

**DIRETRIZES PARA A PRODUÇÃO DE VIDEOGAMES NA CONTEMPORANEIDADE:  
O CASO TELLTALE GAMES**

Fabício Barbosa C.<sup>1</sup>

**Resumo:** Investiga-se, neste artigo, algumas das instâncias envolvidas no processo de produção de jogos digitais na atualidade, a partir do modelo de análise inferencial desenvolvido por Michael Baxandall (2006). Para tal, realiza-se um breve estudo de caso da trajetória da empresa desenvolvedora de videogames Telltale Games, com atenção especial à parceria firmada por esse estúdio com a emissora HBO, visando a produção de um jogo digital baseado no universo ficcional da série televisiva *Game of Thrones*. A partir dos conceitos de *troc*, encargo geral e diretrizes específicas, são discutidos alguns dos desafios mais comuns durante o processo de inclusão de narrativas como parte da forma composta dos videogames, que também se manifestam na forma final do jogo de *Game of Thrones* produzido pela Telltale.

**Palavras-chave:** cultura de produção; encargos e diretrizes; narrativas; *troc*; videogames.

### **Introdução**

Nos últimos 40 anos, foi possível acompanhar o surgimento e a evolução daquilo que hoje reconhecemos pelo nome videogame. Seguindo o fluxo das grandes transformações tecnológicas que marcaram as décadas finais do século XX e permanecem, ainda agora, no início do século XXI, vimos esse aparato tecnológico se popularizar e se apresentar em diferentes formas, indo de fliperamas a consoles domésticos, de computadores a aparelhos portáteis. Mesmo seus produtos particulares, os jogos digitais, romperam as barreiras de seus suportes de origem e já se espalharam, inclusive, por uma série de outros dispositivos “inteligentes”, podendo ser encontrados, também, nos quase onipresentes aparelhos *smartphone*, *tablets*, *smart TVs* e afins. Tal inserção na indústria do entretenimento tem se mostrado lucrativa e bem-sucedida em termos financeiros e de público: hoje, por exemplo, os videogames já superam a arrecadação do cinema com ingressos – segundo levantamento da Superdata Research, apenas em 2016, a indústria de videogames lucrou 91 bilhões de dólares no mundo todo<sup>2</sup>, contra os US\$38,6 bilhões arrecadados em bilheteria nesse mesmo período<sup>3</sup> – e demonstram, com seus lançamentos mais recentes investindo em processamento gráfico de ponta, uso de vídeo nativo em 4K e aplicação de tecnologias 3D, de realidade virtual e

---

<sup>1</sup> Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas – FACOM/UFBA.  
E-mail: fabriciobarbosac@gmail.com

<sup>2</sup> Fonte: <http://www.pcgamer.com/pc-gaming-market-worth-36-billion-in-2016/> (última consulta em 24/05/2017).

<sup>3</sup> Fonte: <https://cinema.uol.com.br/noticias/efe/2017/03/23/bilheteria-do-cinema-mundial-bate-recorde-de-arrecadacao-em-2016.htm> (última consulta em 17/10/2017)

umentada, ainda possuírem fôlego e disposição para competir por um público cada vez mais diversificado e exigente.

Tendo conhecimento desse cenário no qual se insere a produção de videogames na contemporaneidade, é difícil desconsiderar a existência de uma série de fatores de mercado e variáveis para a produção que irá, em diferentes medidas e de diferentes formas, se manifestar no produto final que chega às prateleiras. Com tal consciência, e reconhecendo a relevância desse produto midiático, acaba-se, inevitavelmente, questionando-se o quê, de fato, significa produzir um videogame na atualidade. É a partir de tal indagação que o presente artigo se constrói, com a intenção de analisar e discutir esse processo de produção específico, a fim de identificar algumas das ferramentas, métodos e recursos mais comumente utilizados na construção de tais obras.

Nessa primeira aproximação, é utilizado, em especial, o conceito de *troc*, tal qual proposto por Michael Baxandall, em sua obra *Padrões de Intenção* (2006). Baxandall se vale daquilo que chama de crítica inferencial para tratar da observação de obras de arte como artefatos históricos. Em linhas gerais, o autor procura entender o produto final de um processo criativo mediante a reconstrução do objetivo ou da intenção nele contidos; e, em um esquema problema/solução, elenca fatores mercadológicos, artísticos e técnicos, entre outros, que atuam nesse processo, numa relação a qual chama de *troc*. Considerando a relevância das análises realizadas e os resultados obtidos ao longo da trajetória de Baxandall (2006), acredita-se que, partindo desse modelo e adaptando-o para as especificidades dos videogames, seja possível refazer, em menor escala, um estudo sobre o encargo geral e as diretrizes específicas para a produção de jogos eletrônicos, e reconhecer algumas das instâncias envolvidas na relação de *troc* inerente à criação dessas obras em particular.

