrará disso.	Cersei se lembrará disso.	Cersei se lembrará disso.	Você permaneceu em silêncio.
76	Mira	Sobre Margaery ter casado com o Baratheon.	2	1	4	3	Margaery se lembrará disso.	A rainha está insatisfeita.	Você se esquivou da pergunta.	Eles perceberam seu silêncio.

Tabela 1: Episódio 1 – “Ferro do Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
77	Mira	Sobre conflito de lealdade.	3	1	4	2	Margaery se lembrará disso.	Margaery se lembrará disso.		
78	Mira	Cersei cobra uma resposta.		4		3	Não tem.	Não tem.	Lealdade à Margaery.	Margaery se lembrará disso.
79	Mira	Sobre Lorde Forrester ser um homem honrado.	2	1	4	3	Agradecer à Tyrion.			
80	Mira	Sobre a conversa com Cersei.	2	1	4	3				
81	Mira	Sobre Tyrion decidir sobre pau de ferro.	2	3	4	1				
82	Mira	Se arriscar sobre uma aliança com Tyrion.		2		1	Não vai se arriscar.	Vai querer a ajuda de Tyrion.	Não vai se arriscar.	Vai querer a ajuda de Tyrion.
				4		3				
83	Mira	Despedida.	1	2	4	3		Tyrion se lembrará disso.	Tyrion se lembrará disso.	
84	Mira	Sera pergunta sobre a conversa.	2	1	4	3				
85	Mira	Sera brincando com os convidados.	2	3	4	1				
86	Mira	Aceitaria se casar com Joffrey para ser rainha.	1	3	4	2				
87	Mira	Margaery chega.	1	2	4	3	Margaery se lembrará disso.	Margaery se lembrará disso.	Sera se lembrará disso.	Margaery percebeu seu silêncio.
88	Mira	Sobre Sera falar que todos vão amar Margaery.	2	1	4	3	Margaery se lembrará disso.	Margaery apreciou sua lealdade.	Margaery se lembrará disso.	Margaery percebeu seu silêncio.
89	Mira	Pedir ajuda a ela?		2		1	Não.	Sim.	Sim	Não.
				3		4				
90	Mira	Se pedir ajuda: Sera pode ficar ou não?		3		2	Não tem.	Sim.	Não - Sera se lembrará disso.	
91	Mira	Como pedir ajuda?	2	3			Não tem.	Margaery percebeu que você pediu pela sua mãe.	Margaery percebeu que você pediu pela sua família.	
92	Mira	Sera intervém contra você.				2	Não tem.		Não tem.	

Tabela 1: Episódio 1 – “Ferro do Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
93	Mira	Margaery pergunta se é grave.	3				Não tem.	Não tem.		
94	Mira	Margaery hesita.	3			2	Não tem.		Margaery se lembrará disso.	
95	Mira	Sobre esperar Margaery ser rainha.	1		4		Concordar.	Não tem.	Não tem.	
96	Gared	Correr ou ficar parado (espionando os Bolton).		2		1	Ficar parado.	Correr.	Ficar parado.	Correr.
				4		3				
97	Ethan	Sobre chamarem o pai de Gregor the Good.	2	1	4	3				
98	Ethan	Cidadão sendo interrogado.	1	3	4	2				
99	Ethan	Erik roubou.	3	1	4	2				
100	Ethan	Sobre a Casa estar decaindo.	1	3	4	2				
101	Ethan	Punição para Erik.	1	2	-	3	Sua Casa lembrará do julgamento.	Sua Casa lembrará do julgamento.	Sua Casa lembrará do julgamento.	Sua Casa lembrará do julgamento.
				4						
102	Ethan	Se resolve arrancar três dedos de Erik: dar a sentença?	-	2	-	4	Não tem.	Sim. Sua casa se lembrará.	Não tem.	Não.
103	Ethan	Sobre o julgamento.	2	3	4	1				
104	Ethan	Sobre o que Ethan fez.	-	1	-	-		Não tem.	Não tem.	Não tem.
105	Ethan	Sobre o novo sentinela.	1	3	4	2				
106	Ethan	Sobre o novo sentinela.	1	3	4	2				
107	Ethan	Sobre as provisões (ver provisões primeiro).		1				Não tem.	Não tem.	Não tem.
108	Ethan	Sobre a escassez.				1				

Tabela 1: Episódio 1 – “Ferro do Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
109	Ethan	Perguntar a Duncan sobre Sentinela.	1				Porque mandou Gared embora?			
110	Ethan	Sobre Gared ir embora.		1			Duncan se lembrará disso.			
111	Ethan	Falar com Malcolm.				1	Porque está partindo?			
112	Ethan	Sobre conversar com a mãe.	1							
113	Ethan	Tio aconselha escolher Sor Royland.				1				
114	Ethan	Conversa com Talia.		1			Ela aconselha escolher Duncan.			
115	Ethan	Conversa com Sor Royland.				1	Perguntar das defesas.			
116	Ethan	Falar que precisa de um Sentinela.	1							
117	Ethan	Sobre a decisão de Sentinela.	1				Royland se lembrará disso - Ainda não decidiu.			
118	Ethan	Falar com Mestre.		1			Precisa dizer que está preparado.	Precisa dizer que está preparado.	Precisa dizer que está preparado.	Precisa dizer que está preparado.
119	Ethan	Sobre a escolha do Sentinela.	2	3	4	1	Escolha: Duncan. Royland lembrará.	Escolha: Royland. Duncan lembrará.	Escolha: Duncan. Royland lembrará.	Escolha: Royland. Duncan lembrará.
120	Ethan	Sobre a chegada de Ramsay.	1	3	4	2				
121	Ethan	Sobre a opinião de Royland/Duncan.	3	2	4	1				
122	Ethan	Sobre a ajuda de Mira.	2	1		3				Não tem.
123	Ethan	Sobre receber Ramsay.	1 4	2		3	Usar diplomacia.	Lutar.	Seu conselho se lembrará.	Royland se lembrará disso.

Tabela 1: Episódio 1 – “Ferro do Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
124	Ethan	Encontrar na sala ou no portão?		1 4		2 3	No Grande Salão.	Esperar no portão.	Esperar no portão.	No Grande Salão.
125	Ethan	Royland/Duncan se revolta.	1	2	4	3	Manda-o sentar - Royland lembrará.	Ele se lembrará disso.	Ele se lembrará disso.	
126	Ethan	Sobre a volta de Asher.	3	1	4	2				
127	Ethan	Sobre precisar de Asher.	3	1	4	2				
128	Ethan	Enviar ou não Malcolm para Essos e buscar Asher?		1 3		2 4	Sim - Lady Forrester se lembrará.	Não - Lady Forrester se lembrará.	Sim - Lady Forrester se lembrará.	Não - Lady Forrester se lembrará.
129	Mira	Pegar a chave?					Não.	Sim.	Sim.	Não tem.
130	Mira	Pegar o selo?					Não.	Sim.	Não.	Não tem.
131	Mira	Sera questiona Mira por ter pedido para ela sair.				3	Não tem.	Não tem.		Não tem.
132	Mira	Sera aparece.	2				Não tem.	Será se lembrará disso.	Não tem.	Não tem.
133	Mira	Margaery aparece.	2			3	Não tem.			Não tem.
134	Mira	Pegar a chave?	3	2			Não tem.	Margaery gostou disso.	Margaery gostou disso.	Não tem.
135	Mira	Carvoeiro aparece.	3	2	4	1				
136	Mira	Carvoeiro oferece ajuda a Mira.	1	2	4	3				
137	Ethan	Sobre a visita de Ramsay.		1	4		Duncan aprecia sua convicção.	Não tem.	Não tem.	
138	Ethan	Sobre a visita de Ramsay.	2	3			Não tem.	Royland se lembrará.	Duncan percebeu isso.	Não tem.
139	Ethan	Saudação no salão.	1		4			Não tem.	Não tem.	

Tabela 1: Episódio 1 – “Ferro do Gelo” (conclusão)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
140	Ethan	Saudação no portão.	2	3			Não tem.			Não tem.
141	Ethan	Sobre o escudo de presente.	1	3	4	2				
142	Ethan	Sobre Ludd não conseguir fazer a mesma coisa.				3	Não tem.	Não tem.		Não tem.
143	Ethan	Ramsay vai até a família Forrester,	1	2	4	3	Você obteve a atenção de Ramsay.	Você obteve a atenção de Ramsay.	Você obteve a atenção de Ramsay.	
144	Ethan	Ajoelhar-se ou não a Ramsay.		1 3		2 4	Sim - Ramsay se lembrará disso.	Não - Ramsay se lembrará disso.	Sim - Ramsay se lembrará disso.	Não - Ramsay se lembrará disso.
145	Ethan	Sobre fornecer coisas a casa Ramsay.	1	3	4	2				
146	Ethan	Sobre Gared matar um Bolton.	2	1	4	3				
147	Ethan	Sobre saber algo que os Whitehills não sabem.	1	2	4	3	Ramsay ouviu seu argumento.	Ramsay ouviu seu argumento.	Ramsay ouviu seu argumento.	Sua mãe teve de responder por você!
148	Ethan	Sobre ter homens Whitehills em Ironrath.	1	2	4	3				
149	Ethan	Ramsay importunando Talia.	2	3	4	1				
150	Ethan	Ramsay quer levar Talia embora.	2	1	4	3	Você protegeu sua irmã.	Você protegeu sua irmã.	Você protegeu sua irmã.	Ele percebeu seu silêncio.

Tabela 2: Episódio 2 – “Os Lordes Perdidos” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
151	Asher	Asher deve estar se sentindo em casa.	3	1	4	2				
152	Asher	Sobre o prisioneiro.	2	1	4	3				
153	Asher	O que fazer com a recompensa.	2	1	4	3				
154	Asher	Sobre a família de Asher.	2	3	4	1				
155	Asher	Um brinde.	1	2	4	3				
156	Asher	Encontro com Tzal.	1	2	4	3				
157	Asher	Sobre a recompensa.	1	2	4	3				
158	Asher	Tzal matou o prisioneiro.	1	2	4	3				
159	Asher	Ação.	2	1	4	3	Ficar calmo.	Virar a mesa.	Insultar.	
160	Asher	Matar Tzal ou não?		2 3		1 4	Não - pisar no joelho.	Sim.	Sim.	Não.
161	Rodrik	Acordou.	1	2	4	3	Ele não pode ouvir você.			
162	Rodrik	Tentando chamar atenção.	2	3	4	1				
163	Rodrik	Preciso de ajuda.	2	1	4	2				
164	Rodrik	Beber leite de papoula ou recusar?		1 3		2 4	Beber.	Recusar.	Beber.	Recusar.
165	Rodrik	Lady Forrester entra na sala.	2	3	4	1				

Tabela 2: Episódio 2 – “Os Lordes Perdidos” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
166	Rodrik	Acordar.	1	2	4	3				
167	Rodrik	Talia vai abraçá-lo.	2	1	4	3				
168	Rodrik	Sobre as feridas de seu rosto.	3	2	4	1				
169	Rodrik	Sobre a morte de Ethan.	2	3	4	1				
170	Rodrik	Sobre Talia ter que escrever uma música para o funeral.	2	3	4	1				
171	Rodrik	Sobre a situação da casa Forrester.	2	1	4	3				
172	Rodrik	Sobre conseguir levantar.	2	3	4	1				
173	Rodrik	Sobre Rodrik estar se recuperando.	2	1	4	3				
174	Rodrik	Sobre ter a ajuda de Talia.		2		1				
				4		3				
175	Gared	Primeiro contato.	1	2	4	3				
176	Gared	Quem é você?	3	1	4	2				
177	Gared	Porque foi para a muralha?	3	1	4	2	Frostfinger vai se lembrar disto.	Frostfinger vai se lembrar disto.	Frostfinger vai se lembrar disto.	Frostfinger vai se lembrar disto.
178	Gared	Conversa com Frostfinger.	3	1	4	2				
179	Rodrik	Soldado na escada do Salão.	3	1	4	2				
180	Rodrik	Provocação.	2	1	4	3	Você avisa os homens de Whitehill.	Você avisa os homens de Whitehill.	Você avisa os homens de Whitehill.	Sua irmã teve que defender você.

Tabela 2: Episódio 2 – “Os Lordes Perdidos” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
181	Rodrik	Sobre ele já estar andando.	1	2	4	3	Eles se lembrarão disso.	O conselho apreciou a honestidade.	O conselho apreciou a honestidade.	Você não disse nada.
182	Rodrik	Royland e Duncan brigando.	2	1	4	3				
183	Rodrik	Sobre precisar de soldados.	1	3	4	2				
184	Rodrik	Sobre Elaena estar vindo.	3	2	4	1				
185	Rodrik	Sobre o casamento dar certo ou não.	2	1	4	3	Eles perceberam sua confiança.	Perceberam sua falta de confiança.	Eles perceberam sua confiança.	Perceberam sua falta de confiança.
186	Rodrik	Como segurar os soldados Whitehills.	2	3	4	1	Mantê-los bêbados.			
187	Rodrik	Sobre Talia estar escrevendo a música.	2	1	4	3				
188	Mira	Sobre a carta para o orfanato.	3	1	4	2				
189	Mira	Sobre o pedido da mãe de Mira.	2	1	4	3	Margaery se lembrará disso - ela levou o selo embora.	Margaery se lembrará disso - ela levou o selo embora.	Margaery se lembrará disso - ela levou o selo embora.	Margaery se lembrará disso - ela levou o selo embora.
190	Mira	Forjar ou não uma carta?		1 4		2 3	Você escolheu seu deve com Margaery.	Você escolheu forjar a carta.	Você escolheu forjar a carta.	Você escolheu seu deve com Margaery.
191	Mira	Selar a carta ou deixar sem selo?		2		3	Não tem.	Selar.	Não selar.	Não selar.
192	Mira	Sera chama Mira para conversar.	3	1	4	2				
193	Gared	Finn pede para ficar no lugar dele.	3	1	4	2	Finn se lembrará disso	Finn se lembrará disso	Finn se lembrará disso	Finn se lembrará disso
194	Gared	Porque Finn foi enviado para a muralha.	3	2	4	1				
195	Gared	Finn e Cotter conversando.	3	1	4	2				

Tabela 2: Episódio 2 – “Os Lordes Perdidos” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
196	Gared	Finn e Cotter conversando.	1	3	4	2				
197	Gared	Frostfinger pergunta quem está conversando.	1	3	4	2	Eles se lembrarão do que você disse.	Eles se lembrarão do que você disse.	Eles se lembrarão do que você disse.	Eles se lembrarão disso.
198	Gared	Sobre Cotter ter roubado a faca de Finn.	2	1	4	3				
199	Gared	Sobre não conseguir concluir o teste de força.	3	1	4	2				
200	Gared	Depois do treinamento com espadas, Finn não acha a faca.	3	1	4	2				
201	Gared	Finn tentando bater em Cotter.	3	1	4	2				
202	Gared	Depois do soco de Finn.		1	4	2	Não bati na briga.	Bati na briga.	Não tem.	Não tem.
203	Gared	Sermão de Frostfinger.	2	3	4	1	Silêncio.			
204	Mira	Passeando com Sera.	1	3	4	2				
205	Mira	Sobre o vinho de Cersei.	2	1	4	3				
206	Mira	Beber ou não o vinho?		2		1	Não beber.	Beber.	Não beber.	Beber.
				4		3				
207	Mira	Sobre manter o segredo de Sera.		1						
				3		4				
208	Mira	Sobre a história de Sera.	2	3	4	1				
209	Mira	Sobre a mãe de Sera.	1	3		2				Não tem.
210	Mira	Sobre Sera querer se casar.	2	3	4	1				

Tabela 2: Episódio 2 – “Os Lordes Perdidos” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
211	Mira	Sobre ter ajuda para se casar.	3	1		2				Não tem.
212	Mira	Sobre ajudar com Lady Margaery.	3	1	4	2				
213	Mira	Tyrion chega.	3	1	4	2				
214	Mira	Sobre o vinho.	1	2	4	3				
215	Mira	Sobre a negociação com a Casa Whitehill.	2	1	4	3				
216	Mira	Sobre a presença de Mira na conversa.	2	3	4	1				
217	Mira	Sobre a presença de Mira na conversa.	2	1	4	3	Lorde Andros se lembrará disto.		Lorde Andros se lembrará disto.	Lorde Andros se lembrará disto.
218	Mira	Lorde Andros se revoltando ao ir embora.	3	1	4	2	Andros repeliu você.	Andros se lembrará disso.		Ele não gostou do seu silêncio.
219	Mira	Sobre a proposta.	1	2	4	3				
220	Mira	Sobre a proposta.	1	2	4	3				
221	Mira	Sobre a parte de Mira no acordo.	2	3	4	1				
222	Asher	Sobre liderar um exército.	1	2	4	3				
223	Asher	Como convencer Croft.	2	1	4	3		Você preocupou Malcolm.	Você preocupou Malcolm.	Você preocupou Malcolm.
224	Asher	Sobre Beskha ter problemas em Mereen.	2	1	4	3				
225	Asher	Soldado chegando perto do esconderijo.		1 3		2 4	Impedir Beskha de matar o soldado.	Matar o soldado.	Impedir Beskha de matar o soldado.	Matar o soldado.

Tabela 2: Episódio 2 – “Os Lordes Perdidos” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
226	Asher	Sobre a caminhada até Mereen.	3	1	4	2				
227	Mira	Na porta.	3	1	4	2	Abrir.	Entrar.	Espiar.	Chamar.
228	Mira	Ainda na porta.	4	3			Não tem.	Não tem.	Entrar.	Espiar.
229	Mira	Ainda na porta.	4				Não tem.	Não tem.	Não tem.	Entrar.
230	Rodrik	Sobre ainda conseguir ter herdeiros.	2	3	4	1				
231	Rodrik	Conselhos de Lady Forrester.	1	3	4	2				
232	Rodrik	Elaena chega.	3	1	4	2	Elaena gostou disso.	Elaena gostou disso.	Você a deixou na incerteza.	Você a deixou na incerteza.
233	Rodrik	Começo da conversa.	1	3	4	2				
234	Rodrik	Sobre como Rodrik está.	2	1	4	3				
235	Rodrik	Sobre os Whitehills.	1	2	4	3	Elaena duvida de você.	Elaena duvida de você.	Elaena gostou da sua honestidade.	Elaena duvida de você.
236	Rodrik	Sobre a carta de Margaery.	3			2	Não tem.			Não tem.
237	Rodrik	Sobre Elaena se sentir forçada a casar.	3	2			Não tem.	Você a convenceu.	Elaena se lembrará disso.	Não tem.
238	Rodrik	Sobre cancelar o noivado.			4	1		Não tem.	Não tem.	
239	Rodrik	Sobre superar as dificuldades da casa Forrester.		1	4			Não tem.	Não tem.	
240	Rodrik	Porque continuar o noivado.		1	4		Elaena continua cética.	Não tem.	Não tem.	Elaena continua cética.

Tabela 2: Episódio 2 – “Os Lordes Perdidos” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
241	Rodrik	Whitehill entra na sala.	2	3	4	1				
242	Rodrik	Sobre Ryon ir ao funeral.	3	2	4	1				
243	Rodrik	Sobre resolver o problema com os Whitehills.	2	3	4	1	Você tentou conversar.	Whitehill se lembrará disso.	Whitehill se lembrará disso.	Whitehill se lembrará disso.
244	Rodrik	Beijar ou não o anel de Whitehill.		1 4		2 3	Whitehill certamente se lembrará disso.	Whitehill percebeu sua afronta.	Whitehill percebeu sua afronta.	Whitehill certamente se lembrará disso.
245	Rodrik	Sobre cortar o pau de ferro que Whitehill quis.	1	2	4	3				
246	Rodrik	Elaena questiona a atitude de Rodrik.			4	1		Não tem.	Não tem.	
247	Rodrik	Lady Forrester questiona a atitude de Rodrik.		3		2	Não tem.			Não tem.
248	Rodrik	Duncan/Royland pergunta se ele está bem.	1	3	4	2				
249	Gared	Sobre brigar com outros recrutas.	3	1	4	2				
250	Gared	Sobre Frostfinger não gostar de Gared.	2	1	4	3				
251	Gared	Sobre ninguém ter conseguido salvar Robb.	3	1	4	2	Jon notou sua honestidade.	Jon notou sua honestidade.	Jon notou sua honestidade.	Jon notou seu silêncio.
252	Gared	Sobre a morte de Robb.	2	1	4	3				
253	Gared	Continuam a conversa.	1	2	4	3				
254	Gared	Sobre os outros odiarem Gared.	2	3	4	1				
255	Gared	Por que você Gared quer ser patrulheiro?	2	3	4	1	Jon se lembrará da sua resposta.	Jon se lembrará da sua resposta.	Jon se lembrará da sua resposta.	Jon Snow não sabe de nada.