Tendo isso posto, toma-se como objetivo, no presente trabalho: a) retomar aspectos da crítica inferencial de Michael Baxandall (2006), em especial o conceito de *troc*, aplicando-os na análise do processo de criação de videogames na contemporaneidade; b) identificar, a partir da análise da trajetória do estúdio Telltale Games, algumas das práticas e desafios presentes na cultura de produção (CALDWELL, 2008) de videogames, especialmente no que tange à inclusão de narrativas nessas obras, e que representam diretrizes para a produção dessas; e c) verificar como essas diretrizes identificadas se manifestam, em particular, na tarefa de criar um jogo situado dentro do universo ficcional da franquia *Game of Thrones*, localizando o encargo geral e diretrizes específicas adotados nesse projeto e os elementos envolvidos na relação de *troc* que se deu ao longo de tal processo criativo.

### **Pressupostos para uma crítica inferencial**

Nessa seção, são revisitados alguns dos pressupostos teóricos sobre os quais Baxandall (2006) se apoiou ao realizar análises baseadas em sua crítica inferencial. Inicialmente, ressalta-se o posicionamento desse autor que, como historiador da arte, adota uma postura perante o artefato histórico advinda de uma linha teleológica, apoiada na crença de que a explicação sobre as ações humanas exigiria que fossem formalmente considerados os propósitos dos atores; assim, ao identificar-se os fins de determinada ação, reconstruir-se-ia, então, seu propósito, baseando-se não em fatos gerais, mas individuais. Dessa forma, na qualidade de historiador e crítico, o interesse de Baxandall (2006) tenderia para a explicação ideográfica, mais voltada para a identificação e compreensão das singularidades de um caso particular. Nas palavras desse autor, estaríamos lidando “com um objeto que foi produzido de modo intencional, e não com o subproduto documental de uma atividade” e, por essa razão, tenderíamos para uma forma de explicação que buscasse “compreender o produto final de um comportamento mediante a reconstrução do objetivo ou intenção nele contido” (BAXANDALL, 2006, p.47).

Para Baxandall (2006), o autor/criador de um artefato histórico se deparou com um problema e o objeto por ele apresentado seria a solução concreta e acabada encontrada para esse problema. Logo, para compreendermos tal artefato, seria preciso tentar reconstruir tanto o problema específico ao qual o ator buscava resolver quanto as circunstâncias particulares que teriam o levado a produzir o objeto tal qual ele é. Num movimento para demonstrar a aplicação dessa proposta de análise, Baxandall (2006) realiza um primeiro exercício ao estudar a construção de uma ponte sobre o rio Forth, na Grã-Bretanha. Tal exercício começa com uma descrição do contexto a partir do qual surgiu a necessidade da construção da ponte, bem como uma série de variáveis que acabaram levando à contratação de uma determinada equipe de engenheiros. A partir dessa narrativa, o autor elenca o provável encargo geral e as consequentes diretrizes específicas para a criação daquela ponte<sup>4</sup> para, posteriormente, avançar na discussão de outros artefatos, mais especificamente obras de arte, numa perspectiva problema/solução.

Após a definição de encargo geral e diretrizes específicas, Baxandall (2006) indica que a palavra final é de quem faz a escolha sobre quais caminhos seguir e quais evitar – no caso

---

<sup>4</sup> Por exemplo, a partir do encargo geral “construir uma ponte”, são relacionadas uma série de diretrizes específicas que aquele projeto deveria cumprir, como “ser de altura suficiente para permitir a passagem de barcos”, “utilizar materiais que suportem a força dos ventos”, etc. (BAXANDALL, 2006).

aqui discutido, trata-se da Telltale Games, ao assumir o projeto de criar um novo jogo digital dentro do universo da franquia *Game of Thrones*. Para Baxandall (2006, p.71), o que de fato poderia auxiliar na compreensão das decisões tomadas não é somente o produto acabado, mas uma relação entre esse produto, uma tarefa ou um problema objetivo e um conjunto de possibilidades culturalmente determinadas; sendo que a intenção do autor/criador apareceria sob a forma desse triângulo. Logo, o que precisaríamos fazer para compreender a ação da Telltale Games, diante do encargo geral de produzir um novo videogame baseado numa franquia famosa, seria uma espécie de “jogo conceitual”, criado a partir desse triângulo que procura reconstruir, de maneira simplificada, a reflexão dos autores/criadores e as razões que os levaram a fazer uma escolha individual entre os recursos que a sociedade lhes dá para cumprir sua tarefa. Para Baxandall (2006), em tais situações, parece correto falar sobre a existência de uma intencionalidade, a partir da hipótese de que todo ator histórico e todo objeto histórico tem um propósito, ou uma qualidade intencional. Nesse sentido, a intencionalidade caracterizaria tanto o ator quanto o objeto e não seria um estado de espírito reconstruído, mas uma relação entre um determinado objeto e as suas circunstâncias.

O cenário de onde surgem tais circunstâncias também teria papel fundamental para a compreensão da forma com que o objeto histórico se configura. Avançando nessa discussão, Baxandall (2016, p. 88) recorre à teoria econômica e toma, inicialmente, o conceito de mercado. Conforme descrito pelo autor, mercado indicaria a existência de um contato entre os produtores e os consumidores de um determinado bem com o objetivo de permutá-lo; e, nesse contato, dois grupos de pessoas teriam liberdade para fazer escolhas e interagirem entre si. Isso implicaria, geralmente, num certo grau de competição entre produtores e consumidores, para os quais o mercado constituiria um meio de comunicação não-verbal, no qual cada grupo se comunicaria com o outro participando ou abstendo-se; outro aspecto essencial para o mercado é o de que ambas as partes fazem escolhas e toda escolha feita por um grupo tem consequências para o espectro de escolhas possível para os dois lados.

No entanto, Baxandall (2006, p. 88) ressalta que o tipo de relação que ele está tratando é muito mais difuso do que aquele definido pelos economistas: no mercado econômico, a recompensa seria, primariamente, o dinheiro, mas na relação entre produção artística, midiática e a cultura, a moeda de troca seria muito mais diversificada e incluiria, ainda, dentre muitas possibilidades, a aprovação do público, a realização intelectual e criativa dos autores/criadores, a construção de reputação, a possibilidade de sistematizar novas ideias e testar novas habilidades, etc. A troca de bens, por vezes, se dá menos com a comercialização

baseada no valor material intrínseco dos objetos e mais com a experiência que eles proporcionam; e o consumidor, por sua vez, pode optar por um tipo de gratificação que não necessariamente estará atrelada ao valor monetário do objeto de seu interesse. Independentemente disso, quaisquer que sejam as escolhas feitas pelo produtor ou pelo consumidor, elas se refletirão no mercado como um todo. Por essas razões, e por se tratar de um padrão de transações principalmente de produtos intelectuais, Baxandall o diferencia do conceito original de mercado e passa a se referir a essa permuta sob o nome de *troc*, que indicaria “uma forma de relação em que duas classes de pessoas pertencentes à mesma cultura são livres para fazer escolhas num processo de permuta, sendo que toda escolha influi no universo da permuta e, por conseguinte, em todos os participantes” (BAXANDALL, 2006, p.89).

Embora essa relação básica de *troc* seja simples, em alguns casos particulares – como o dos videogames, por exemplo – ela está confinada a instituições reais de mercado que são bem mais complexas; as formas dessas instituições fariam parte das diretrizes de um autor/criador porque conteriam muitos pressupostos latentes sobre o que seria a obra em questão. Na indústria de videogames, estariam envolvidos os diferentes gêneros de jogos, as grandes feiras e convenções, as novidades tecnológicas, a crítica especializada, e a própria noção generalizada de “videogame”, entre outros. Tratando da crítica de videogames, especificamente, ela seria um dos fatores de forte impacto numa relação de *troc*, devido a uma já estabelecida cultura de “reviews” de jogos, publicados na ocasião de seu lançamento, que são compiladas por veículos especializados e convertidas numa média final, que fica atrelada ao nome do jogo<sup>5</sup>.

Outro aspecto envolvido numa relação de *troc* diz respeito à criação como um processo. Nesse sentido, assume-se que criar uma obra pode ser um processo de contínuo desenvolvimento, marcado por revisões e correções. Conforme apontado por Baxandall (2006, p.106), o *medium*, em suas dimensões física e perceptual, modifica os termos do problema à medida em que o jogo de criação se desenrola, de forma que alguns aspectos desse problema só emergem com o prosseguimento desse jogo. Assim, não haveria apenas uma intenção, mas uma sequência de inúmeros momentos de desenvolvimento dessa intenção, e o processo não se reduziria apenas a esses vários momentos de decisão e ação, mas incluiria

---

<sup>5</sup> Um dos sites mais famosos nesse ramo é, atualmente, o Metacritic (<http://www.metacritic.com/game>), por exemplo. Atingir uma nota acima de 70 (numa escala de 0 a 100) é um dos primeiros indícios de que a obra foi bem recebida.

ações rejeitadas ou canceladas, decisões de não fazer algo, ou deixar alguma coisa de lado. No caso dos videogames, isso se torna bastante aparente quando, algum tempo após o lançamento de um novo título, as desenvolvedoras lançam pacotes de atualizações para corrigir erros ou adicionar novos conteúdos, de forma que o jogo não tem seu processo de criação definitivamente encerrado ao ser lançado. No caso da Telltale, em específico, tal possibilidade de alteração da obra é ainda maior, uma vez que o estúdio adota o modelo de jogos distribuídos por episódios; assim, há a possibilidade de se valer de um feedback recebido do público e da crítica e já aplicá-lo no próximo episódio, ainda a ser lançado.