Tabela 2: Episódio 2 – “Os Lordes Perdidos” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
256	Gared	Porque encontrar o Bosque do Norte?				2	Não tem.	Você revelou seu segredo a Jon.	Não tem.	Não tem.
257	Gared	Ficará ao lado dos outros patrulheiros?	3	2		1	Jon se lembrará disto.	Jon se lembrará disto.	Jon se lembrará disto.	Você não lhe respondeu.
258	Mira	Vendo o vulto.	1	2	4	3				
259	Mira	Guarda interpela Mira.	1	3	4	2				
260	Mira	Tentar convencer o guarda.	1	3	4	2				
261	Mira	Conversa com Damien.	1	2	4	3				
262	Mira	Conversa com Damien.	2	1	4	3				
263	Mira	Sobre aborrecer as pessoas erradas.	2	3	4	1				
264	Mira	Atacar Damien ou correr?		1 3		2 4	Atacar.	Correr.	Atacar.	Correr (se não escolhe e o tempo acaba, Mira morre).
265	Mira	Carvoeiro pergunta o que aconteceu.	3	1				Não tem.	Não tem.	
266	Mira	Sobre o que aconteceu.		3		1		Não tem.	Não tem.	
267	Mira	Jogar a faca fora ou ficar com ela?		1 4		2 3	Jogar fora.	Ficar com ela.	Ficar com ela.	Jogar fora.
268	Rodrik	Conversa com Gwyn.	2			3	Não tem.			Não tem.
269	Rodrik	Sobre Ryon.	2	3			Não tem.			Não tem.
270	Rodrik	Sobre o sofrimento de Ryon.	3			2	Não tem.			Não tem.

Tabela 2: Episódio 2 – “Os Lordes Perdidos” (conclusão)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
271	Rodrik	Sobre Ryon se sentir abandonado.	2			3	Não tem.			Não tem.
272	Rodrik	Ryon chega.		1	4			Não tem.	Não tem.	
273	Rodrik	Sobre o que Whitehill disse.		1	4					
274	Rodrik	Sobre conversar com Ryon.		1	4					
275	Rodrik	Sobre Ryon voltar pra casa.			4	1				
276	Rodrik	Sobre a Casa Forrester cair.	1		4					
277	Rodrik	Lady Forrester falando de Gwyn.	2	3			Não tem.			Não tem.
278	Rodrik	Lady Forrester sobre a queda da casa.	3			2	Não tem.			Não tem.
279	Rodrik	Sobre Lady Forrester querer vingança.	2	1	4	3				
280	Rodrik	Discurso sobre Lorde Forrester.	3	2	4	1				
281	Rodrik	Discurso sobre Ethan.	1	2	4	3				

Tabela 3: Episódio 3 – “A Espada na Escuridão” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
282	Asher	Conversa sobre Beskha.	2	3	4	1				
283	Asher	Beskha pode beber o resto da água?	2	3	4	1	Sim - Beskha se lembrará disso.	Beskha se lembrará disso.	Beskha se lembrará disso.	
284	Asher	Sobre não ter matado Tzal.	1		4		Não tem.	Não tem.		
285	Asher	Sobre ter matado Tzal.	3	2					Não tem.	Não tem.
286	Asher	Sobre se esconder na montanha.	1	2	4	3	Conversa até entrarem na caverna.			
287	Asher	Defender-se ou recuar?		1		2	Defender-se.	Recuar.	Defender-se.	Recuar.
				3		4				
288	Asher	Ajudar Malcolm ou Beskha?					Você optou por ajudar Beskha.	Você optou por ajudar Malcolm.	Você optou por ajudar Beskha.	Você optou por ajudar Malcolm.
289	Gared	Conversa com Finn.	3				Não tem.	Não tem.	Finn se lembrará disso.	Não tem.
290	Gared	Conversa com Cotter e Finn.				3	Não tem.	Não tem.		Não tem.
291	Gared	Conversa com Cotter e Finn.	3				Não tem.	Não tem.	Cotter se lembrará disso.	Não tem.
292	Gared	Falando com Cotter indo pro Represeiro.	3				Não tem.	Não tem.		Não tem.
293	Gared	Falando com Cotter indo pro Represeiro.				3	Não tem.	Não tem.		Não tem.
294	Gared	Falando com Cotter indo pro Represeiro.		3			Não tem.	Não tem.	Cotter se lembrará disso.	Não tem.
295	Gared	Falando com Cotter indo pro Represeiro.	3				Não tem.	Não tem.		Não tem.
296	Gared	Falando com Cotter indo pro Represeiro.	3				Não tem.	Não tem.	Cotter se lembrará disso.	Não tem.

Tabela 3: Episódio 3 – “A Espada na Escuridão” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
297	Gared	Conversa com Cotter.		2	4	1	Cotter se lembrará disso.	Cotter se lembrará disso.	Não tem.	
298	Gared	Conversa com Finn.	1		4	2			Não tem.	
299	Gared	Conversa com Finn.	2		4	1	Finn se lembrará disso.	Finn se lembrará disso.	Não tem.	Finn notou o seu silêncio.
300	Gared	Conversa com Finn.	1	2	4				Não tem.	
301	Gared	Conversa com Finn.	2	1	4				Não tem.	
302	Gared	Conversa com Finn.	2			1	Finn se lembrará disso.	Finn se lembrará disso.	Não tem.	Não tem.
303	Gared	Conversa com Duncan.	1	2	4	3				
304	Gared	Sobre ajudar a Casa Forrester.	2	1	4	3				
305	Gared	Sobre o segredo do Lorde Forrester.	2	1	4	3				
306	Gared	Sobre o Bosque do Norte.	2	1	4	3				
307	Gared	Sobre encontrar o Bosque do Norte.	3	2	4	1	Duncan se lembrará disso.			
308	Gared	Sobre quebrar os votos.	2	1	4	3				
309	Gared	Sobre procurar o Bosque do Norte.	3	1	4	2	Duncan se lembrará disso.	Duncan percebeu o seu silêncio.	Duncan se lembrará disso.	Duncan percebeu seu silêncio.
310	Gared	Sobre visita de Duncan (falar com Finn primeiro quando ele estiver.)	3	1	4	2			Eles se lembrarão disso.	
311	Mira	Conversa com Sera.	2	1	4	3				

Tabela 3: Episódio 3 – “A Espada na Escuridão” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
312	Mira	Sobre confiança.	1	3	4	2	Será se lembrará disso.		Sera se lembrará disso.	Sera notou o seu silêncio.
313	Mira	Sobre dar uma desculpa para Margaery.	2	3	4	1			Sera se lembrará disso.	
314	Mira	Menino carvoeiro aparece.		2		1	Acenar para ele ir embora.	Ir até ele.	Ir até ele.	Acenar para ele ir embora.
				3		4				
315	Mira	Conversa com Carvoeiro.	3	1				Não tem.	O carvoeiro se lembrará disso.	Não tem.
316	Mira	Sobre Mira ter fugido.		2	4		Não tem.	O carvoeiro se lembrará disso.	Não tem.	
317	Mira	Sobre a morte de Damien.	2	1	4	3				
318	Mira	Sobre a morte de Damien.	3	2	4	1				O carvoeiro notou seu silêncio.
319	Mira	Sobre o carvoeiro ajudar Mira.	2	3	4	1		O carvoeiro se lembrará disso.	O carvoeiro se lembrará disso.	
320	Mira	Conversa com o carvoeiro - Tom.	2	3			Não tem.		Tom se lembrará disso.	Não tem.
321	Mira	Sera aparece.	3	1	4	2				
322	Mira	Sobre a exclamação de Sera.	2	3	4	1			Sera se lembrará disso.	
323	Mira	Sobre contato com Tyrion.	2	1	4	3	Margaery se lembrará disso.	Margaery se lembrará disso.	Margaery se lembrará disso.	
324	Mira	Sobre contato com Tyrion.	3	1	4	2			Margaery se lembrará disso.	Margaery percebeu isso.
325	Mira	Sobre contato com Tyrion.	1	3	4	2				
326	Rodrik	Os Whitehills chegaram.	1	3	4	2				Talia percebeu seu silêncio.

Tabela 3: Episódio 3 – “A Espada na Escuridão” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
327	Rodrik	Confrontando os Whitehills.	1	3	4	2				
328	Rodrik	Confronto com Gryff.	2	1	4	3	Gryff se lembrará disso.			
329	Rodrik	Sobre os Whitehills em Ironrath.	2	1	4	3				
330	Rodrik	Sobre os Whitehills em Ironrath.	2	1	4	3				
331	Rodrik	Sobre os Whitehills em Ironrath.	3	1	4	2	Gryff se lembrará disso.			
332	Rodrik	Detê-los ou deixá-los passar?		2		1	Deixar.	Deter.	Deter.	Deixar.
				3		4				
333	Rodrik	Sobre a invasão dos Whitehills.	3	1	4	2		Eles se lembrarão disso.		
334	Rodrik	Expulsar Gryff ou Salvar Ryon?					Salvar Ryon.	Expulsar Gryff.	Expulsar Gryff.	Salvar Ryon.
335	Rodrik	Indagação de Lady Forrester.		3		2	Não tem.			Não tem.
336	Rodrik	Sobre o risco que Ironrath corre.	1		4			Não tem.	Não tem.	
337	Rodrik	Sobre esperar pelas ações de Asher e Mira.	1	3	4	2				
338	Rodrik	Sobre encontrar com Gwyn.	2	1	4	3				
339	Mira	Ir com Tyrion ou ficar com Margaery?		2		1	Ficar - Tyrion se lembrará disso.	Ir - Margaery se lembrará disso.	Ir - Margaery se lembrará disso.	Ficar - Tyrion se lembrará disso.
				3		4				
340	Mira	Sobre decreto real.	1	2	4	3				
341	Mira	Sobre decreto real.	1		4			Não tem.	Não tem.	

Tabela 3: Episódio 3 – “A Espada na Escuridão” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
342	Gared	Sobre a visita de Duncan.	1	3	4	2		Jon se lembrará disso.	Jon se lembrará disso.	
343	Gared	Em quem confiaria ao norte da muralha.	1	2	4	3		Jon se lembrará disso.		
344	Gared	Quando o assassino da família de Gared chega.	1	2	4	3	Jon se lembrará disso.	Jon se lembrará disso.		
345	Gared	Falando com o assassino.	1	3	4	2		Britt se lembrará disso.	Britt se lembrará disso.	
346	Mira	Sobre não estarem vendo o casamento.	3	1	4	2		Sera se lembrará disso.	Sera se lembrará disso.	
347	Mira	Sobre Mira ser substituída.	2	3	4	1				
348	Mira	Sobre ajuda de Sera.	1	3	4	2	Sera aprecia sua amizade.	Você recusa a ajuda de Sera.	Você recusa a ajuda de Sera.	
349	Mira	Guarda perguntando de Damien.	1	3	4	2				
350	Mira	Sobre ajuda de Lorde Morgryn.	3	2	4	1		Morgryn se lembrará disso.	Morgryn se lembrará disso.	
351	Mira	Sobre Mira ter ficado com o acordo de pau de ferro.	1	2	4	3				
352	Mira	Porque Mira ficou com o acordo.	2	3	4	1				
353	Mira	Sobre o jogo das casas.	2		4	1			Não tem.	
354	Mira	Sobre se aliar com Lorde Morgryn.	3			1		Não tem.		Não tem.
355	Mira	Sobre não haver mais chance de acordo.	1	2	4	3				
356	Mira	Falando com Tom.	1	2	4	3				

Tabela 3: Episódio 3 – “A Espada na Escuridão” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
357	Mira	Sobre quem manda Tom ajudar Mira.				2	Não tem.		Não tem.	Não tem.
358	Mira	Sobre Tom ajudar Mira.				3	Não tem.	Não tem.		Não tem.
359	Mira	Sobre Tom se arriscar para entrar no quarto de Tyrion.	1	3	4	2	Tom se lembrará disso.		Tom se lembrará disso.	
360	Mira	Encontrada pelo guarda.	2	3	4	1				
361	Mira	Dentro do quarto.	1	2	4	3			Tom vai embora,	
362	Rodrik	Sobre as árvores de pau de ferro.	1	3	4	2		Duncan se lembrará disso.		
363	Rodrik	Sobre Gwyn.	2	3	4	1				
364	Rodrik	Pegar ou recusar adaga.		2		1	Recusar.	Pegar.	Pegar.	Recusar.
				3		4				
365	Rodrik	Conversa com Gwyn.	3	2	4	1			Gwyn se lembrará disso.	
366	Rodrik	Conversa com Gwyn.	1	3	4	2				Gwyn percebeu o seu silêncio.
367	Rodrik	Sobre a volta de Asher.	2	1	4	3				
368	Rodrik	Sobre a paz entre as famílias.	3	1	4	2				Gwyn percebeu o seu silêncio.
369	Rodrik	Sobre Gryff.	3	1	4	2	Gwyn se lembrará disso.	Gwyn se lembrará disso.	Gwyn se lembrará disso.	
370	Rodrik	Sobre cavaleiros chegando.	3	1	4	2				
371	Rodrik	Sobre as declarações de Gwyn.	3	1	4	2				

Tabela 3: Episódio 3 – “A Espada na Escuridão” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
372	Rodrik	Sobre um traidor no conselho.	1	3	4	2			Gwyn se lembrará disso.	
373	Rodrik	Sobre se submeter à Gryff.	1	2	4	3	Sim - Gwyn se lembrará disso.	Depende - Gwyn se lembrará disso.	Não - Gwyn se lembrará disso.	Gwyn percebeu o seu silêncio.
374	Rodrik	Lady Forrester pergunta onde Rodrik foi.	1	2	4	3				
375	Rodrik	Sobre se submeter à Gryff.	3	1	4	2			A senhora Forrester se lembrará.	
376	Rodrik	Contar sobre o traidor no conselho.		1 3		2 4	Sim.	Não.	Sim.	Não.
377	Rodrik	Sobre quem é o traidor.		3		1		Não tem.		Não tem.
378	Rodrik	Quando os guardas chegam.	1	3	4	2				
379	Rodrik	Se aproximando do guardas.	1	3	4	2				
380	Rodrik	Sobre a brincadeira dos guardas com Ethan.	2	1	4	3			Eles se lembrarão disso.	
381	Rodrik	Bater no soldado ou se controlar?		2 3		1 4	Eles se lembrarão disso.	Eles se lembrarão disso.	Eles se lembrarão disso.	Eles se lembrarão disso.
382	Rodrik	Depois de bater no soldado.	3	2			Não tem.			Não tem.
383	Gared	Jon Snow procurando voluntários para ir além da muralha.	1	3	4	2				
384	Gared	Sobre Britt também ir para a missão.	1	3	4	2				
385	Gared	Sobre acontecer um conflito entre Gared e Britt.	3	2	4	1	Jon se lembrará disso.	Jon se lembrará disso.	Jon se lembrará disso.	
386	Gared	Conversa com Finn e Cotter	3	1	4	2				

Tabela 3: Episódio 3 – “A Espada na Escuridão” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
387	Gared	Cotter pegou o mapa de Gared.	1	2	4	3				
388	Gared	Sobre o Bosque do Norte.	2	1	4	3				
389	Gared	Falando com Cotter sobre o que há além da muralha.	1	2	4	3				
390	Gared	Falando com Cotter sobre o que há além da muralha.	2	3	4	1		Cotter se lembrará disso.	Cotter se lembrará disso.	
391	Gared	Cotter conta que é um membro do Povo Livre.	1	3	4	2			Cotter se lembrará disso.	
392	Gared	Cotter pergunta se ele e Gared ainda são amigos.	1	3	4	2			Cotter se lembrará disso.	
393	Gared	Cotter oferece ajuda para Gared achar o Bosque do Norte.	2	3	4	1			Cotter se lembrará disso.	
394	Asher	Sobre ter escolhido Beskha.	3	1			Malcolm se lembrará disso.	Não tem.		Não tem.
395	Asher	Sermão de Malcolm.	1			3	Malcolm se lembrará disso.	Não tem.	Malcolm se lembrará disso.	Não tem.
396	Asher	Sobre ter escolhido Malcolm			4	2	Não tem.		Não tem.	
397	Asher	Continuando a conversa.			4	2	Não tem.	Beskha se lembrará disso.	Não tem.	Beskha percebeu seu silêncio.
398	Asher	Briga com Croft.	3	2	4	1				
399	Asher	Croft ameaçando Asher.	1	2	4	3	Croft se lembrará disso.	Croft se lembrará disso.	Croft se lembrará disso.	Croft percebeu seu silêncio.
400	Asher	Croft ameaçando Asher.	1	3	4	2				
401	Asher	Conversa com Croft.	3	1	4	2				

Tabela 3: Episódio 3 – “A Espada na Escuridão” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
402	Asher	Convencendo Croft a voltar para Westeros.	1	2	4	3				
403	Asher	Sobre ter visto o dragão.	3	1	4	2				
404	Asher	Mostrar o dente ou a queimadura?		1 3		2	Dente.	Queimadura.	Dente.	Deixei o tempo acabar - Beskha mostra a própria queimadura.
405	Gared	Falando com Finn sobre Cotter.	1	3	4	2	Você não revelou o segredo de Cotter.	Você não revelou o segredo de Cotter.	Você revelou o segredo de Cotter.	Você não revelou o segredo de Cotter.
406	Gared	Britt chega.	2	3	4	1				
407	Gared	Provocação de Britt. Pegar a espada ou não?		2 3		1 4	Não.	Sim.	Sim.	Não.
408	Gared	Durante a luta.	1	2	4	3				Não fez nada durante a batalha.
409	Gared	Matar ou não Britt?	3	1	4	2				
410	Gared	Golpear no peito ou no braço?					No braço.	No peito.	No braço.	No peito.
411	Gared	Depois da briga.	2	1	4	3	Deixar Britt morrer no alto da muralha.	Chutar.	Fazer Britt sofrer.	Não fazer nada.
412	Rodrik	Sobre a fome do povo.	2	1	4	3				Royland percebeu seu silêncio.
413	Rodrik	Sobre Talia morder um guarda.	2	3	4	1		Gryff se lembrará disso.		Gryff notou seu silêncio.
414	Rodrik	Sobre Talia morder um guarda.	2	3	4	1	Você provocou Gryff.	Você provocou Gryff.	Você provocou Gryff.	Gryff notou seu silêncio.
415	Rodrik	Sobre Talia morder um guarda.	1	2	4	3	Gryff se lembrará disso.	Gryff se lembrará disso.	Talia se lembrará disso.	Gryff notou seu silêncio.
416	Rodrik	Ajudar Duncan/Talia ou socar Gryff?		1 3		2	Ajudar - Duncan se lembrará disso.	Socar.	Ajudar - Duncan se lembrará disso.	Nada.
417	Rodrik	Gryff bate em Rodrik.	2	1	4	3				

Tabela 3: Episódio 3 – “A Espada na Escuridão” (conclusão)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
418	Rodrik	Levantar ou ficar no chão?		2 3		1	Ficar.	Levantar.	Levantar.	Nada - Ficar no chão.
419	Rodrik	Levantar ou ficar no chão?		2 3		1	Você se submeteu à Gryff Whitehill.		Levantar.	Você se submeteu à Gryff Whitehill.
420	Rodrik	Levantar ou ficar no chão?		2		3	Não tem.		Ficar.	Não tem.
421	Rodrik	Sobre quem comanda a casa Forrester.	2				Não tem.	Você afrontou Gryff.	Você se submeteu à Gryff Whitehill.	Não tem.
422	Rodrik	Talia questiona Rodrik.	1		4	3		Não tem.		
423	Rodrik	Sobre ter afrontado Gryff.		2			Não tem.		Não tem.	Não tem.
424	Rodrik	Talia diz que faria qualquer coisa para ajudar a família.	1	2	4	3				
425	Mira	Queimar ou não o decreto?		1		2 3	Queimar.	Tom se lembrará disso.	Não queimar - sem Tom.	Não fazer nada - Não queimou.