Após exposição geral das propostas teórico-metodológicas utilizadas por Baxandall (2006) em sua crítica inferencial, recupera-se, a seguir, o histórico do estúdio Telltale Games, a fim de identificar e discutir as diretrizes utilizadas por essa empresa em suas criações. Tais diretrizes são retomadas, mais adiante, na análise da criação de um jogo digital baseado no universo ficcional de *Game of Thrones*, objetivando articular as práticas comuns dos desenvolvedores de videogames e o resultado final apresentado pela Telltale com a obra acabada, destacando os possíveis encargo geral, diretrizes específicas e dinâmicas inerentes à relação de *troc* presente ao longo da criação dessa obra em particular.

### **Telltale Games: um caso à parte no cenário de produção de videogames**

Dentre as desenvolvedoras que abraçaram a ideia de trazer o cinema para dentro dos jogos e explorar a linguagem cinematográfica das mais variadas formas, está a Telltale Games, empresa fundada em 2004 por *designers* que haviam trabalhado anteriormente na Lucas Arts. O modelo de negócios da Telltale é voltado para a adaptação de filmes e séries de sucesso em forma de jogos digitais, trabalhando diretamente com um público vindo do cinema e da televisão e incorporando diversos aspectos das linguagens cinematográfica e televisiva em suas criações, uma vez que o estúdio produz obras formadas quase que inteiramente por *cutscenes*<sup>6</sup>, com as quais se pode interagir de diferentes formas.

Uma das grandes contribuições da Telltale, que também já é reconhecida como uma das marcas autorais de seus jogos, está na adoção de um modelo de escolhas e consequências, apoiado no uso de *dynamic story events* (ou DSE). Os DSE funcionam da seguinte forma: em uma *cutscene*, conforme se desenrolam as cenas (principalmente) de diálogos entre os

---

<sup>6</sup> *Cutscenes* são sequências, geralmente não interativas, usadas por muitos jogos para fornecer *backstory*, avançar o enredo ou ilustrar os objetivos para o jogador completar. Fonte: <https://www.giantbomb.com/cutscene/3015-22/> (último acesso em 16/11/2017).



personagens, aparecem variadas opções de respostas; dependendo da resposta escolhida, o jogo irá se moldar e as reações dos personagens e ambientes ao seu redor serão diferenciados, afetando diretamente o desenrolar da trama e até mesmo o seu final, podendo o jogador obter conclusões diferentes do jogo de acordo com a maneira que escolhe se comportar, das coisas que escolhe dizer ou das decisões que toma ao longo do *gameplay*. Esse tipo de recurso possivelmente aumenta ainda mais o engajamento do jogador com a obra, uma vez que ele precisa estar atento a tudo o que ocorre em determinada situação para poder escolher a ação mais adequada a performar em seguida.

Entre as franquias de sucesso já adaptadas em jogos pela Telltale Games estão: *De volta para o futuro*, *Batman*, *Jurassic Park*, *The Walking Dead* e *Game of Thrones*.

### **Telltale Games e HBO: o início da parceria**

Se voltarmos ao ano de 2013, encontrávamos ali duas grandes potências em termos de ficção midiática e entretenimento, em diferentes áreas, que vivenciavam o auge de seu sucesso financeiro e de público: a HBO, com seu *Game of Thrones*, e Telltale Games, colhendo os frutos do sucesso de sua mais recente adaptação, *The Walking Dead: The Game*. O primeiro movimento para uma parceria entre as duas empresas partiu da Telltale. Segundo relato publicado pelo site especializado Polygon<sup>7</sup>, o estúdio costuma realizar longas reuniões com seu time de desenvolvedores, nas quais analisam as propriedades intelectuais e franquias que estão atualmente no mercado e escolhem aquelas que mais interessam a equipe para, a partir delas, criar projetos e propor parcerias com os detentores de tais marcas.

Segundo depoimento do então vice-presidente sênior do estúdio, Steve Allison, primeiro a equipe costuma procurar por universos que os próprios desenvolvedores apreciam como público e, em seguida, verificam se há audiência o suficiente para justificar a produção de um jogo dentro de tal temática. No entanto, mais do que apenas buscar por franquias bem-sucedidas e/ou com grande número de fãs, o estúdio optaria, em primeiro lugar, por aquelas “realmente difíceis para transpor na forma de jogos tradicionais”. Nas palavras de Allison, o que funciona e seria o diferencial nas franquias licenciadas pela Telltale são “os personagens, a história, o drama e os relacionamentos”. Partindo de tais requisitos, a equipe chegou à conclusão de que um jogo de *Game of Thrones*, considerado pelos membros do estúdio como um “ícone da cultura pop”, seria a possibilidade de um sucesso tal qual o obtido pelo jogo

---

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.polygon.com/2013/12/23/5224694/how-telltale-teamed-up-with-game-of-thrones-and-borderlands> (último acesso em 26/05/2017).

anterior do estúdio, uma adaptação de *The Walking Dead*. Assim, após um primeiro contato da Telltale, realizado ainda em 2012, seguiu-se cerca de um ano de conversações com a HBO para que, finalmente, um contrato fosse assinado e se iniciasse a produção do que viria a ser o *Game of Thrones: The Telltale Game Series*, lançado em 2014, após a exibição da quarta temporada da série televisiva.

O *Game of Thrones* da Telltale foi produzido tomando a série televisiva da HBO diretamente como base. A obra foi lançada em 2014 no formato episódico, sendo constituída, ao todo, por seis episódios; tais episódios introduziram e desenvolveram o arco dos Forrester, uma família da nobreza menor de Westeros, jurados à casa Stark, de Winterfell; esses personagens eram inéditos para o público da série de TV naquela ocasião. Temporalmente, os eventos do jogo coincidiram com o desenrolar da temporada 4 da série da HBO. Na trama, os jogadores visitam localidades familiares, conhecidas pela televisão, como Porto Real e a Muralha, bem como locais desconhecidos, criados exclusivamente para o jogo. A obra é jogada a partir de cinco pontos de vista diferentes e cada um dos protagonistas desempenha seu papel na tentativa de salvar os Forrester da destruição, em meio às tensões e disputas relacionadas à posse de terras e bens no Norte após a queda dos Stark, seus antigos protetores.

Ao analisar o histórico da Telltale Games, nota-se como contar boas histórias nos videogames é uma das diretrizes e preocupações principais do estúdio. A opção por recorrer à mecânicas específicas e de decidir lidar com franquias já bem conhecidas do público em outras plataformas foram algumas das soluções adotadas pela empresa visando a tal objetivo; no entanto, muitos dos problemas encontrados pela Telltale, como buscar um equilíbrio entre história e *gameplay*, manter o engajamento do jogador, oferecer desafios instigantes, etc., são, também, alguns dos desafios que perpassam a produção de videogames como um todo, possivelmente afetando também o trabalho de outros estúdios (DALMONTE; BARBOSA, 2018). Considerando esses desafios como sendo diretrizes gerais para a inclusão de narrativas em jogos, tal qual proposto por Baxandall (2006), e, também, considerando as diretrizes auto aplicadas pela Telltale ao seu próprio trabalho, conforme identificado no histórico do estúdio, observa-se, a seguir, como elas se manifestaram ao longo da produção e na obra acabada *Game of Thrones: A Telltale Game Series*.

### **Diretrizes para a narrativa em *Game of Thrones: A Telltale Game Series***

Ao observar as decisões tomadas pela Telltale Games a partir do encargo geral de produzir um jogo digital baseado no universo ficcional da série televisiva *Game of Thrones*



(HBO), bem como ao analisar a obra acabada, entregue pelo estúdio, foi possível destacar e descrever a ocorrência de algumas diretrizes específicas, conforme detalhado a seguir.

### *1 – História como parte do todo e limitações impostas por uma história licenciada*

No *Game of Thrones* da Telltale, a história, apesar de seu posicionamento central, ainda é apenas uma das partes a serem consideradas ao longo do processo de produção. Apesar disso, a preocupação com o cânone da obra adaptada constituiu uma das principais diretrizes para a Telltale, não só ao construir a narrativa do jogo, mas também ao escolher as mecânicas adequadas para suportá-la. Para tal, foi tomada uma série de cuidados para que o enredo do jogo digital atuasse em conjunto com o transmitido pela série televisiva; assim, Ty Corey Franck, um assistente pessoal do escritor George R.R. Martin, autor do livros de *Game of Thrones*, foi designado como consultor de história, para ajudar na elaboração dos roteiros; depois, ao longo do desenvolvimento do jogo e com o apoio da HBO, alguns atores da série de TV com papéis de destaque foram selecionados para reprisar suas atuações também no videogame, dublando as aparições no jogo de seus personagens, incluindo Lena Headey (Cersei), Peter Dinklage (Tyrion), Natalie Dormer (Margaery) e Iwan Rheon (Ramsay) já no primeiro episódio, e Kit Harrington (Jon Snow) e Emilia Clarke (Daenerys Targaryen) em episódios posteriores. Foram reproduzidas ainda, na Telltale Tool, o motor de jogo<sup>8</sup> próprio da Telltale, as fisionomias dos atores, bem como recriados os cenários já introduzidos pela série, incluindo a abertura da mesma, que foi editada para mostrar a casa Forrester, exclusiva do videogame, e para servir de introdução também para os seis episódios do jogo digital.