Tabela 4: Episódio 4 – “Filhos do Inverno” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
426	Gared	Sobre o assassinato de Britt.	1	2	4	3	Frostfinger se lembrará disso.	Frostfinger se lembrará disso.	Frostfinger se lembrará disso.	
427	Gared	Sobre o assassinato de Britt.	2	3	4	1				
428	Gared	Finn falando sobre o assassinato.	2	1	4	3	Finn defende Gared.	Finn defende Gared.	Finn defende Gared.	Finn acusa Gared.
429	Gared	Sobre o que Finn disse.	1	3	4	2				
430	Gared	Conversa com Jon Snow.	2	1	4	3	Jon Snow se lembrará disso.		Jon Snow se lembrará disso.	
431	Asher	Encontrando Daenerys.	3	2	4	1	Daenerys percebeu isso.	Daenerys percebeu isso.	Daenerys percebeu isso.	
432	Asher	Sobre Viserion.	1	3	4	2				
433	Asher	Aproximar ou não do dragão?		1 3		2 4	Daenerys se lembrará disso.	Daenerys se lembrará disso.	Daenerys se lembrará disso.	Daenerys se lembrará disso.
434	Asher	Provar que viu Drogon.	2	3	4	1	Mostrar queimadura.	Mostrar o dente.	Mostrar o dente.	Beskha mostra a queimadura.
435	Asher	Sobre Drogon.	1	3	4	2	Daenerys percebeu isso.	Daenerys percebeu isso.	Daenerys percebeu isso.	
436	Asher	Daenerys pergunta o que Asher quer.	2	1	4	3				
437	Asher	Sobre o exército.	1	2	4	3				
438	Asher	Convencer Daenerys.	2	1	4	3	Beskha se lembrará disso.	Daenerys se lembrará disso.	Daenerys se lembrará disso.	
439	Asher	Sobre invadir Mereen.	2	1	4	3				
440	Asher	Sobre a conversa com Daenerys.	2	1	4	3				

Tabela 4: Episódio 4 – “Filhos do Inverno” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
441	Rodrik	Rodrik treinando com Sor Royland.	3	1	4	2				
442	Rodrik	Conversa com Elaena.	1	3	4	2	Elaena se lembrará disso.	Elaena se lembrará disso.	Elaena se lembrará disso.	
443	Rodrik	Sobre Elaena se casar com Gryff.	1	2	4	3				
444	Rodrik	Sobre matar Gryff.	1	3	4	2				
445	Rodrik	Sobre matar Gryff.	2	1	4	3				
446	Rodrik	Sobre aceitar a proposta de matar Gryff.	2	3	4	1	Elaena se lembrará disso.	Elaena se lembrará disso.	Elaena se lembrará disso.	
447	Rodrik	Sobre outra ideia de Rodrik.	1		4	2			Não tem.	
448	Rodrik	Sobre ter forçado a mão de Elaena.		3			Não tem.	Não tem.		Não tem.
449	Rodrik	Sobre Elaena ter esperanças.		3	4	1		Não tem.		
450	Rodrik	Beijá-la ou não?		1 3	2 4		Sim - Elaena não se esquecerá disso.	Elaena percebeu isso.	Sim - Elaena não se esquecerá disso.	Elaena percebeu isso.
451	Mira	Informações de Tom.	3	1	4	2				
452	Mira	Sobre Sera ajudar Mira a ir no banquete.	3	2	4	1				
453	Gared	Sobre Cotter ajudar Gared.	2	3	4	1				
454	Gared	Sobre como fugir.	1		4	2			Não tem.	
455	Gared	Finn aparece.	2	1		3				Não tem.

Tabela 4: Episódio 4 – “Filhos do Inverno” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
456	Gared	Levar ou não Finn?		1 3		2	Finn e Cotter vão se lembrar disso.		Finn e Cotter vão se lembrar disso.	Não tem.
457	Gared	Sobre levar Finn.				2	Não tem.	Finn e Cotter vão se lembrar disso.	Não tem.	Não tem.
458	Gared	Conversa no Represeiro.	1	3	4	2				
459	Rodrik	Briga entre Gryff e o Mestre.	1	3	4	2				
460	Rodrik	Sobre os homens de Arthur no bosque.	2	3	4	1				
461	Rodrik	Confrontando Gryff.	3	2	4	1				
462	Rodrik	Confrontando Gryff.	1	2	4	3	Gryff não gostou disso.	Gryff não gostou disso.	Gryff não gostou disso.	
463	Rodrik	Confrontando Gryff.	3	1	4	2			Chamar os soldados.	
464	Rodrik	Invasão dos soldados de Arthur.		2	4	1			Não tem.	
465	Rodrik	Gryff preso.	1	3	4	2				
466	Rodrik	Sobre Ludd saber o que houve com Gryff.	2			3	Não tem.			Não tem.
467	Rodrik	Final do confronto.	1	3	4	2	Todos se lembrarão disso.	Todos se lembrarão disso.	Todos se lembrarão disso.	
468	Asher	Beskha e Croft brigando.	2	1	4	3				
469	Asher	Beskha e Croft brigando.	1	3	4	2				
470	Asher	Beskha e Croft brigando.	1	2	4	3		Croft se lembrará disso.	Croft se lembrará disso.	

Tabela 4: Episódio 4 – “Filhos do Inverno” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
471	Asher	Beskha brigando com Asher.	1	2	4	3				
472	Asher	Beskha brigando com Asher.	3	1	4	2				
473	Asher	Beskha manda Asher bater nela.		2		1 3	Recusar-se.	Revidar.	Recusar-se.	Não escolher nada.
474	Asher	Beskha e Asher brigando.	2				Não tem.		Não tem.	Não tem.
475	Asher	Beskha aponta a espada para Asher.	1	3	4			Não tem.		
476	Asher	Beskha contando a história dela.	3	2	4	1				
477	Asher	Beskha contando a história dela.	2	3	4	1	Beskha percebeu isso.	Beskha se lembrará disso.	Beskha se lembrará disso.	
478	Asher	Beskha dizendo que não vai decepcionar.	2	3	4	1				
479	Mira	Mira procura Sera.	1	2	4	3				
480	Mira	Mira pede ajuda a Sera.	1	3	4	2	Sera se lembrará disso.	Sera se lembrará disso.	Sera se lembrará disso.	
481	Mira	Conversando com Tarwick.	1	3	4	2				
482	Mira	Sera questiona Mira.	3	2	4	1				
483	Mira	Falar com Sera e Tarwick.			1			Não tem.	Não tem.	Não tem.
484	Mira	Falar com Andros.	3	1	4	2				
485	Mira	Falar com Morgryn.	3	2	4	1				

Tabela 4: Episódio 4 – “Filhos do Inverno” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
486	Mira	Conversando com Morgryn.	3	1	4			Não tem.		
487	Mira	Continuação da conversa.		2			Não tem.		Não tem.	Não tem.
488	Mira	Falando sobre Andros.	2	3	4	1				
489	Mira	Conversar com Lyman Lannister.	1	3	4	2				
490	Mira	Conversar com Lyman Lannister.	1	2	4	3				
491	Mira	Conversar com Lyman Lannister.	1	2	4	3				
492	Mira	Conversando com Tarwick.	2	1	4	3				
493	Mira	Falar sobre Sera.	2	3	4	1	Você mentiu para Lorde Tarwick.		Você revelou o segredo de Sera.	
494	Mira	Falar sobre Sera.		2		4	Não tem.	Você revelou o segredo de Sera.	Não tem.	Você mentiu para Lorde Tarwick.
495	Mira	Falar sobre Sera.	3			2	Não tem.		Não tem.	Não tem.
496	Mira	Conversando sobre Lyman Lannister.	1	2	4	3				
497	Mira	Falar com Lyman Lannister.	2	3	4	1				
498	Mira	Falar com Lyman Lannister.	1	2	4	3	Lyman não irá se esquecer disso.	Lyman não irá se esquecer disso.	Lyman não irá se esquecer disso.	
499	Mira	Falar com Lyman Lannister.	2	3 4		1				Não há como ficar em silêncio. Lyman não irá se esquecer disso.
500	Mira	Confrontando Andros.	2	1	4	3				

Tabela 4: Episódio 4 – “Filhos do Inverno” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
501	Gared	Sobre quanta comida ainda resta.	1	2	4	3				
502	Gared	Aparecer ou continuar escondido dos selvagens?	3	1 4		2	Aparecer.	Ficar escondido.	Atacar.	Ficar escondido.
503	Gared	Conversando com as selvagens.	1					Não tem.	Não tem.	Não tem.
504	Gared	Atirar na selvagem que levou a comida?					Não.	Sim.	Sim.	Não.
505	Rodrik	Sobre não ter matado Gryff.		1	4		Talia se lembrará disso.	Não tem.	Não tem.	
506	Rodrik	Sobre ter batido em Gryff.				2	Não tem.	Talia se lembrará disso.	Não tem.	Não tem.
507	Rodrik	Sobre negociar com Whitehill.	3	1	4	2				
508	Rodrik	Os soldados Glennmore vão para Highpoint ou ficam?		2 3		1 4	Ficam.	Vão.	Vão.	Ficam.
509	Rodrik	Quem vai levar? Duncan ou Royland?		1 4		2 3	Duncan.	Royland.	Royland.	Duncan.
510	Rodrik	O que Talia vai fazer enquanto Rodrik estará fora.	1	3	4	2	Talia se lembrará disso.	Talia se lembrará disso.	Talia se lembrará disso.	
511	Asher	Conversa com Malcolm.	1	3	4	2				
512	Asher	Sobre quem matar.	3	2	4	1	Daenerys percebeu isso.	Daenerys percebeu isso.	Daenerys percebeu isso.	Daenerys percebeu isso.
513	Asher	Beskha quer fazer algo.	1	3	4	2	Beskha se lembrará disso.	Beskha se lembrará disso.	Beskha se lembrará disso.	
514	Asher	Beskha quer matar seu antigo mestre.	2	3	4	1				
515	Asher	Impedir Beskha, Croft ou matar o mestre?	2	3	4	1	Impedir Croft.	Você matou o mestre.	Impedir Beskha.	Não fazer nada - Você deixou Beskha matar o mestre.

Tabela 4: Episódio 4 – “Filhos do Inverno” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
516	Asher	Você impediu Beskha.		3			Não tem.	Não tem.	Beskha não matou o mestre.	Não tem.
517	Gared	Se Gared pegou os curativos do Mestre de Ironrath, ele faz um curativo em Cotter.								
518	Gared	Falar com Finn.	3	2		1				Não tem.
519	Gared	Interação com a selvagem.	3	2	4	1				
520	Gared	Interação com a selvagem.	3	2	4	1				
521	Gared	Cotter interage com a selvagem.	1	3	4	2				
522	Rodrik	Conversa com Gwyn.	2	1	4	3	Gwyn se lembrará disso.	Gwyn se lembrará disso.	Gwyn se lembrará disso.	
523	Rodrik	Conversa com Gwyn.	1	3	4	2				
524	Rodrik	Presos na sala de Whitehill.	3	1	4	2				
525	Rodrik	Conversando com Whitehill.	3	2	4	1				
526	Rodrik	Sobre Highpoint.	1	3	4	2				
527	Rodrik	Brindar.	1	3	4	2	Gwyn percebeu isso.	Whitehill percebeu isso.	Whitehill se lembrará disso.	
528	Rodrik	Depois do brinde.	1	2	4	3				
529	Rodrik	Sobre Bolton.	2	3	4	1				
530	Rodrik	Sobre a proposta de Whitehill.	2	3	4	1				

Tabela 4: Episódio 4 – “Filhos do Inverno” (conclusão)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
531	Rodrik	Ameaças de Whitehill.	2	1	4	3		Os Whitehills se lembrarão disso.	Os Whitehills se lembrarão disso.	
532	Rodrik	Sobre a prisão de Gryff.	1	3	4	2				
533	Rodrik	Whitehill ameaçando Ryon.	3	1	4	2				
534	Rodrik	Acordo ou não.	1	3	4	2	Você aceitou as condições de Whitehill.	Você contestou Whitehill.	Você persuadiu Whitehill.	Atacar: todos morrem. Deve-se jogar de novo.
535	Rodrik	Sobre lidar com os Boltons.	2	3	4	1				
536	Asher	Falando com Beskha.	2	3	4	1				
537	Asher	Estratégia de batalha.	1	3	4	2	Ficar embaixo e usar o arco.	Subir.	Croft decide.	
538	Asher	Seguir o plano ou não?		1 4		2 3	Seguir.	Não seguir o plano.	Não seguir o plano.	
539	Rodrik	Sobre a volta de Ryon.	3	1	4	2				
540	Rodrik	Falando com Ramsay.	1	2	4	3				

Tabela 5: Episódio 5 – “Um Ninho de Víboras” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
541	Rodrik	Ramsay falando sobre casar com Talia ou Lady Forrester.	1	3	4	2			Talia se lembrará disso.	
542	Rodrik	Ramsay provoca. Deixar a espada ou ficar?		1 4		2 3	Deixar.	Ficar.	Ficar.	Deixar.
543	Rodrik	Ramsay pergunta de Gryff.	2	3	4	1				
544	Rodrik	Sobre a presença dos Glennmores em Ironrath.	1	2	4	3	Ramsay se lembrará disso.			
545	Rodrik	Sobre Ramsay ameaçar Arthur.	2	3	4	1				
546	Rodrik	Ramsay torturando Arthur.	1	3	4	2				
547	Rodrik	Sobre Ramsay dizer que a culpa é de Rodrik.	1	3	4	2				
548	Rodrik	Esfaquear Ramsay ou soltar a faca?		2 4		1 3	Soltar.	Esfaquear.	Soltar.	Esfaquear.
549	Rodrik	Sobre a guerra das casas.	1	3	4	2				
550	Rodrik	Sobre de quem é a culpa do que está acontecendo.	1	2	4	3				
551	Rodrik	Sobre os próximos passos.	3	1	4	2				
552	Rodrik	Sobre Elaena se sentir culpada pela morte do irmão.	2	1	4	3	Elaena se lembrará disso.	Elaena se lembrará disso.		
553	Rodrik	Sobre a morte de Arthur.	1	3	4	2				
554	Rodrik	Sobre como será daqui para frente.	2	1	4	3				
555	Rodrik	Elaena vai dormir.		1 3		2 4	Dizer que ela não está sozinha.		Dizer que ela não está sozinha.	
556	Mira	Sobre a discussão com Andros na festa.	1	3	4	2	Sera acredita em você.			

Tabela 5: Episódio 5 – “Um Ninho de Víboras” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
557	Mira	Sobre Sera querer se afastar de Mira.	3	2	4	1			Sera se lembrará disso.	
558	Mira	Sobre as ações de Mira terem valido a pena.	3	1	4	2				
559	Asher	Sobre Beskha ter matado seu antigo mestre.	2	1	4		Beskha se lembrará disso.	Beskha se lembrará disso.	Não tem.	
560	Asher	Sobre ter impedido Beskha.	3				Não tem.	Não tem.		Não tem.
561	Asher	Sobre os relatórios da batalha em Mereen.	3	2	4	1				
562	Asher	Sobre o boato de algum incidente.		2	4	1	Daenerys se lembrará disso.	Você contou a verdade a Daenerys.	Não tem.	
563	Asher	Sobre a morte do mestre de escravos.	2	1	4		Beskha se lembrará disso.		Não tem.	
564	Asher	Sobre Daenerys não cumprir a parte dela no acordo.	2	1	4	3				
565	Asher	Sobre Daenerys entender Asher.		3			Não tem.	Não tem.		Não tem.
566	Asher	Sobre a oferta de ouro.	1	3				Não tem.		Não tem.
567	Asher	Sobre Daenerys ter planos para Malcolm.	2	3	4	1				
568	Asher	Sobre Malcolm ficar com Daenerys.	3	1	4	2				
569	Asher	Sobre precisar de ajuda para conseguir soldados.		2			Não tem.		Não tem.	Não tem.
570	Gared	Sobre voltar para o Sul.	1	3	4	2				
571	Gared	Sobre o ferimento de Cotter.	2	1	4	3				

Tabela 5: Episódio 5 – “Um Ninho de Víboras” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
572	Gared	Sobre o Bosque do Norte.	1	3		2		Finn não se esquecerá disso.		Não tem.
573	Gared	Sobre a irmã de Cotter e o que mais ele esconde.	2	3	4	1				
574	Gared	Sobre Sylvi não querer ajudar.	1	2	4	3		Cotter se lembrará disso.		
575	Gared	Falar com Cotter.	1	3	4	2	A conversa continuou.	A conversa continuou.	A conversa continuou.	Sair.
576	Gared	Sobre ser um Corvo ao Norte da Muralha.	3	1	4	2				
577	Gared	Sobre tentar aceitar o Coelho.	3	2	4	1		Sylvi percebeu isso.	Sylvi percebeu isso.	
578	Gared	Sobre tentar aceitar o Coelho.	1	2	4	3		Sylvi percebeu isso.	Sylvi se lembrará disso.	
579	Gared	Sobre perder alguém que ama.	1	3	4	2				
580	Gared	Sobre Sylvi saber sobre o Bosque do Norte.	3	1	4	2				
581	Gared	Sobre as histórias do Bosque do Norte.	3	1	4	2				
582	Asher	Sobre convencer os lutadores da arena.	1	3	4	2				
583	Asher	Sobre a arena.	1	3	4	2				Beskha se lembrará disso.
584	Asher	Embate com o lutador.	1	2	4	3			Você impressionou a Fera.	
585	Asher	Encontro com Amaya.	3	1	4	2				
586	Asher	Sobre o embate entre Beskha e Amaya.	2	3	4	1	Amaya notou isso.	Beskha se lembrará disso.	Amaya se lembrará disso.	

Tabela 5: Episódio 5 – “Um Ninho de Víboras” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
587	Asher	Convencendo os assassinos a ir para Westeros.	3	2	4	1	Eles se lembrarão disso.	Eles se lembrarão disso.	Eles se lembrarão disso.	Eles se lembrarão disso.
588	Asher	Convencendo os assassinos a ir para Westeros.	3	2	4	1				
589	Asher	Sobre com quem Asher irá lutar.	2	3	4	1				
590	Asher	Sobre vencer Voz Sangrenta.	2	1	4	3				
591	Asher	Sobre o que Beskha fará se Asher morrer.	1	2	4	3			Beskha se lembrará disso.	
592	Asher	Embate com Voz Sangrenta.	2	3	4	1				
593	Asher	Matar ou poupar?		2 3		1	Poupar.	Você impressionou os lutadores.	Você impressionou os lutadores.	Nada - Poupar. Os lutadores da arena não se impressionaram.
594	Asher	Chutar ou oferecer a mão?		1			Oferecer a mão.	Não tem.	Não tem.	Não tem.
595	Asher	Convencendo os assassinos a ir para Westeros.	1	3	4	2				
596	Asher	Convencendo os assassinos a ir para Westeros.	3	1	4	2				
597	Mira	Sobre já ter estado no quarto de Tyrion.	3	2	4	1				Cersei percebeu isso.
598	Mira	Sobre ter ido à festa de coroação.	2	3	4	1				Cersei percebeu isso.
599	Mira	Sobre ter corrido o risco e ter ido à festa.	2 4	1		3		Cersei se lembrará disso.		Se mantiver o silêncio, um guarda mata Mira.
600	Mira	Sobre mentir para Margaery.	3 4	2		1	Cersei não se impressionou.		Cersei se impressionou.	Se mantiver o silêncio, um guarda mata Mira.
601	Mira	Sobre conversar com Tyrion e descobrir sua testemunha.	1	3	4	2				

Tabela 5: Episódio 5 – “Um Ninho de Víboras” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
602	Asher	Falando com os assassinos antes de embarcar.	2	3	4	1	Amaya se lembrará disso.	Amaya se lembrará disso.	Amaya se lembrará disso.	Amaya se lembrará disso.
603	Asher	Sobre a presença de Voz Sangrenta.	1		4			Não tem.	Não tem.	
604	Asher	Conversa com Malcolm.	2	1	4	3				
605	Asher	"Iron from Ice".	2	1	4	3				
606	Mira	Começo da conversa com Tyrion.	1	2	4	3				
607	Mira	Sobre beber ou não o vinho.	3	1	4	2				
608	Mira	Sobre o motivo da visita.	1	2	4	3	Tyrion percebeu isso.		Você mentiu para Tyrion.	
609	Mira	Tyrion pergunta se Cersei a enviou.	2	3	4	1	Você disse a verdade a Tyrion.			
610	Mira	Sobre Cersei a ter enviado.		3			Não tem.	Não tem.	Você disse a verdade a Tyrion.	Não tem.
611	Mira	O quarta entra na cela.	2	3	4	1				
612	Mira	Sobre Cersei a usar para saber quem testemunhará.	2	1	4	3				
613	Mira	Sobre o que Margaery pensa de Mira e Cersei.	1	3	4	2				
614	Mira	Sobre o que dizer a Cersei.	2	3	4	1				
615	Rodrik	Sobre Rodrik ter arrependimentos.		1		3	Elaena está com ele.	Não tem.	Elaena está com ele.	Não tem.
616	Rodrik	Sobre o que acontecerá agora.	3			1		Não tem.		Não tem.

Tabela 5: Episódio 5 – “Um Ninho de Víboras” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
617	Rodrik	Sobre Talia entrar no quarto.		3		1		Não tem.		Não tem.
618	Rodrik	Sobre Talia ver as cicatrizes de Rodrik.			4	2	Não tem.		Não tem.	
619	Rodrik	Sobre quem Talia viu no bosque.	1	3	4	2				
620	Rodrik	Sobre quem Talia viu no bosque.	1	2	4	3				
621	Rodrik	Prometer que vai matar o traidor.		1 4		2 3	Talia se lembrará da sua promessa.	Talia se lembrará disso.	Talia se lembrará disso.	Talia se lembrará da sua promessa.
622	Rodrik	Encontro com o Traidor.	3	2	4	1	Royland.	Duncan.	Royland.	Duncan.
623	Rodrik	Sobre as desculpas do traidor.	2	3	4	1				
624	Rodrik	Sobre Lorde Forrester estar envergonhado.	1	3				Não tem.		Não tem.
625	Rodrik	Sobre as falas de Duncan.		2	4		Não tem.		Não tem.	
626	Rodrik	Sobre as falas de Duncan.		2	4		Não tem.		Não tem.	
627	Rodrik	Falando sobre Asher.		3		1		Não tem.		Não tem.
628	Rodrik	Matar o traidor ou poupar sua vida?		1 4		2 3	Matar.	Poupar.	Poupar.	Matar.
629	Rodrik	O que será feito agora?	1	2	4	3				
630	Asher	Sobre a quem os soldados obedecem.	2	3	4	1	Beskha se lembrará disso.	Beskha se lembrará disso.		
631	Asher	Reencontro com Rodrik.	3	2	4	1				

Tabela 5: Episódio 5 – “Um Ninho de Víboras” (conclusão)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
632	Asher	Quem ficará para trás? Rodrik ou Asher?					Asher.	Asher.	Rodrik.	Rodrik.
633	Asher	Asher: fala com Beskha.	1			2				

Tabela 6: Episódio 6 – “O Dragão de Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
634	Gared	Sobre estar perto do Bosque do Norte.	3	2	4	1				
635	Gared	Sobre deixar Cotter caso algo aconteça.	3	1	4	2		Cotter se lembrará disso.	Cotter se lembrará disso.	
636	Gared	Sobre Cotter dizer que vai morrer.	3	1	4		Você não deu sua palavra.	Não tem.	Você não deu sua palavra.	Cotter notou seu silêncio.
637	Gared	Sobre sonodoce.	1	3	4	2				
638	Gared	Sobre o Bosque do Norte.	2	1	4	3				
639	Gared	Urso vindo atrás deles.	2	1	4	3				
640	Gared	Sendo atacados pelos nativos.	3	2	4	1				
641	Mira	Chegando aos aposentos de Margaery.	3	1	4	2				
642	Mira	Sobre Sera roubar vinho.	1	2	4	3				
643		Sobre o selo perdido de Margaery.	2			3	Não tem.			Não tem.
644	Mira	Sobre ter ido à coroação.	3	2	4	1				
645	Mira	Dizer ou não a verdade para Margaery.		2		1	Sim.	Não.	Não.	Sim.
				3		4				
646		Sobre trair a confiança de Sera.	3			2	Não tem.			Não tem.
647		Sobre as ações de Sera.		3		2	Não tem.			Não tem.
648		Margaery sendo gentil com Mira.	2	3			Não tem.	Margaery se lembrará disso.	Margaery se lembrará disso.	Não tem.

Tabela 6: Episódio 6 – “O Dragão de Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
649	Mira	Sobre ter traído a confiança de Margaery.		1		4		Não tem.	Não tem.	
650	Mira	Sobre ter ajudado Sera.		1		4	Sera se lembrará disso.	Não tem.	Não tem.	Sera notou seu silêncio.
651	Mira	Despedida de Sera.		1		4		Não tem.	Não tem.	
1 e 2. Jogando com Rodrik.										
652	Rodrik	Sobre Asher ter morrido pela família.	1		2				Não tem.	Não tem.
653	Rodrik	Sobre Asher ter morrido pela família.		2		1			Não tem.	Não tem.
654	Rodrik	Contar para Lady Forrester sobre Asher.	1			2			Não tem.	Não tem.
655	Rodrik	Falando com o povo de Ironrath.	2	1					Não tem.	Não tem.
656	Rodrik	Sobre porque os mercenários não roubariam Ironrath.	1	2					Não tem.	Não tem.
657	Rodrik	Interromper a discussão.	2	1			Amaya se lembrará disso.	Amaya se lembrará disso.	Não tem.	Não tem.
658	Rodrik	Sobre o ataque iminente dos Whitehills.	2			1			Não tem.	Não tem.
3 e 4. Jogando com Asher.										
659	Asher	Sobre a ordem de Asher.	3		4		Não tem.	Não tem.		
660	Asher	Sobre Rodrik.	3		4		Não tem.	Não tem.		
661	Asher	Sobre Asher ter que ser lorde agora.			4	3	Não tem.	Não tem.	Beskha se lembrará disso.	

Tabela 6: Episódio 6 – “O Dragão de Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
662	Asher	Contar para Lady Forrester sobre Rodrik.			4	3	Não tem.	Não tem.		
663	Asher	Sobre já terem perdido a guerra com a morte de Rodrik.	3		4		Não tem.	Não tem.		
664	Asher	Asher recebendo a espada dos Forresters.	3		4		Não tem.	Não tem.	Asher é lorde de Ironrath.	Asher é lorde de Ironrath.
665	Gared	Confrontando um dos nativos da vila.	2	3	4	1				
666	Gared	Como provar que realmente é um Forrester.	3	1	4	2	Entregar o mapa.	Entregar o colar de Talia.	Entregar o colar de Talia.	Entregar o colar de Talia.
667	Gared	Sobre quem é Sylvi.	2	3	4	1	Sylvi se lembrará disso.		Sylvi percebeu isso.	Sylvi percebeu isso.
668	Gared	Sobre porque foi até o Bosque do Norte.	2	3	4	1				
669	Gared	Sobre o que os irmãos conversam.	2	1	4	3				
670	Gared	Sobre ajudar com os White Walkers.	1	2	4	3	Josera se lembrará disso.	Josera se lembrará disso.	Josera se lembrará disso.	Josera se lembrará disso.
671	Mira	Como Tom sabe o que sabe.	2	3	4	1				
672	Mira	Sobre ficar perto de Margaery.	2	3	4	1				
673	Mira	Sobre fugir dos guardas.	2	3	4	1				
674	Mira	Sobre como Tom pode ajudar Mira.	1	2	4	3				
1 e 2. Jogando com Rodrik.										
675	Rodrik	Sobre se render.	1			2			Não tem.	Não tem.

Tabela 6: Episódio 6 – “O Dragão de Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
676	Rodrik	Sobre mostrar a cabeça de Asher.	2	1					Não tem.	Não tem.
677	Rodrik	Sobre o que fazer.	1	2					Não tem.	Não tem.
678	Rodrik	Sobre o próximo passo.	2	1					Não tem.	Não tem.
679	Rodrik	Sobre o plano não dar certo.	1			2			Não tem.	Não tem.
680	Rodrik	Sobre Elaena ficar em Ironrath.		1		2	Elaena se lembrará disso.	Elaena se lembrará disso.	Não tem.	Não tem.
3 e 4. Jogando com Asher.										
681	Asher	Ludd e Gryff chegam a Ironrath.			4	3	Não tem.	Não tem.		
682	Asher	Sobre as regras de Ramsay.	3		4		Não tem.	Não tem.		
683	Asher	Sobre Asher se casar com Gwyn.		3	4		Não tem.	Não tem.		
684	Asher	Ludd oferecendo o corpo de Rodrik.	3		4		Não tem.	Não tem.		
685	Asher	Todos em torno do corpo de Rodrik.	3		4		Não tem.	Não tem.		
686		Sobre a oferta de Ludd Whitehill.			4	3	Não tem.	Não tem.		
687		Sobre o que fazer agora.		3	4		Não tem.	Não tem.		
688		Sobre pegar Ludd.		3	4		Não tem.	Não tem.		
689		Envenenar Ludd ou fazer uma emboscada?	-	4	-	3	Não tem.	Não tem.	Emboscada.	Veneno.

Tabela 6: Episódio 6 – “O Dragão de Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
690	Mira	Encontro com Lorde Morgryn.	2	3	4	1				
691	Mira	Lorde Morgryn pergunta o que está havendo.	3	1	4	2				
692	Mira	Sobre a prisão de Lorde Andros.	2	1	4	3				
693	Mira	Sobre o que a família de Mira possui.	3	1	4	2				
694		Lorde Morgryn confessa que mandou matar Mira.	1	3	4	2				
695	Mira	Sobre os Whitehills terem o pau de ferro.	2	1	4	3		Lorde Morgryn se lembrará disso.	Lorde Morgryn se lembrará disso.	Lorde Morgryn percebeu seu silêncio.
696	Mira	Encontrando Lucan.	2	3	4	1				
697	Gared	Sobre ninguém saber que Lorde Forrester tinha filhos bastardos.	3	2	4	1				
698	Gared	Sobre ter conseguido chegar ao Bosque do Norte.	2	3	4	1				
699	Gared	Sobre Finn ter virado um White Walker.	2	1		3				Não tem.
700	Gared	Sobre a batalha.	1	3	4	2				
701	Gared	Sobre os soldados do Bosque do Norte.	3	1	4	2				
702	Gared	Sobre Elsera estar ferida.	3	2	4	1				
703	Gared	Sobre a magia de Elsera.	2	1	4	3				
704	Gared	Sobre o que Lorde Forrester queria para o Bosque do Norte.	3	1	4	2				

Tabela 6: Episódio 6 – “O Dragão de Gelo” (continua)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
705		Tentei abrir a janela?					Não.	Sim (não deu).	Não.	Sim (não deu).
706	Mira	Conversa com a outra prisioneira.	1	2	4	3				
707	Mira	Sobre o que a prisioneira deve fazer.	2	3	4	1				
708	Mira	Conversa com Morgryn.	2	3	4	1				
709	Mira	Sobre Morgryn propor um casamento.	2	1	4	3				
710	Mira	Sobre o casamento dar Ironrath para Morgryn.	2	1	4	3				
711	Mira	Sobre o casamento.	3	1	4	2				
712	Mira	Proposta de casamento.		2 3		1 4	Não aceitar.	Aceitar. Mira está impotente.	Aceitar. Mira está impotente.	Não aceitar.
713	Gared	Sobre Cotter não estar bem.	2	1	4	3				
714	Gared	Sobre dar Sono Doce para Cotter.	1	3	4	2	Você não deu sua palavra.		Você deu a sua palavra.	Você não deu sua palavra.
715	Gared	Sobre dar Sono Doce para Cotter.	1	2	4	3				
716	Gared	Sobre onde está Sylvi.	2	1	4	3				
717	Gared	Sobre Cotter estar resistindo.	2	1	4	3				
718	Gared	Sobre receber a faca.	2	1	4	3				
719		Sobre ter que matar Cotter.	1	2	4	3				

Tabela 6: Episódio 6 – “O Dragão de Gelo” (continua)

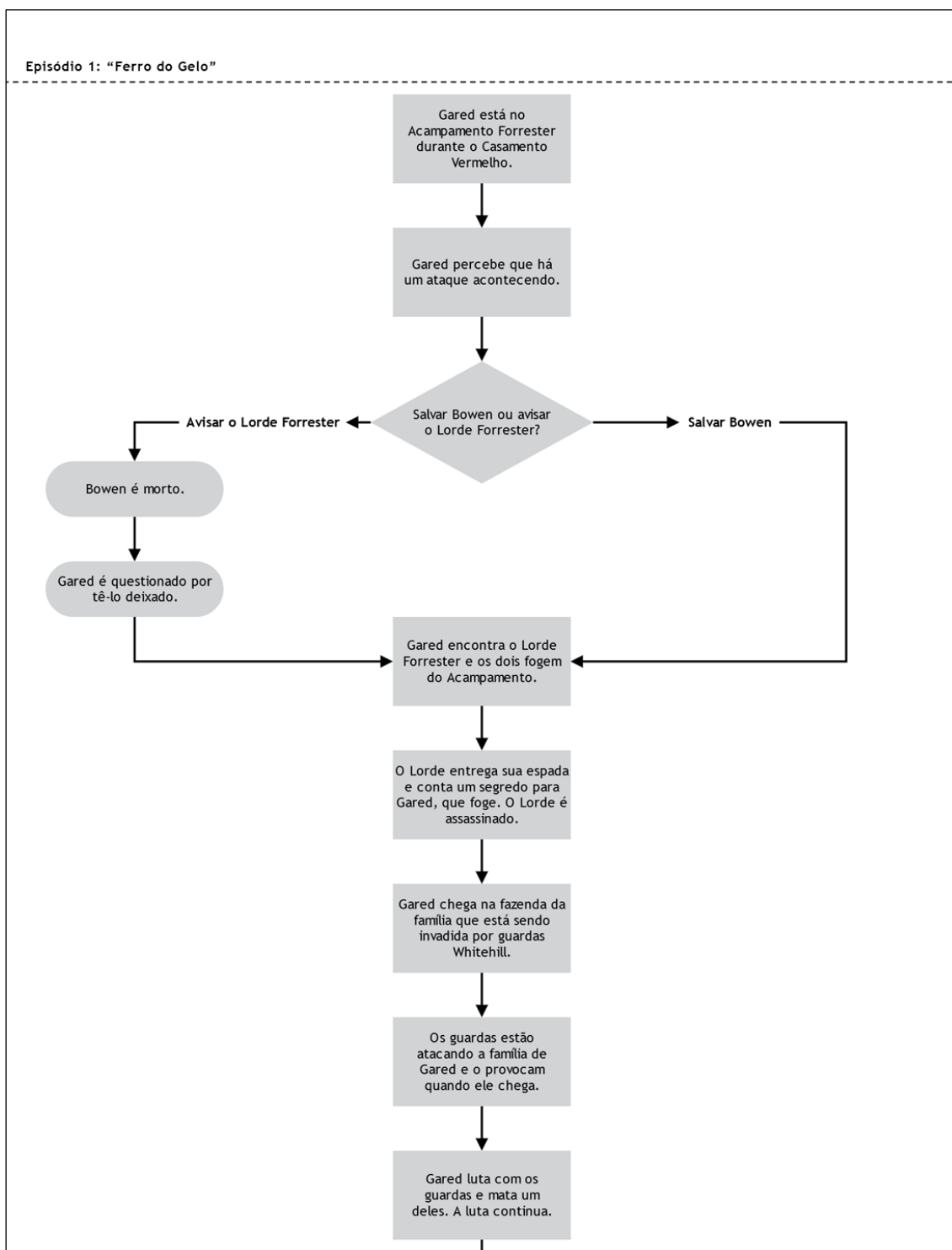
Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
720	Gared	Faca ou sono doce?		1		3	Sono doce.	Sono doce.	Faca.	Faca.
				2		4				
Se Mira aceitar o casamento, o julgamento de execução de Tom acontece antes da batalha de Rodrik/Asher.										
1 e 2. Jogando com Rodrik.										
721	Rodrik	Sobre o que fazer.		2		1			Não tem.	Não tem.
722	Rodrik	Seguir Ludd ou Gryff?					Gryff.	Ludd.	Não tem.	Não tem.
723	Rodrik	Gryff rendido.		1					Não tem.	Não tem.
724		Encarando Ludd.		2					Não tem.	Não tem.
725		Matar Ludd.		2					Não tem.	Não tem.
726	Rodrik	Defender os camponeses ou o portão?		2		1			Não tem.	Não tem.
727	Rodrik	Rodrik emboscado.	1	2					Não tem.	Não tem.
3 e 4. Jogando com Asher (para este trecho do <i>gameplay</i> , foram feitas mais duas experiências de jogo para complementar o fluxograma apenas).										
728	Asher	Conversa com Gwyn.			4	3	Não tem.	Não tem.		
729	Asher	Sobre a paz entre as duas casas.	3		4		Não tem.	Não tem.		
730	Asher	Sobre Asher fazer o que Gwyn pediu.	3		4		Não tem.	Não tem.	Você não deu sua palavra.	Gwyn se lembrará disso.
731	Asher	Manter ou desistir do plano?	-	3	-	4	Não tem.	Não tem.	Manter.	Desistir do plano.

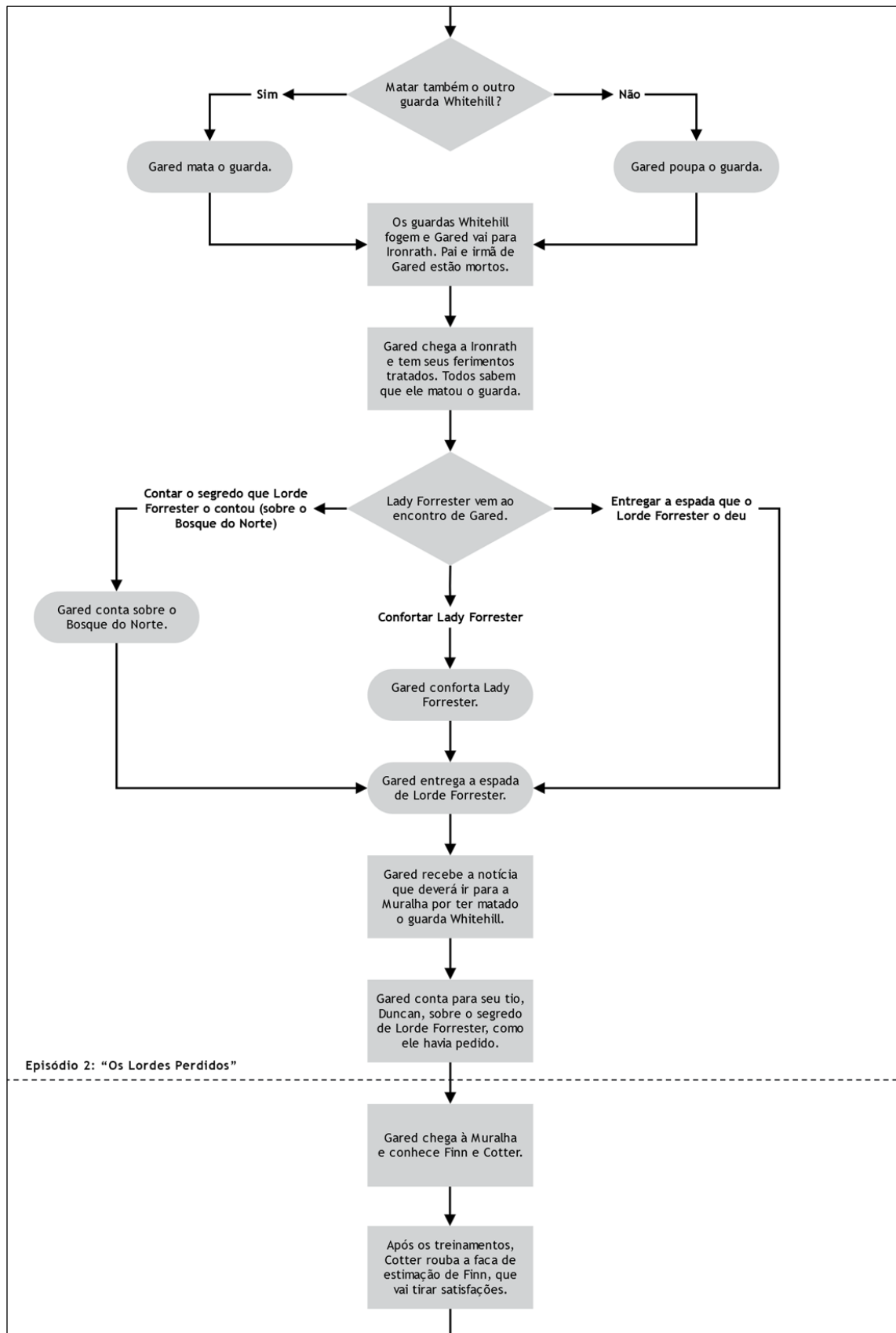
Tabela 6: Episódio 6 – “O Dragão de Gelo” (conclusão)