Em entrevista divulgada no site Digital Games, em 2014<sup>9</sup>, o CEO da Telltale Games, Dan Connors, revelou alguns dos princípios que norteiam o estúdio durante a produção de jogos derivados de marcas licenciadas. Para Connors, trabalhar com franquias consagradas, e ser capaz de interpretá-las de uma maneira que as permita permanecer atuais e novas, dá à Telltale um lugar de onde se pode contar uma grande história de uma “maneira diferente”. No caso específico de *Game of Thrones*, o CEO destaca que lhes foi oferecido um grande conceito, para que “mergulhassem mais a fundo” e o “expussem mais” para os jogadores.

---

<sup>8</sup> Motor de jogo (ou *game engine*) consiste em um programa para computador, ou num conjunto de bibliotecas, capazes de juntar e construir todos os elementos de um jogo (ex.: motor gráfico para renderizar gráficos em 2D ou 3D, motor de física para detectar colisões e fazer animações, suporte para sons, inteligência artificial, gerenciamento de arquivos, programação, entre outros) em tempo real. Fonte: <https://producaodejogos.com/game-engine/> (última consulta em 14/11/2017).

<sup>9</sup> Fonte: <http://www.digitaltrends.com/gaming/exploring-telltale-games-master-plan-evolve-modern-storytelling-ceo-dan-connors/> (última consulta em 31/05/2017).

De maneira mais específica, a solução encontrada pela Telltale para poder lidar com mais liberdade com o universo da franquia de *Game of Thrones* foi a opção por incluir uma nova família na história, os Forrester, que haviam sido mencionados brevemente nos livros, mas que não haviam sido incluídos até então na adaptação para a TV. Dessa forma, foi possível criar uma história paralela, que se entrelaçava com aquela apresentada pela televisão, mantendo elementos já conhecidos do público, mas também trazendo elementos inéditos.

Outro relato a respeito da dinâmica de construção dessa obra, que ilustra algumas das questões previamente discutidas, foi oferecido pelo vice-presidente da Telltale, Steve Allison, em entrevista<sup>10</sup>. Segundo Allison, desde o início do projeto com a HBO já existia o entendimento de que o jogo iria ser construído baseado inteiramente na série de TV (ainda que a premissa da família Forrester tenha sido retirada dos livros e não abordada na televisão até então). Sobre a experiência pretendida, o executivo indicou a intenção, evidentemente tomada como diretriz, de que, ao jogar a obra da Telltale, o jogador se sentisse como se estivesse assistindo à série e, para que isso acontecesse, a equipe precisou tomar suas decisões se inspirando na dinâmica utilizada pelos produtores da HBO: “Nós conversamos muito com eles sobre como tomar decisões e sobre como dar ritmo às cenas, o que eles fazem quando lidam com um grande núcleo no roteiro, o que mantêm, o que cortam. Nós estamos pegando a expertise deles e a aplicando ao material que temos na mesa”, revelou Allison – nota-se, aqui, o *design* de jogos realizando empréstimos de outras linguagens nas quais o videogame se inspira e adicionando-os à sua forma composta (LINDEROTH, 2015)<sup>11</sup>.

De fato, tal qual atestado por Allison, a orientação do jogo baseada na série televisiva é facilmente percebida: a nova história foi criada para ser contada a partir de cinco pontos de vista diferentes, e cada um desses cinco protagonistas foram colocados em pontos estratégicos para fazer a ligação com o conteúdo que havia sido mostrado na TV. Assim temos Rodrick na fortaleza das Gêmeas, Gared na Muralha, Mira em Porto Real, Asher em Essos e, por fim, Ethan na inédita Ironrath, locação exclusiva do jogo. Além de aproveitar os cenários já conhecidos do público, tal posicionamento favoreceu ainda a inclusão de personagens da série, dublados pelos mesmos atores da TV, e o contato deles com os protagonistas do jogo de forma natural, sem precisar deslocá-los para outras situações e mantendo, assim, a continuidade com a trama abordada na quarta temporada da atração televisiva. Por sinal, o

---

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.polygon.com/2013/12/23/5224694/how-telltale-teamed-up-with-game-of-thrones-and-borderlands> (última consulta em 28/05/2017).