Nº	Pers.	Pergunta ou Contexto	X	Q	T	B	Mapeamento 1	Mapeamento 2	Mapeamento 3	Mapeamento 4
732	Asher	Encontrando Whitehill.	3		4		Não tem.	Não tem.		
733	Asher	Sobre onde Ludd vai sentar.		3	4		Não tem.	Não tem.		
734	Asher	Lady Forrester pergunta o que está acontecendo.			4		Não tem.	Não tem.	Não tem.	
735	Asher	Lady Forrester questiona Asher.			4		Não tem.	Não tem.	Não tem.	
736	Asher	Sobre Ludd desconfiar das circunstâncias.			4	3	Não tem.	Não tem.		
737	Asher	Matando Gryff.			4	3	Não tem.	Não tem.		
738	Asher	Defender o portão ou os camponeses?	-	4	-	3	Não tem.	Não tem.	Portão.	Camponeses.
739	Asher	Asher emboscado.			4	3	Não tem.	Não tem.		
740	Asher	Diálogo com Duncan/Royland.			4	3	Não tem.	Não tem.		
741	Gared	Proteger o Bosque do Norte ou ir para o Sul?		1		2	Ficar.	Marchar para o sul.	Ficar.	Marchar para o Sul.
742	Mira	Cuspir em Morgryn ou permanecer de pé.		1		4	Cuspir.	Não tem.	Não tem.	Permanecer de pé.
743	Mira	Últimas palavras.			4	1		Não tem.	Não tem.	
							No final: Gwyn ajuda a resgatar Rodrik.	No final: Duncan, que havia traído a casa Forrester mas foi poupado, ajuda Rodrik.	No final: Royland, que havia traído a casa Forrester mas foi poupado, ajuda Asher.	No final: Gwyn ajuda a resgatar Asher

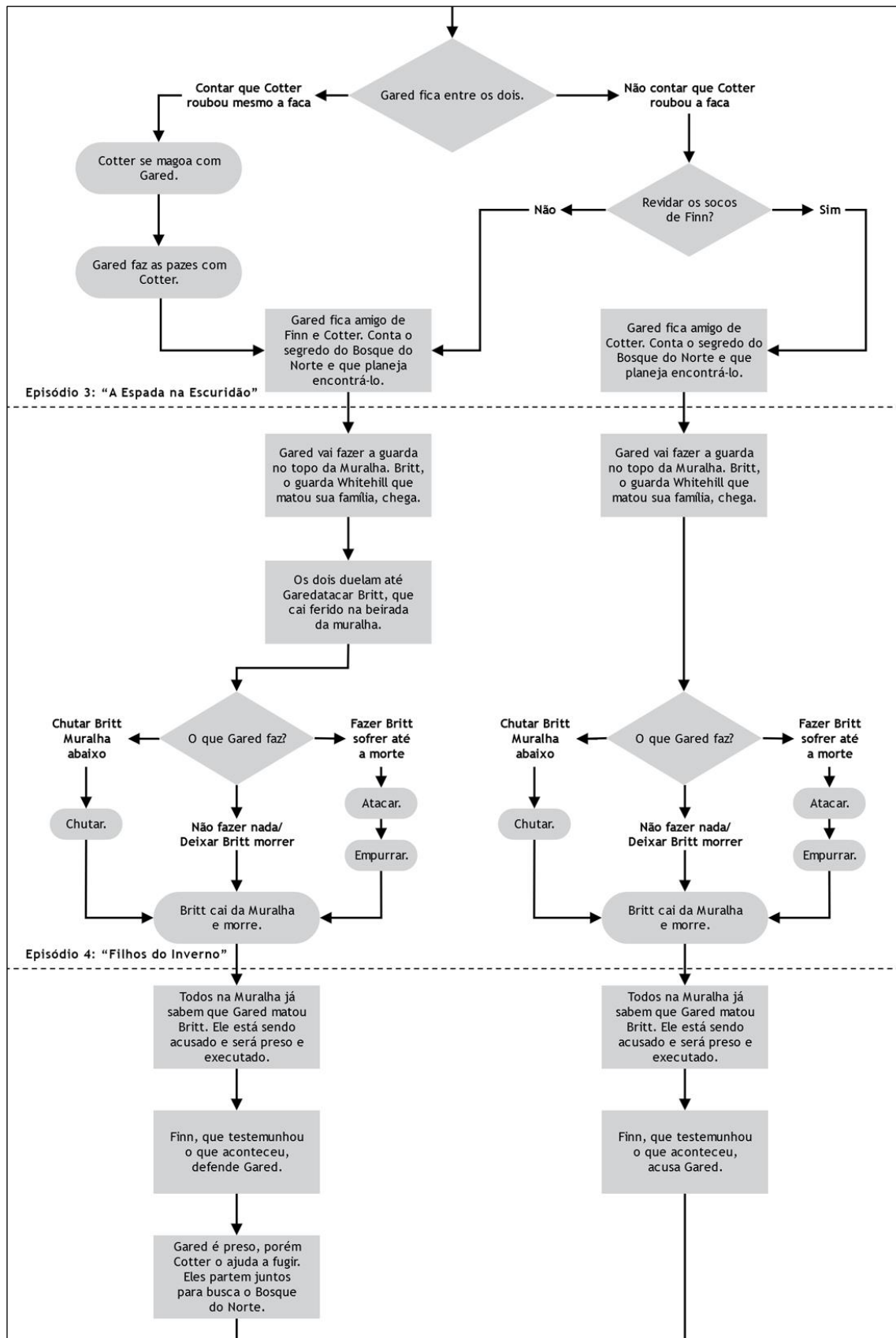
**APÊNDICE C: FLUXOGRAMAS POR PERSONAGEM FEITOS A PARTIR DO
MAPEAMENTO DE *GAME OF THRONES – A TELLTALE GAMES SERIES***

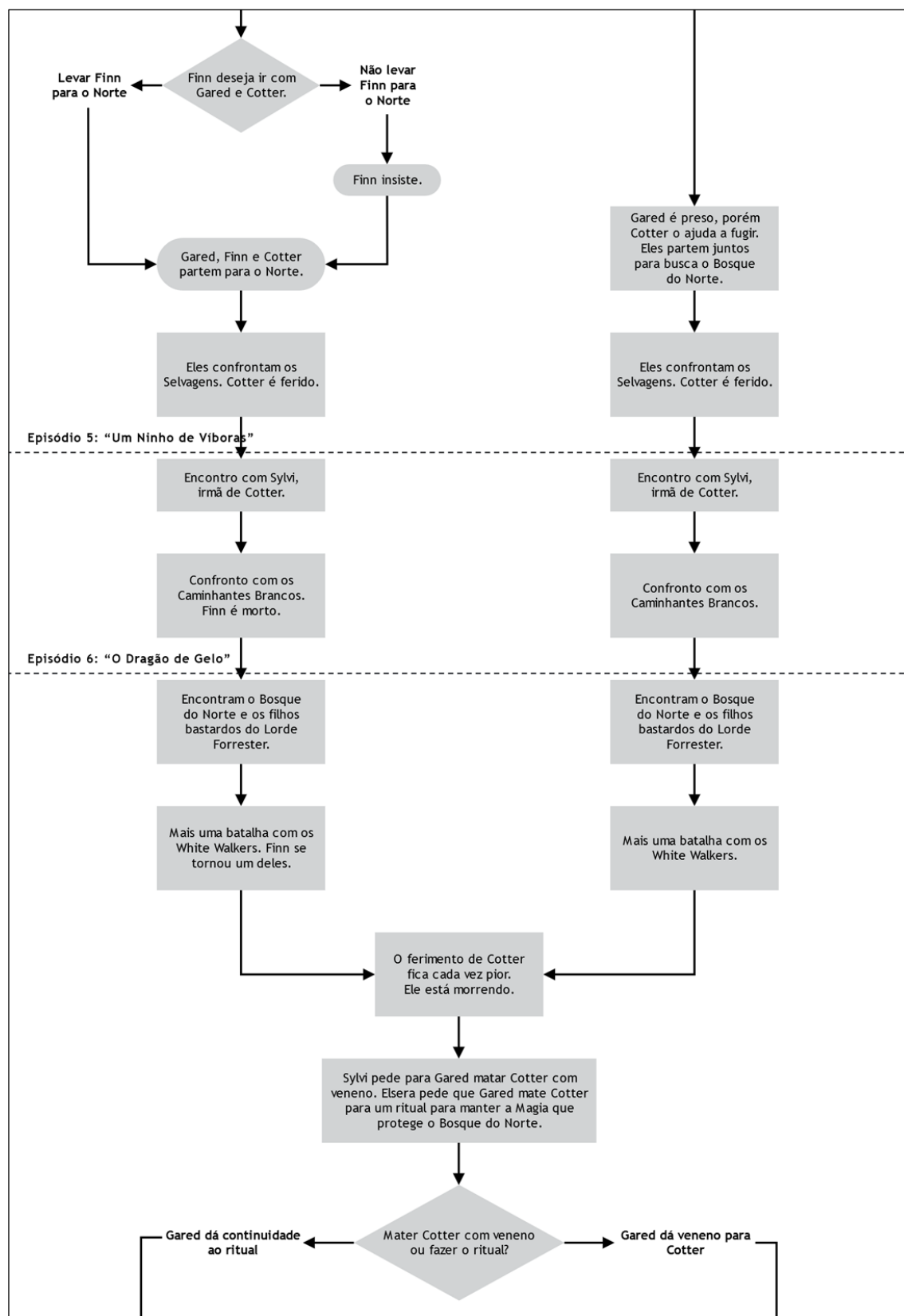
Fluxograma 1: Gared Tuttle (continua)

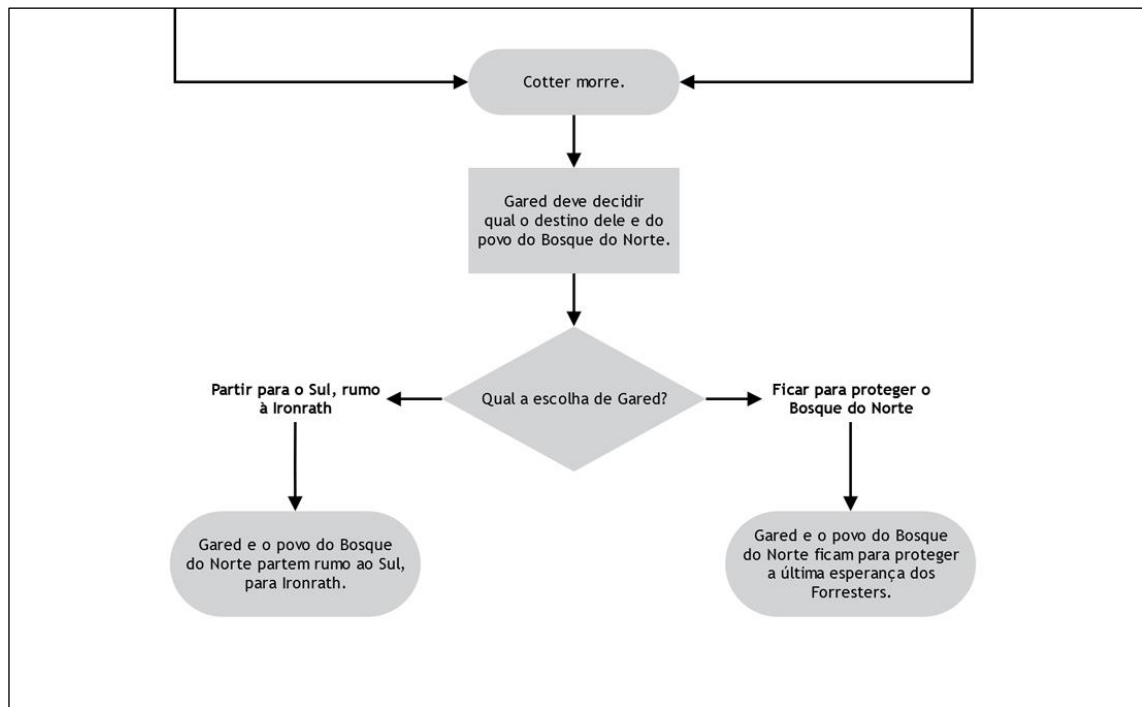


Fluxograma 1: Gared Tuttle (continua)

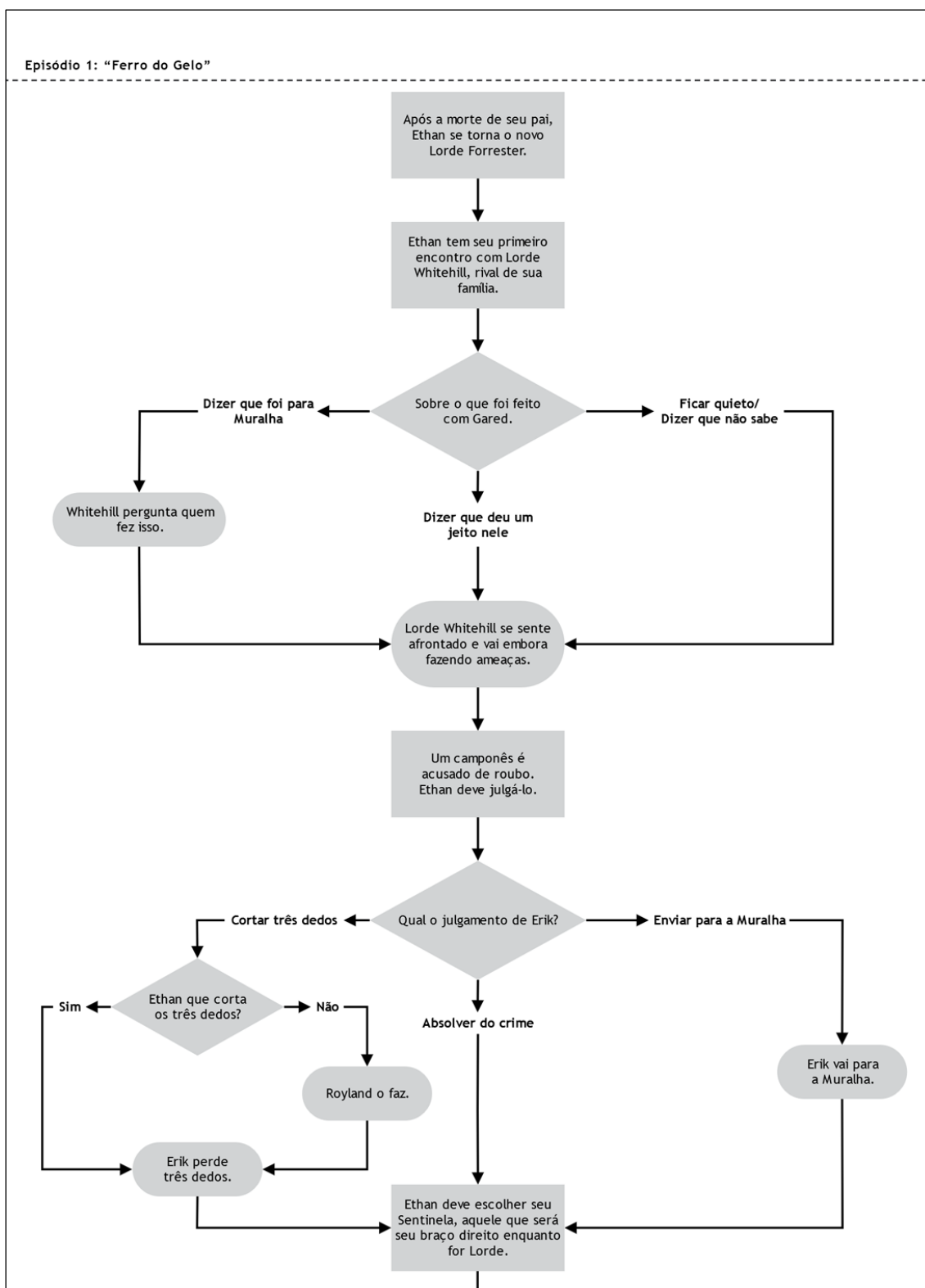
Fluxograma 1: Gared Tuttle (continua)



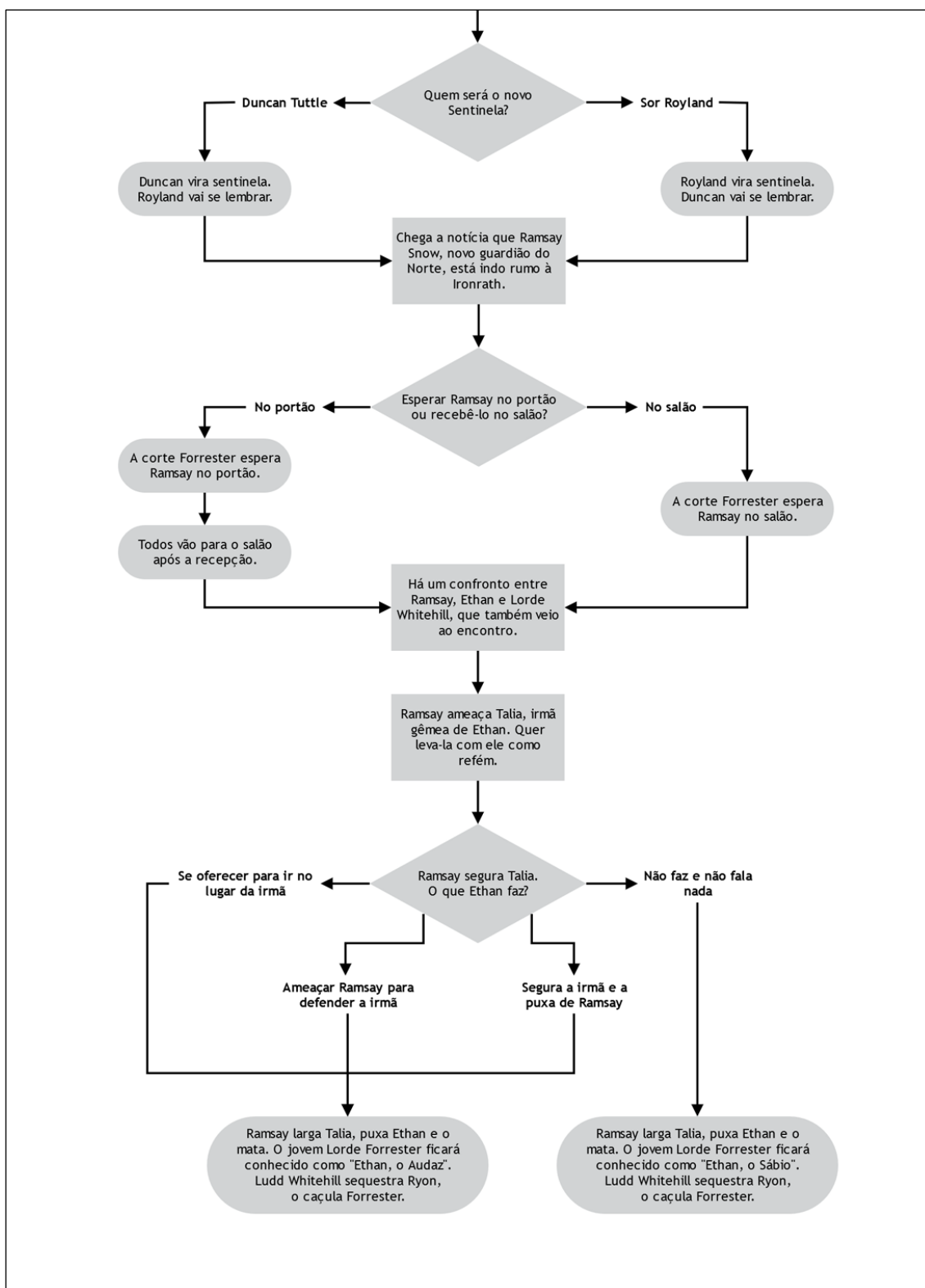
Fluxograma 1: Gared Tuttle (continua)