<sup>11</sup> Sobre a questão do entendimento dos videogames como formas compostas, ver Dalmonte e Barbosa (2018).

esforço ao redor dessa continuidade parece ter sido outra das diretrizes constantes conforme a história foi sendo desenvolvida: cada capítulo do jogo foi planejado para se encaixar sincronicamente entre os principais acontecimentos da temporada de TV de 2014 e, como o lançamento do jogo aconteceu alguns meses após a exibição desta, pôde partir da premissa de que os jogadores, muito provavelmente, associariam a história do videogame com uma outra maior, que estava sendo contada na televisão. Para coroar esse casamento entre série e videogame, mesmo os personagens inéditos criados pela Telltale foram construídos tomando como base arquétipos e trajetórias de personagens já conhecidos pelo público desde a primeira temporada do seriado. Assim, temos Ethan baseado em Ned Stark, Mira baseada em Sansa Stark, Rodrick baseado em Robb Stark, Asher baseado em Daenerys Targaryen e Gared baseado em Jon Snow, por exemplo.

## *2 – Consciência em relação aos aspectos vulneráveis do gameplay*

Nota-se, também, uma diretriz voltada aos aspectos vulneráveis do *gameplay*, em que é necessário buscar alternativas para combinar história e jogabilidade sem que uma prejudique a outra, e são perceptíveis os esforços, nesse sentido, por parte da Telltale em seu *Game of Thrones*. Ao jogar a obra, é possível notar como a mecânica particular do estúdio foi adaptada para favorecer uma jogabilidade que estivesse fortemente vinculada à narrativa. Um dos tipos de mecânica se dá a partir do já mencionado modelo de escolhas e consequências (DSE) construído sobre as *cutscenes*: conforme uma cena de diálogo se desenvolve, são dadas opções de resposta que precisam ser selecionadas pelo jogador. A resposta escolhida molda imediatamente a reação dos personagens ao redor e o desenrolar da narrativa. No entanto, diferentemente de outros jogos que adotam recurso semelhante, e que pausam a cena para que o jogador possa refletir sobre as possibilidades de resposta e escolher mais seguramente uma delas, no jogo da Telltale o ritmo da cena é mantido e não há pausas; há um período de tempo relativamente curto, indicado na tela por uma faixa que vai sendo queimada, para que o jogador leia e selecione a resposta de sua preferência – caso o tempo acabe e a faixa seja totalmente consumida, o personagem fica em silêncio, e isso também gera consequências no desenrolar da trama. Aqui, a opção por modificar uma mecânica e incluir um tempo curto para tomada de decisões auxilia a produzir ritmo na experiência e oferecer momentos de quebra em relação às etapas de exploração e coleta de itens e informações.

Tratando dos aspectos técnicos necessários para a réplica do universo de *Game of Thrones* introduzido pela HBO, é perceptível que a Telltale Tool, motor de jogo próprio do

estúdio, utilizado para a criação da obra, atuou como uma espécie de gargalo, definindo o que era e o que não era possível de ser levado adiante. Conforme mencionado em parte das críticas comumente dirigidas aos trabalhos da Telltale, tal motor pode ser considerado até mesmo ultrapassado em termos gráficos, e impõe severas limitações em relação às texturas e à movimentação dos personagens em cena. Como resposta a isso, temos as possibilidades oferecidas por esse motor gráfico exploradas ao máximo: nas cenas em ambientes abertos ou mais amplos, optou-se por desfocar o fundo, adotando um tipo de textura semelhante à pintura com tinta óleo, com certa beleza em termos estéticos, e que contribui para a criação da atmosfera medieval proposta. Quanto aos personagens, no entanto, as limitações são bem mais evidentes, principalmente naqueles construídos tomando como base as feições dos atores do seriado; o resultado final, de maneira geral e em comparação com outras produções de mesmo orçamento, não ficou tão bem-acabado, e há algumas movimentações, principalmente faciais, visivelmente grosseiras. Evidencia-se, assim, que as possibilidades oferecidas pela Telltale Tool são, também, limitadoras do que é possível de ser feito e configuraram, portanto, outra das diretrizes que precisaram ser observadas.

### *3 – Prática de orquestração de frames e equilíbrio entre elementos de narrativa e jogabilidade*

Quanto à necessidade de orquestrar os quadros para que os diferentes elementos oferecidos ao jogador apoiem um mesmo direcionamento e se complementem (LINDEROTH, 2015; DALMONTE; BARBOSA, 2018), um exemplo a ser citado, nesse sentido, presente no *Game of Thrones da Telltale*, se dá com o uso da mecânica de *point-and-click*<sup>12</sup>. Tal mecânica é utilizada para que uma parte considerável do conhecimento sobre o universo no qual se passa o jogo possa ser acessado por meio da exploração dos cenários, nos quais é possível selecionar e interagir com diferentes itens, ou, ainda, por meio do diálogo com outros personagens, que também podem ser escolhidos para dar início a algum tipo de interação. A partir dessa ação, surgem árvores de diálogo, que servem para pedir a opinião desses personagens sobre determinados assuntos, podendo se obter, assim, diferentes pontos de vista sobre uma mesma questão.