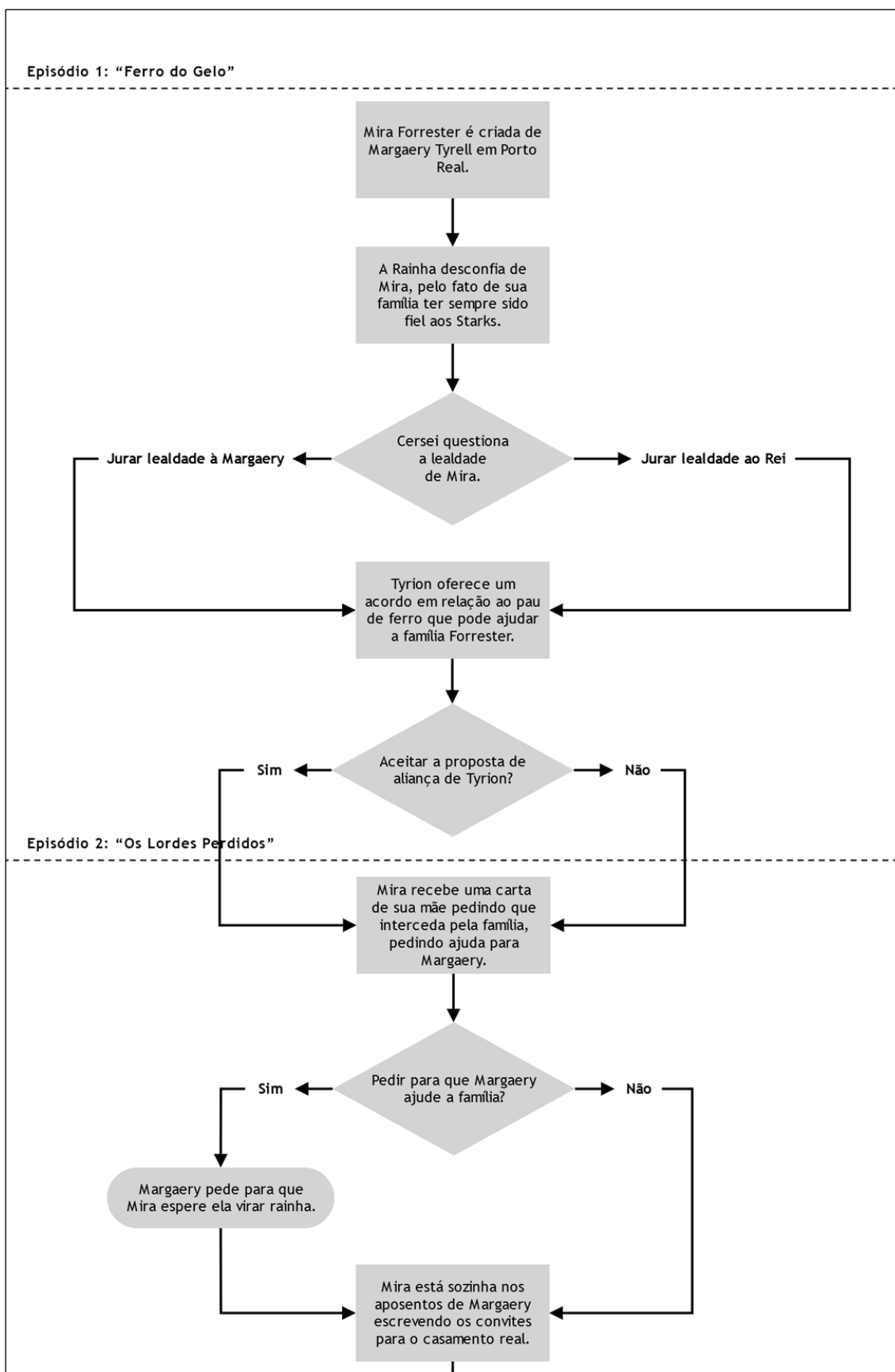
Fluxograma 1: Gared Tuttle (conclusão)

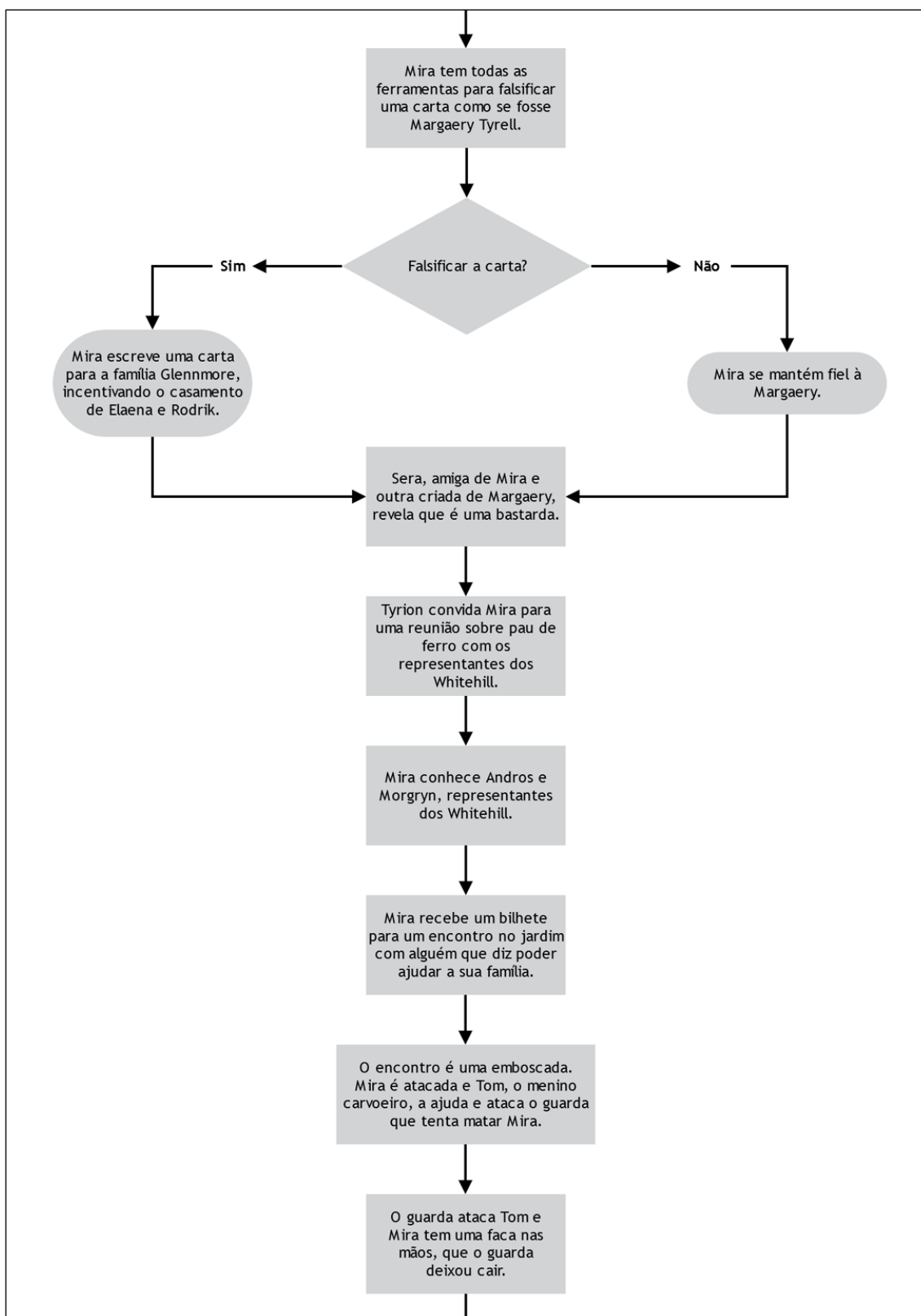
Fluxograma 2: Ethan Forrester (continua)



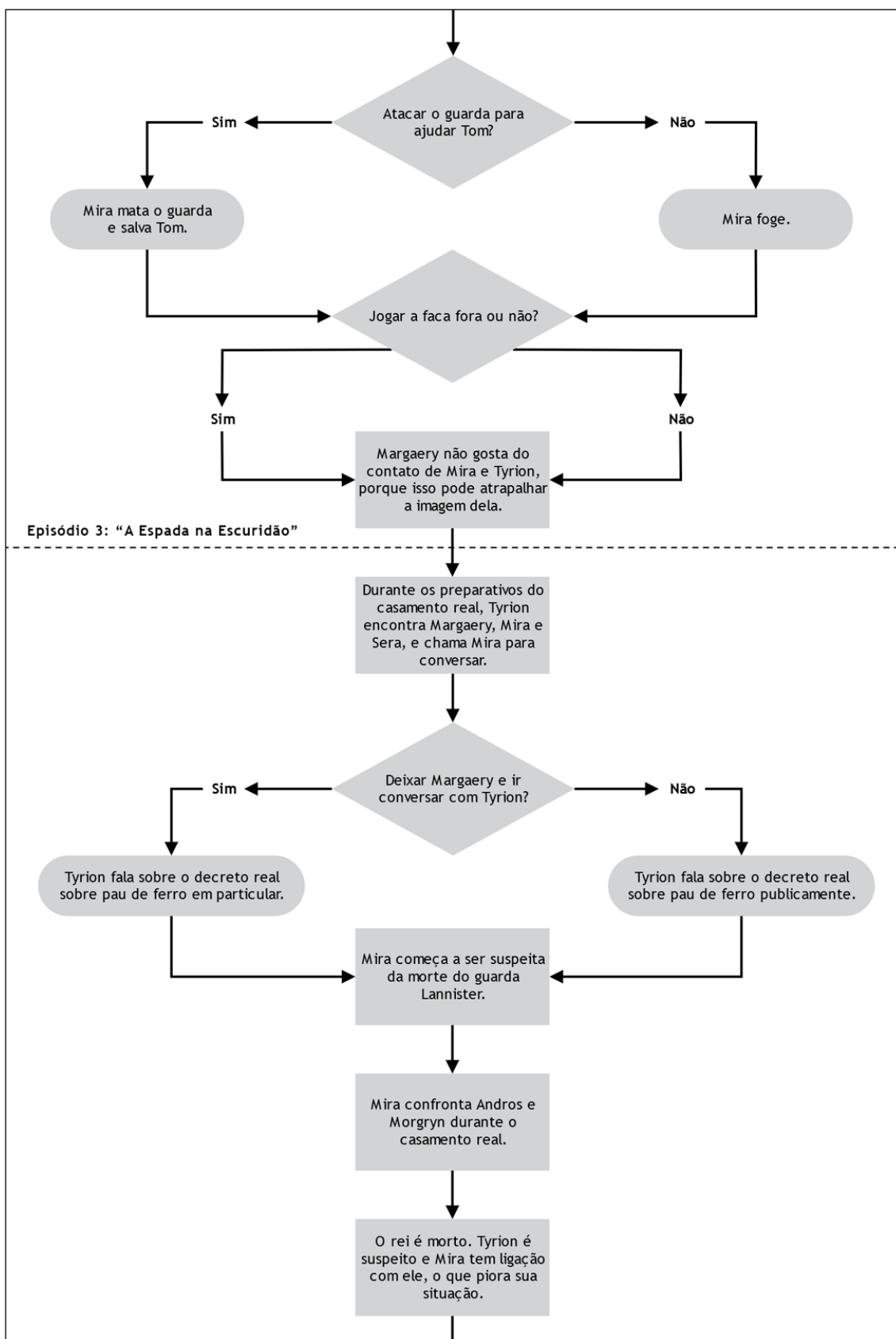
Fluxograma 2: Ethan Forrester (conclusão)

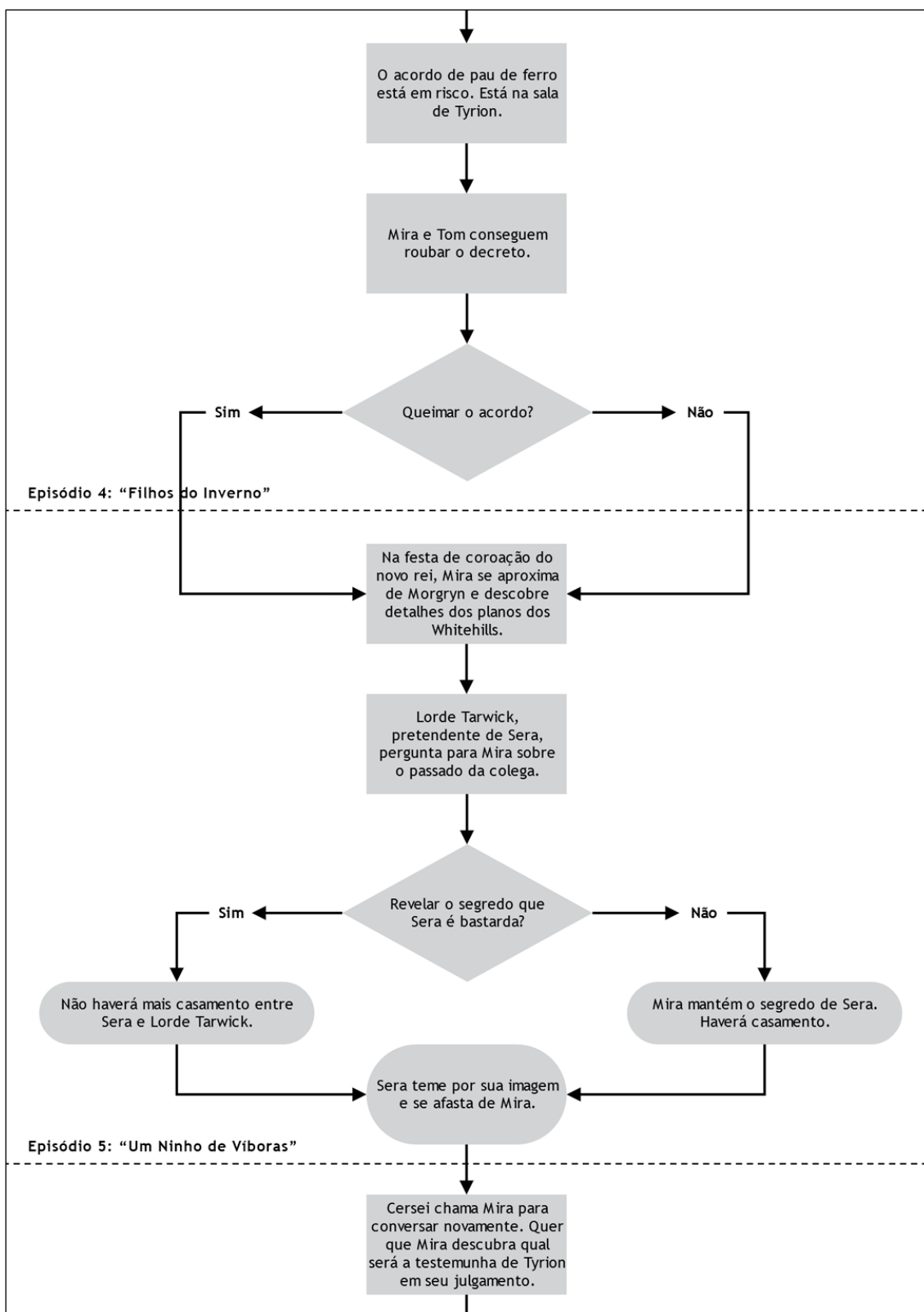


Fluxograma 3: Mira Forrester (continua)

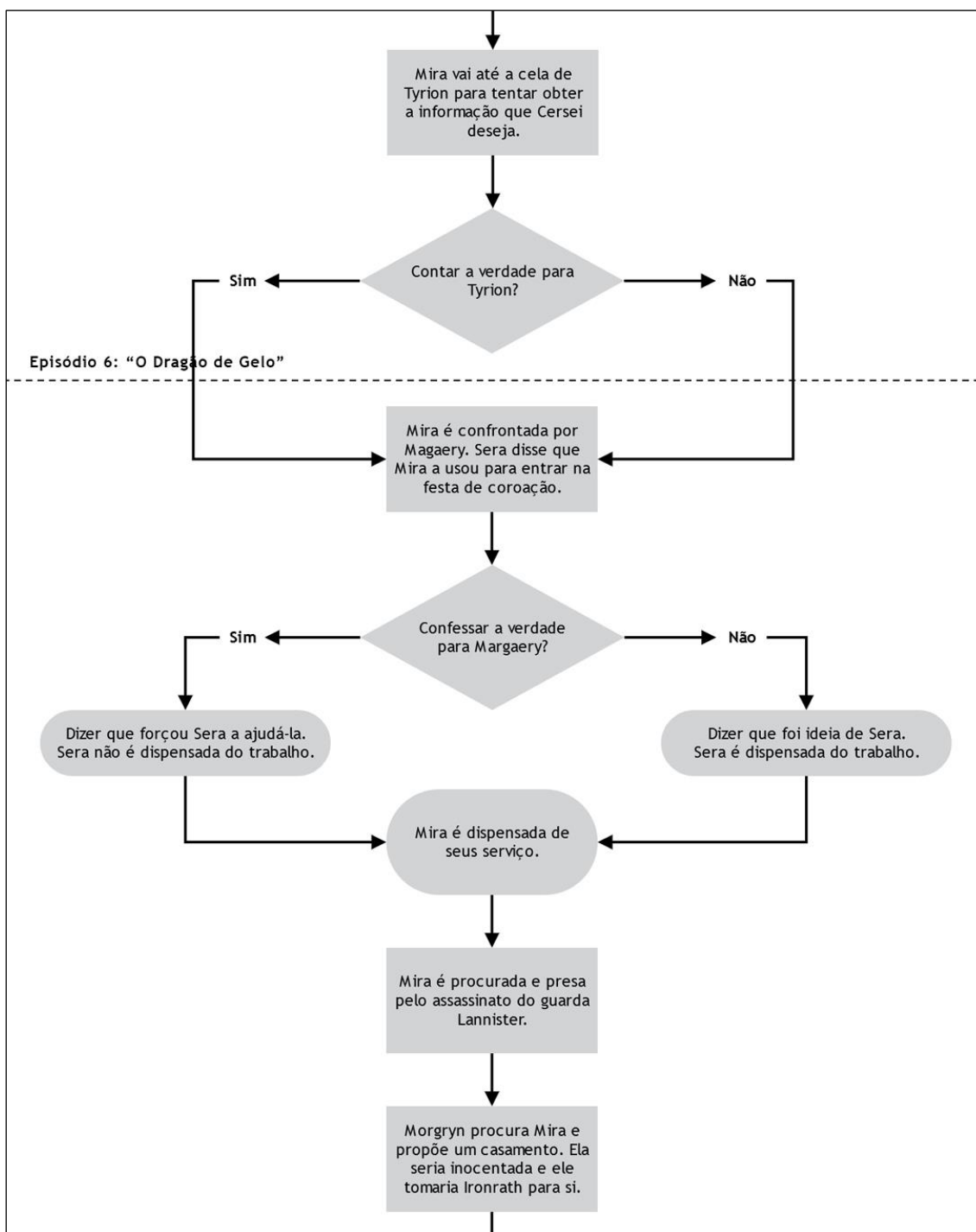
Fluxograma 3: Mira Forrester (continua)

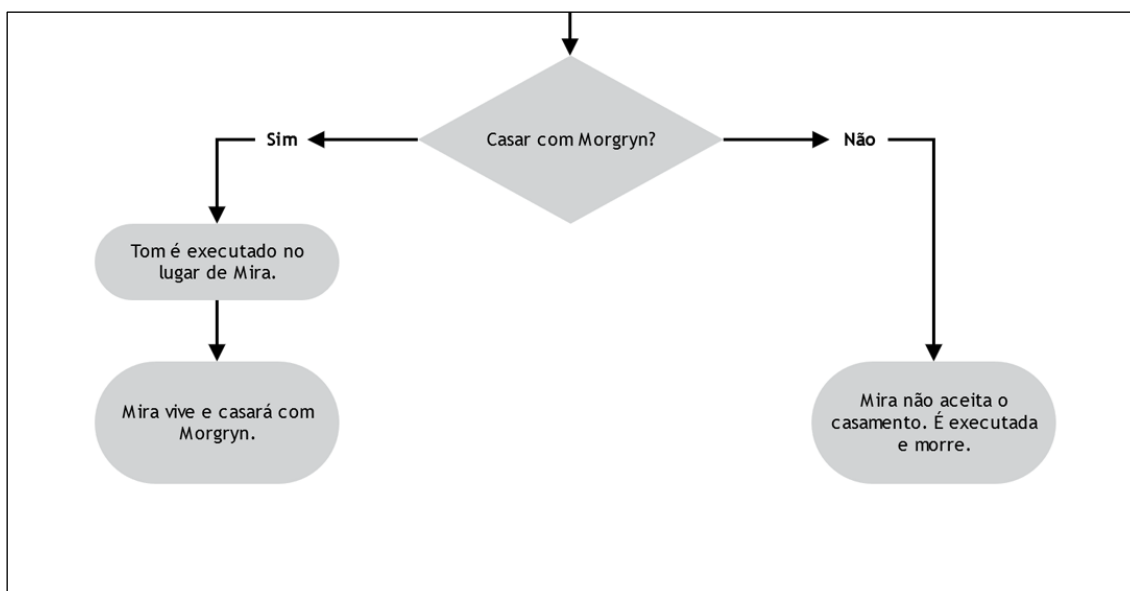
Fluxograma 3: Mira Forrester (continua)



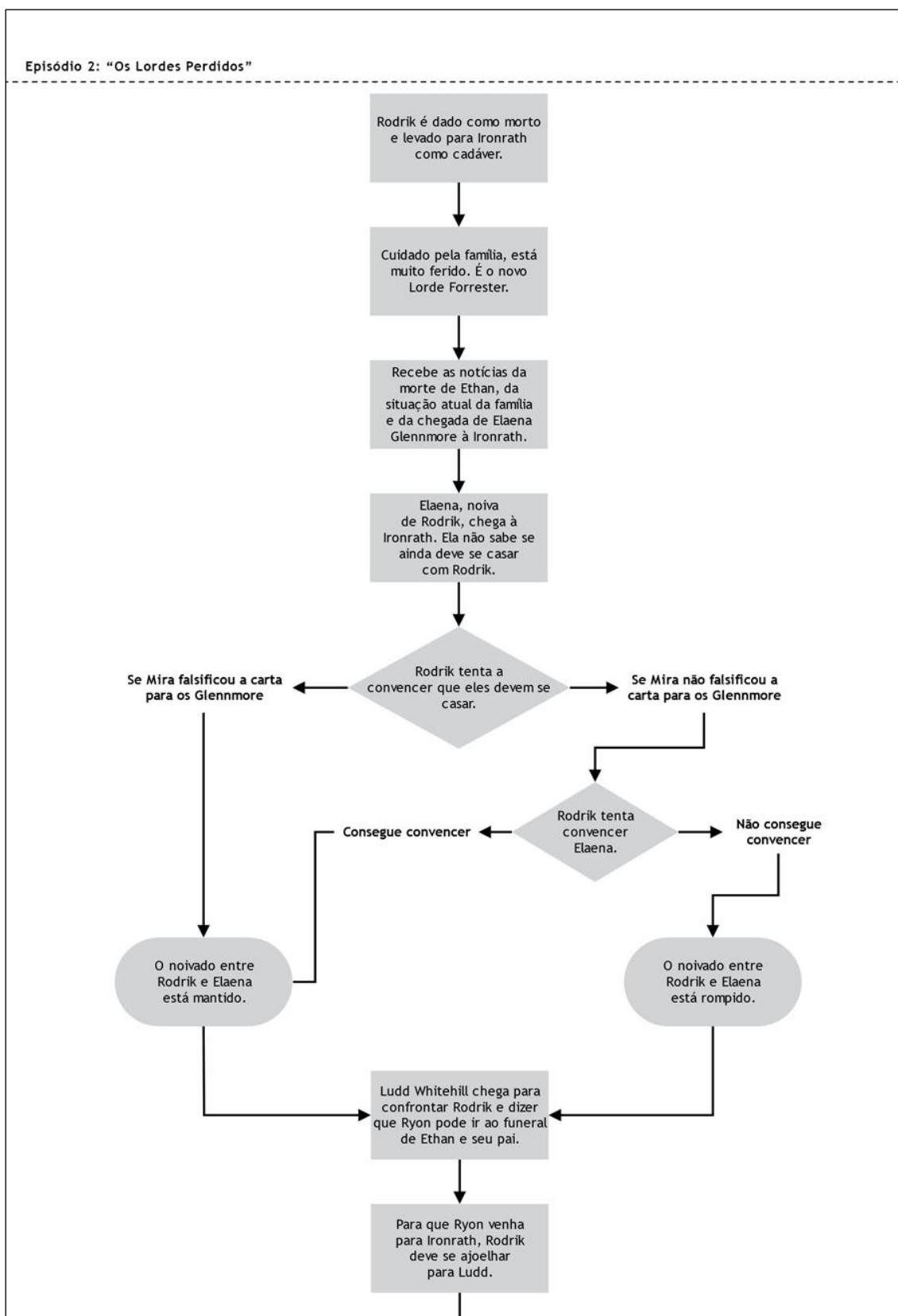
Fluxograma 3: Mira Forrester (continua)

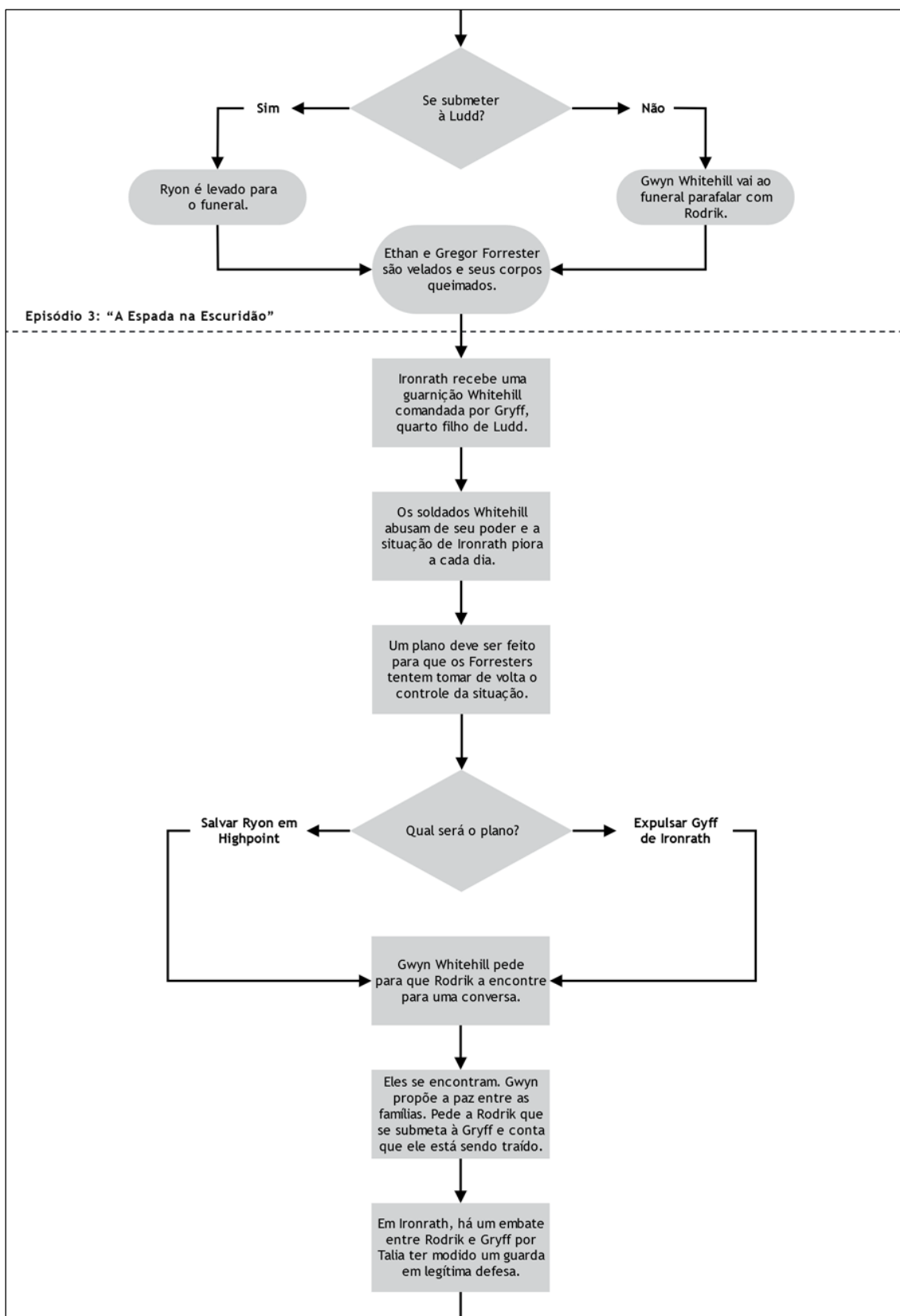
Fluxograma 3: Mira Forrester (continua)

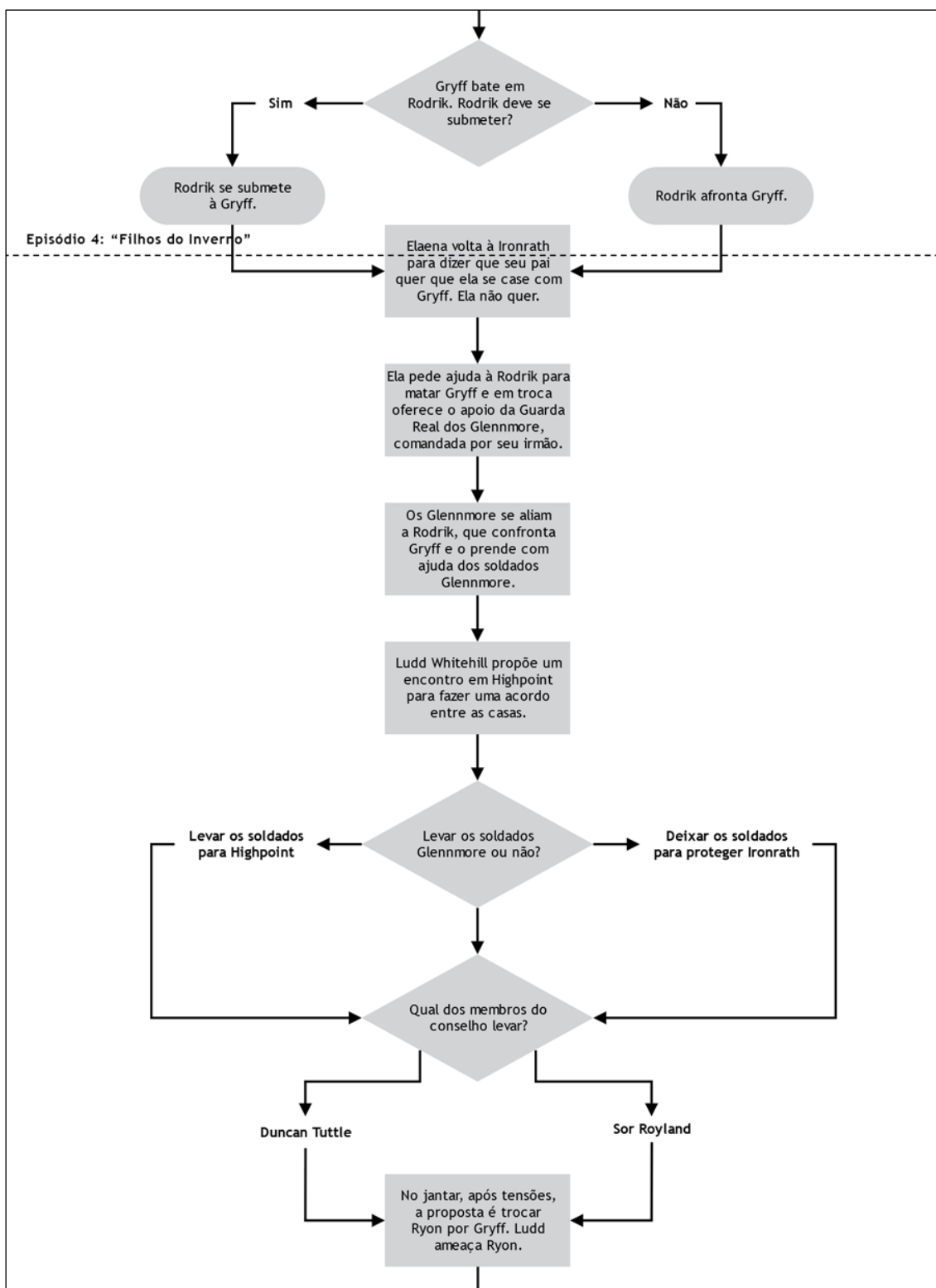


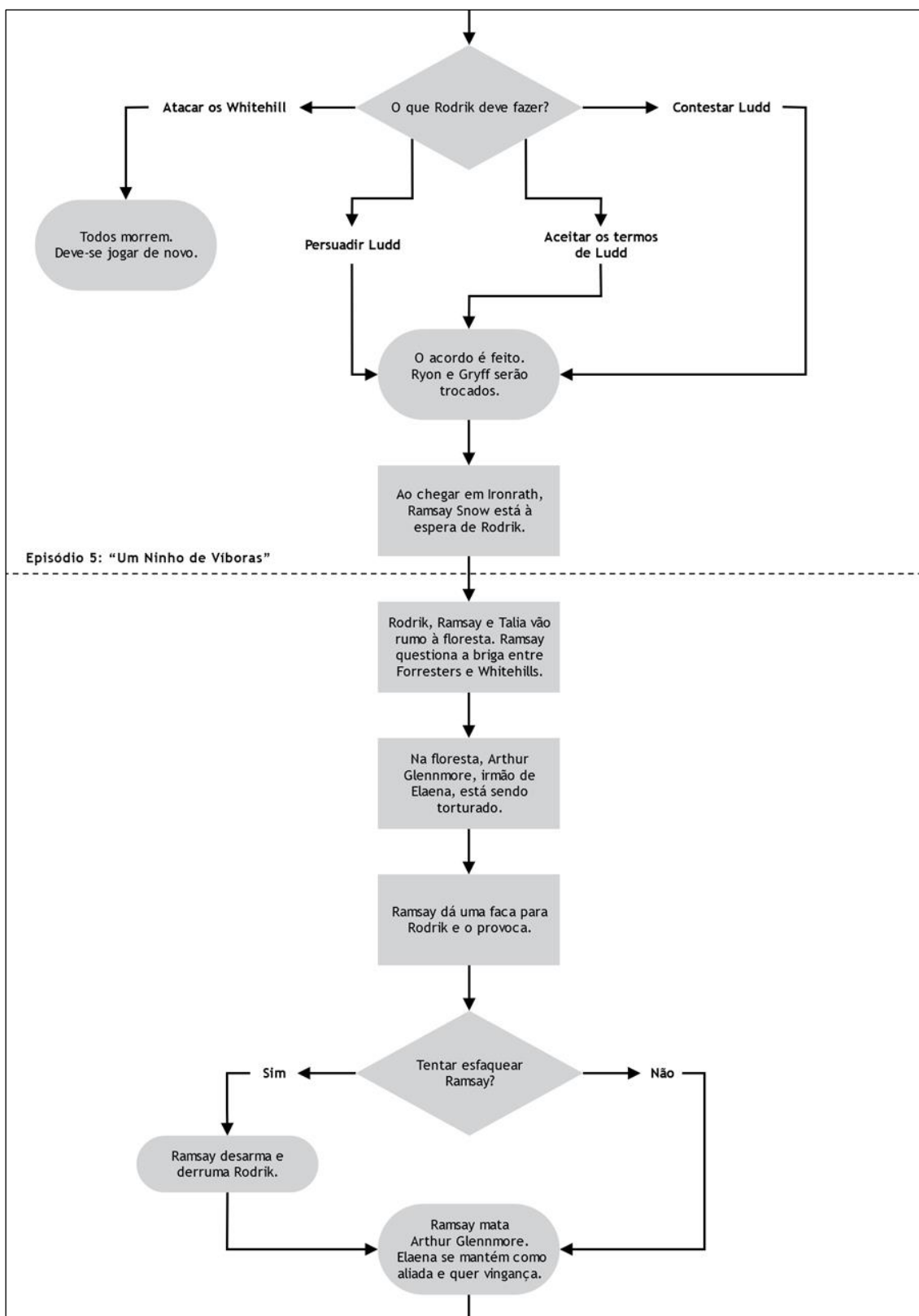
Fluxograma 3: Mira Forrester (conclusão)

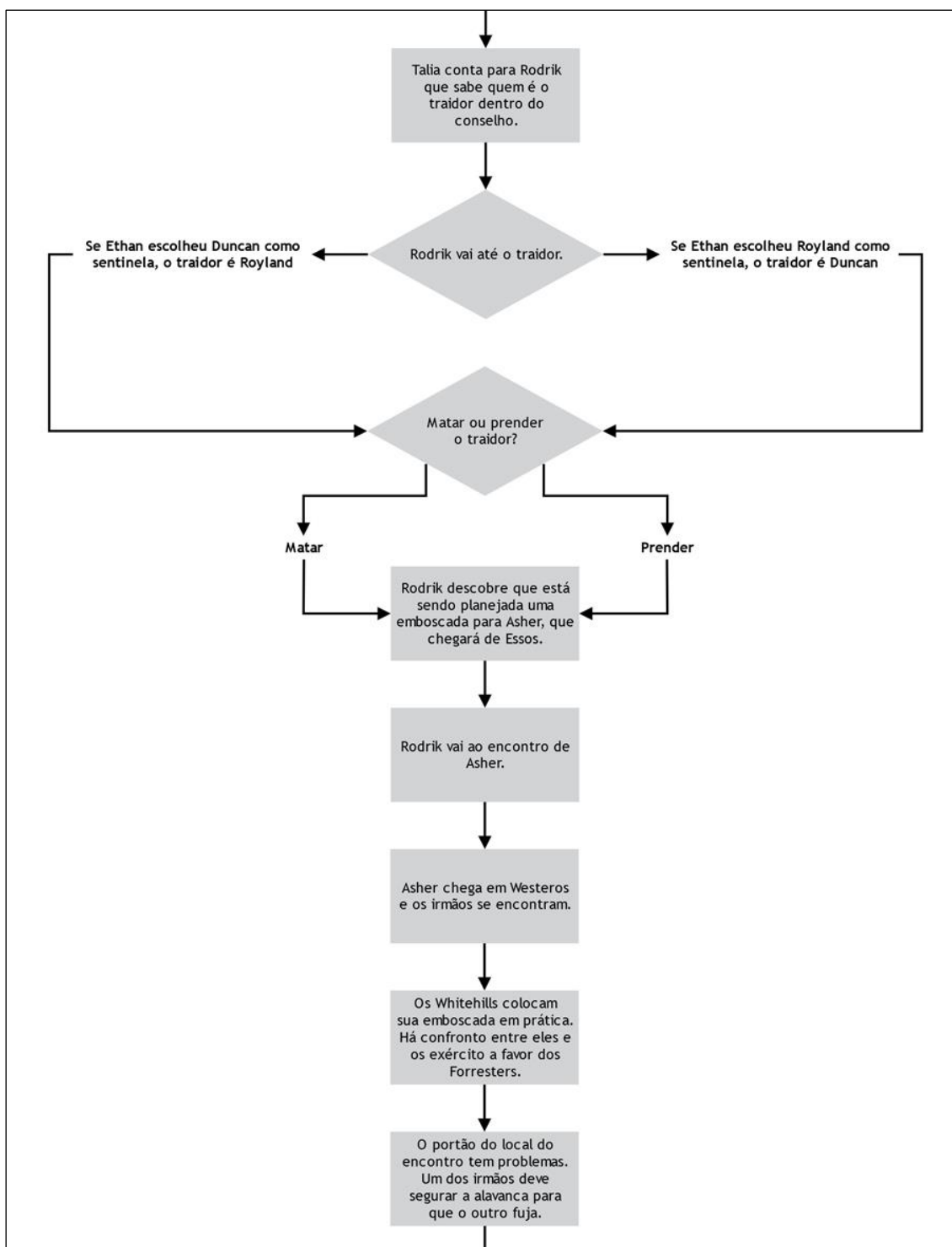
Fluxograma 4: Rodrik Forrester (continua)