---

<sup>12</sup> *Point-and-click* é uma interface apresentada em um tipo específico de jogo de aventura, onde os jogadores clicam em objetos e personagens para interagir com eles. Fonte: <https://www.giantbomb.com/point-and-click/3015-75/> (última consulta em 14/11/2017).

Em termos de conteúdo e mecânicas utilizadas, outro aspecto percebido é o de que a obra oferece um lugar privilegiado para o jogador que já está familiarizado com o universo ficcional de *Game of Thrones*, em especial com os temas abordados pela série televisiva; são evocados, em variados momentos, saberes anteriores introduzidos por aquela outra obra que, conseqüentemente, garantem não só uma maior imersão no universo proposto pelo jogo, como também um melhor desempenho por parte do jogador. Dessa forma, é possível notar a existência de uma diretriz voltada a atender a grande *fanbase* dessa franquia; e, na tentativa de não excluir um jogador iniciante, vemos mais uma vez a empresa se apoiar em alguns de seus recursos mais utilizados, como a mecânica de *point-and-click*; de fato, uma parte considerável do conhecimento sobre o universo no qual se passa o jogo pode ser acessado por meio dessa dinâmica de explorar os cenários e selecionar itens para interagir com eles ou, ainda, por meio do diálogo com outros personagens. Ainda há, por fim, a possibilidade de recorrer a um códice, em um dos menus do jogo, que oferece outros detalhes adicionais sobre personagens e passagens da trama abordada. Tal atenção ao letramento de um jogador iniciante na franquia constitui também outra diretriz.

O ato de buscar por essas parcelas de informação distribuídas ao longo dos cenários é ainda um incentivo para que o jogador o investigue em seus mínimos detalhes, principalmente pelo fato de tais informações complementares poderem ser extremamente úteis no momento de tomar uma decisão posteriormente, dada a consciência de que, no modelo adotado nos jogos da Telltale, tais escolhas influenciarão o andamento da história. Neste ponto, faz-se necessário discutir uma das principais críticas feitas a esse padrão, nesse e em outros jogos do estúdio: muito é dito que se trata de uma “falsa liberdade”, porque, independentemente das decisões feitas pelo jogador, os fatos principais da história irão continuar sendo os mesmos. No entanto, o que muitas dessas discussões por vezes ignoram é o fato de que, apesar de não ser possível interferir em alguns dos acontecimentos principais da história, o jogo permite que seja escolhida uma maneira própria para lidar com tais situações, e que tais escolhas sejam feitas considerando todo o conhecimento adquirido ao longo do *gameplay* e também anteriormente, em outras variações da franquia. O sistema de escolhas da Telltale, dentro da arquitetura do projeto, estaria, portanto, mais ligado ao tipo de experiência que se deseja obter com a fruição da obra do que com a definição do desenvolvimento da trama em si.

### **Considerações finais**

Após a discussão sobre as diretrizes para a produção de videogames na contemporaneidade e a análise da trajetória da Telltale Games e de suas opções ao lidar com a adaptação de diferentes franquias transmidiáticas, cabe retornar, uma última vez, ao encargo geral e às diretrizes que a versão de *Game of Thrones* produzida por esse estúdio se propôs a atender. A Telltale, apesar de licenciar marcas milionárias, ainda mantém um modelo de negócios mais semelhante ao dos estúdios de proporções menores e/ou independentes. Logo, não consta dentre às diretrizes para o lançamento de seu *Game of Thrones* oferecer, por exemplo, um jogo com um mundo aberto gigantesco, com grande orçamento e mecânicas variadas, aos moldes de um *The Witcher 3* ou de um *Dragon Age: Inquisition*, apenas citando alguns exemplos com temáticas próximas desenvolvidos por estúdios com orçamentos maiores. Aqui, o tipo de jogo desenvolvido pela empresa não é uma escolha ao acaso, mas está ligado diretamente à sua trajetória e posicionamento de mercado, sua política quanto ao uso de suas marcas autorais e ênfase aos aspectos narrativos de suas licenças e, principalmente, pelo motor de jogo utilizado e pelas mecânicas que ele permite. Esses, aliás, foram alguns dos aspectos que, possivelmente, favoreceram para que a HBO assinasse um contrato com esse estúdio e não com outro; a