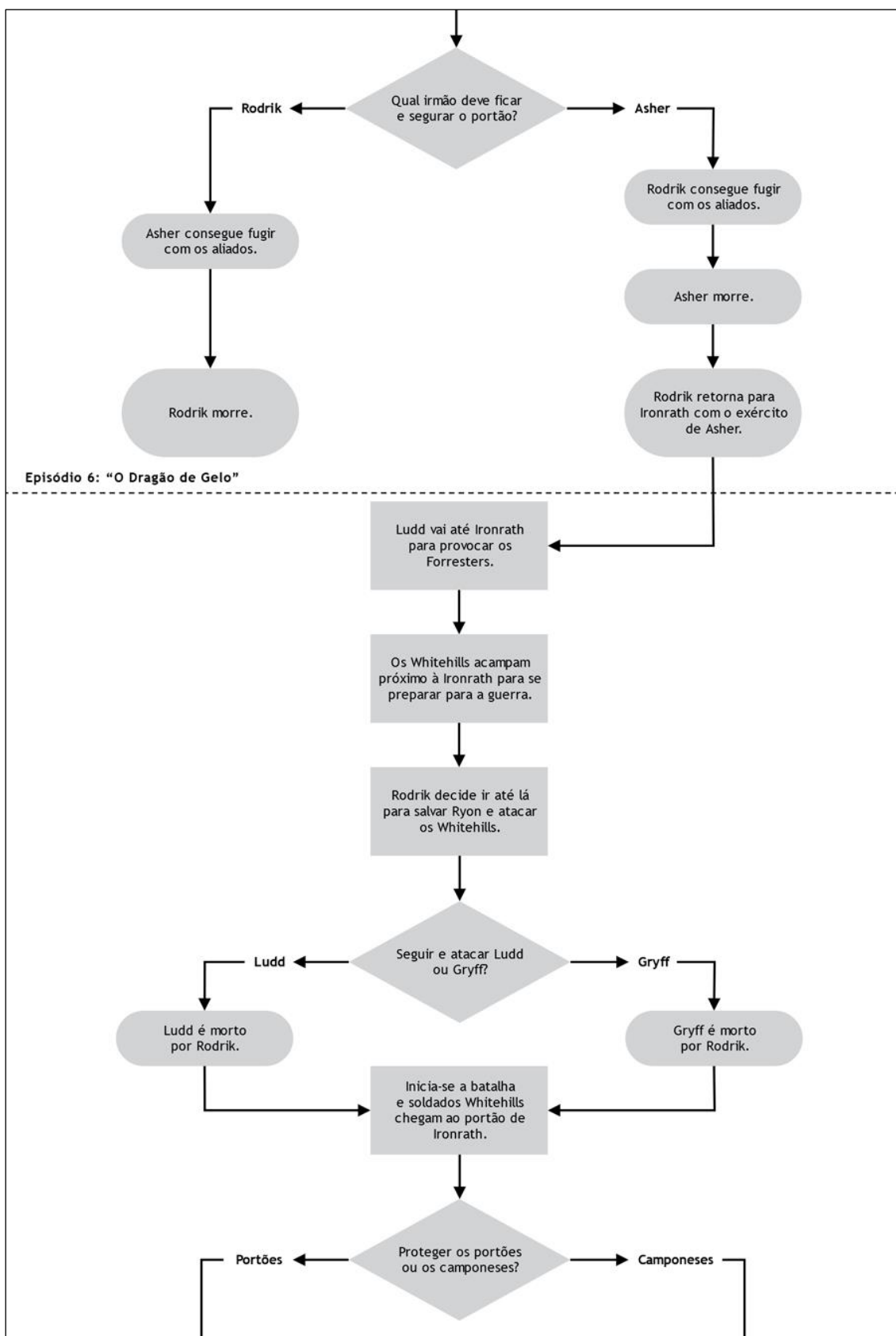


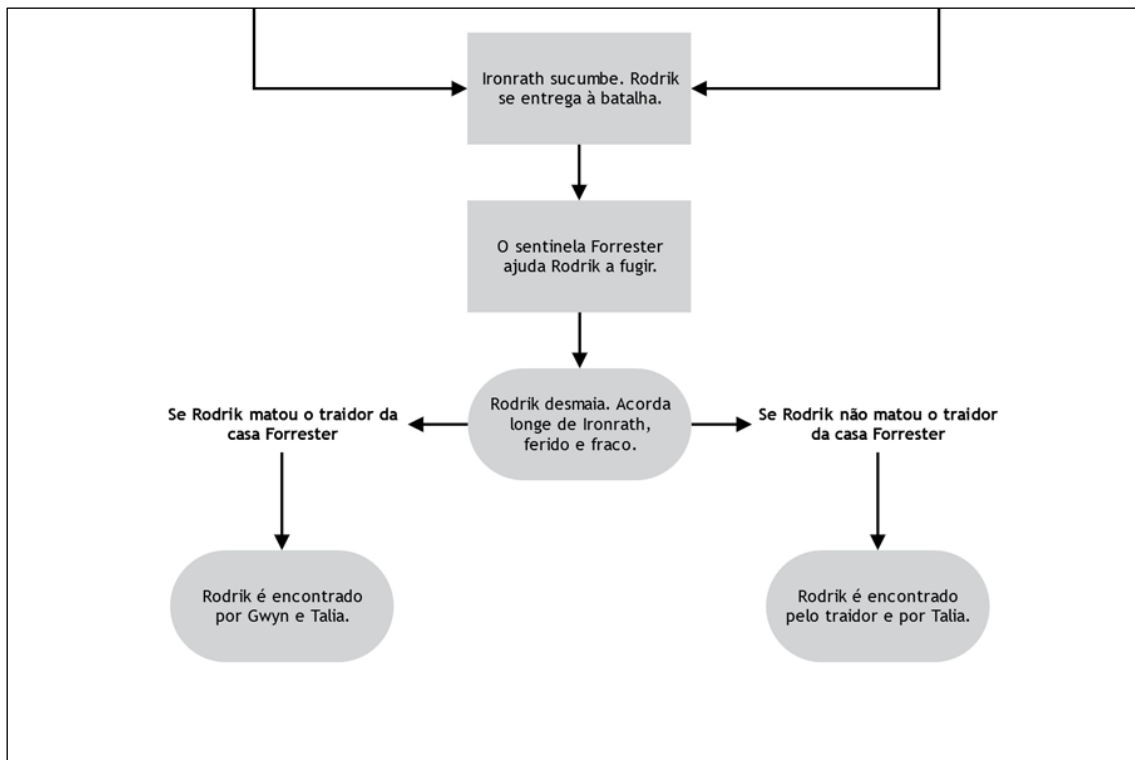
Fluxograma 4: Rodrik Forrester (continua)

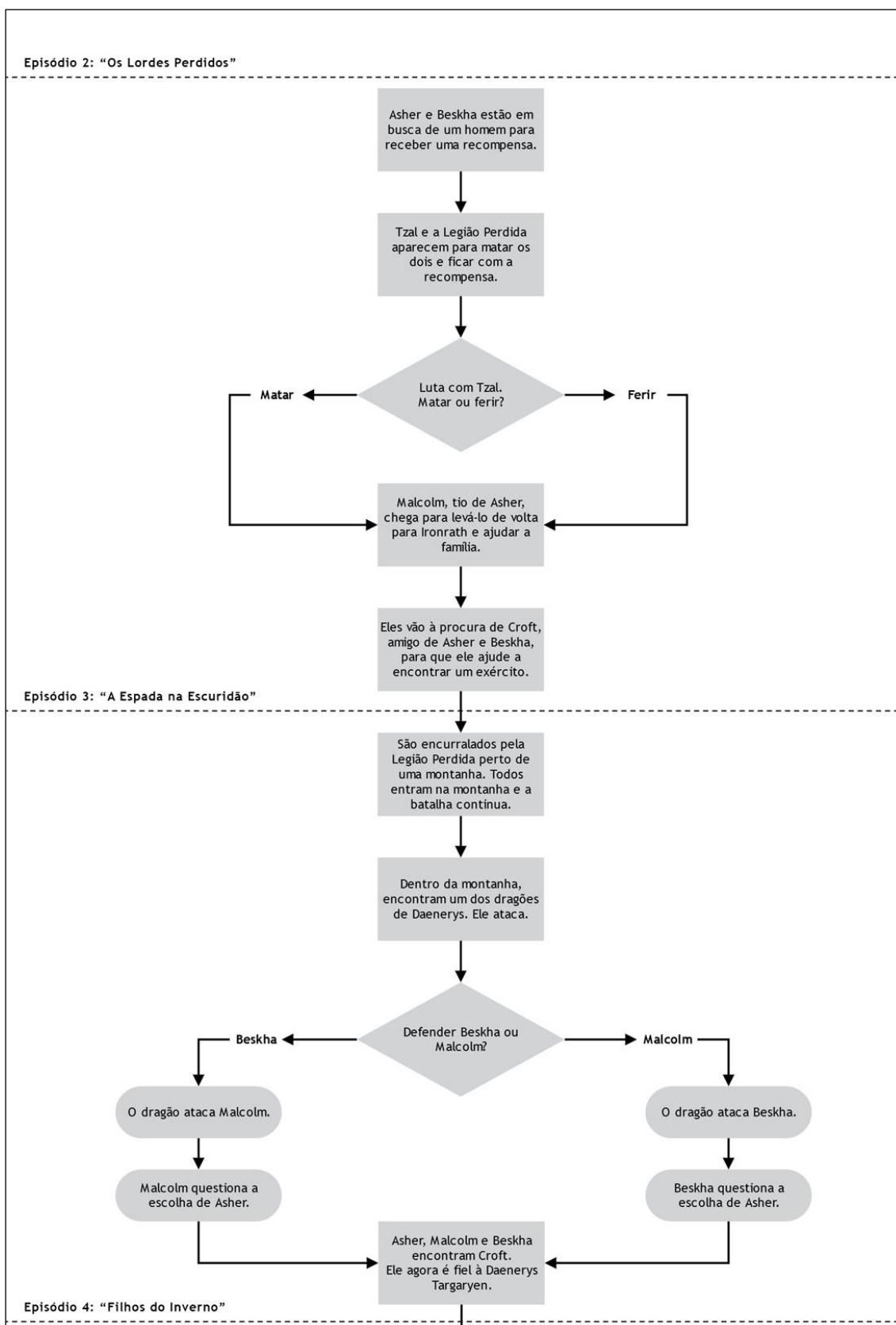
Fluxograma 4: Rodrik Forrester (continua)

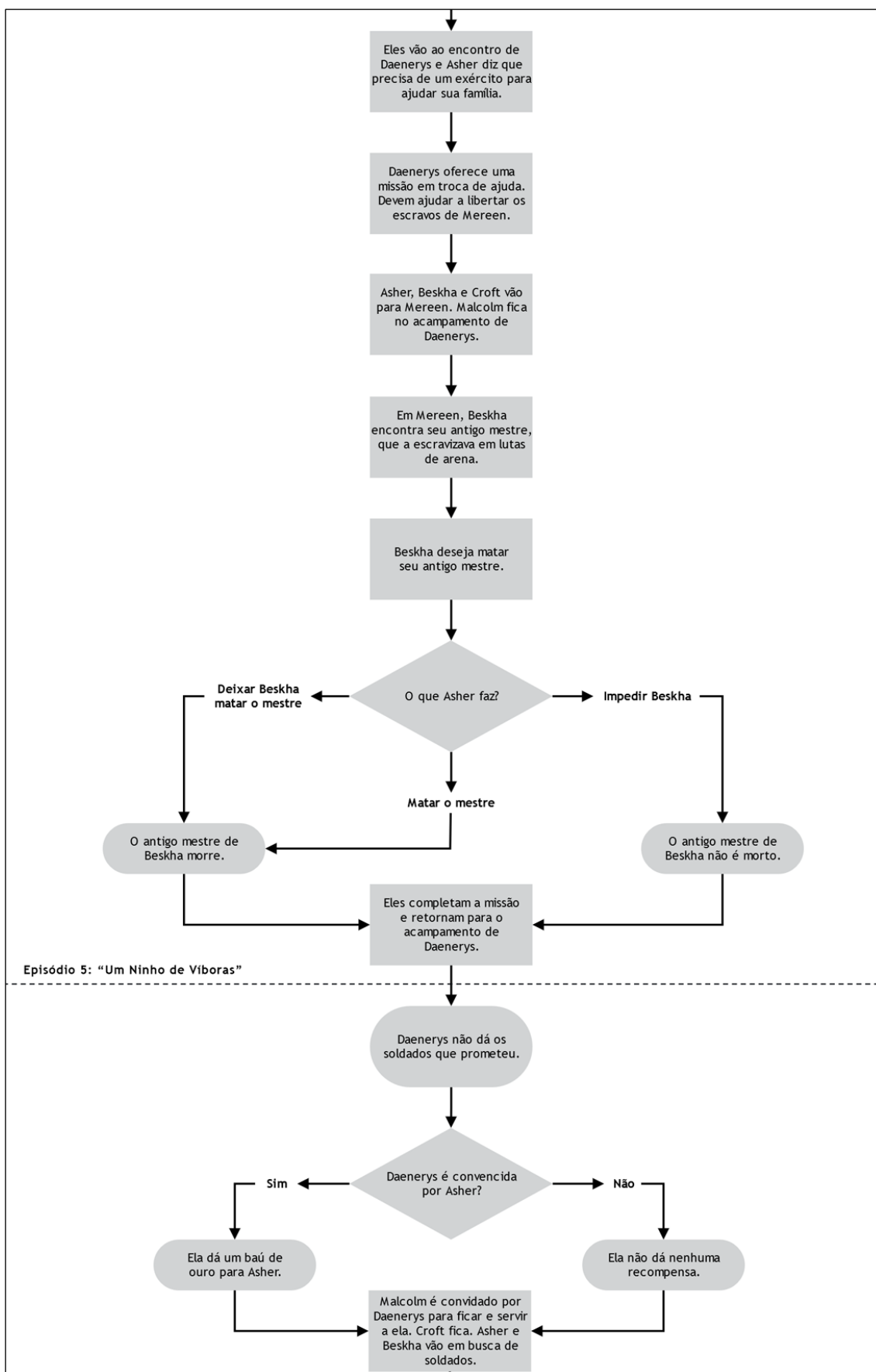
Fluxograma 4: Rodrik Forrester (continua)

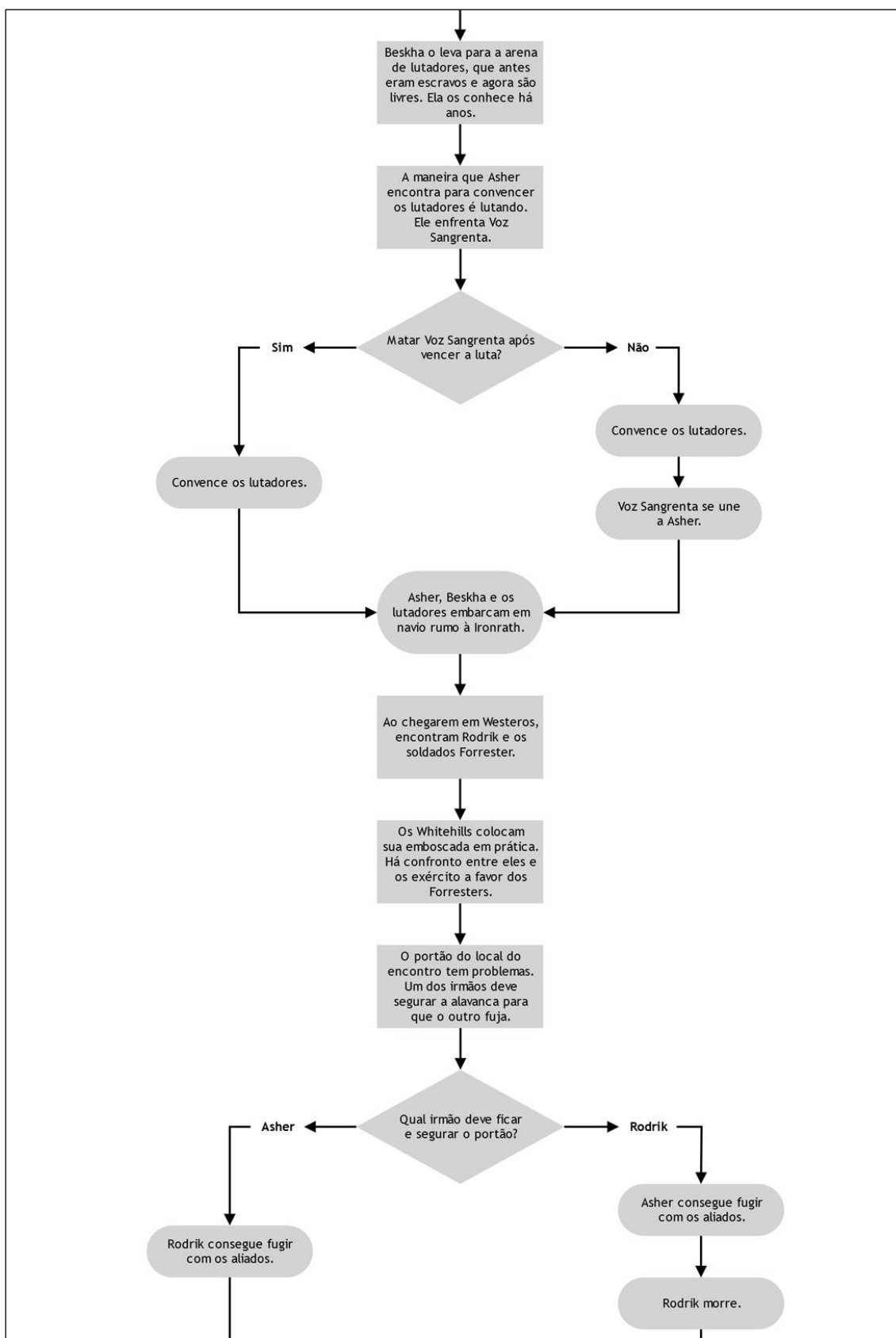
Fluxograma 4: Rodrik Forrester (continua)

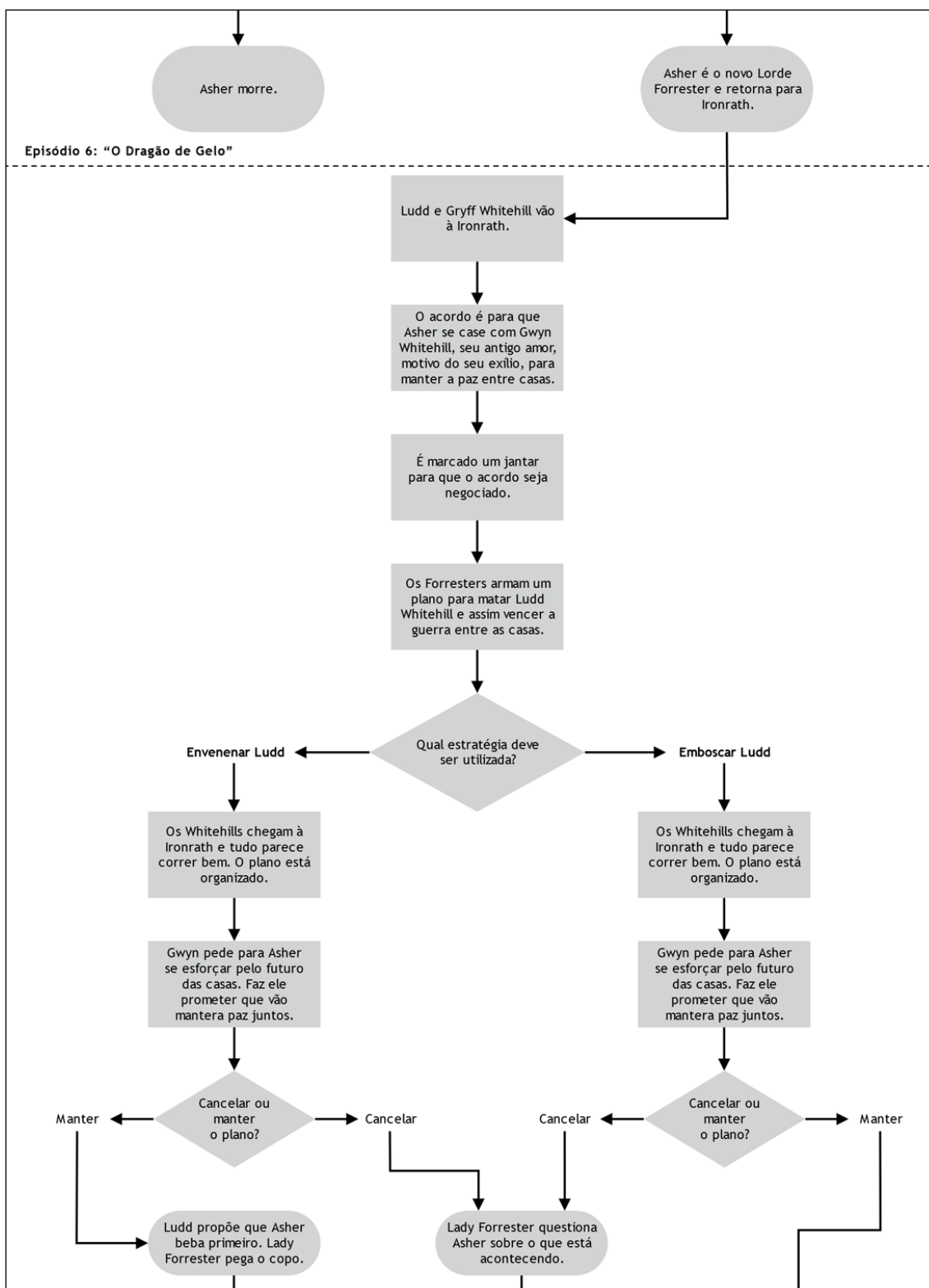
Fluxograma 4: Rodrik Forrester (continua)

Fluxograma 4: Rodrik Forrester (conclusão)

Fluxograma 5: Asher Forrester (continua)

Fluxograma 5: Asher Forrester (continua)

Fluxograma 5: Asher Forrester (continua)

Fluxograma 5: Asher Forrester (continua)

Fluxograma 5: Asher Forrester (conclusão)

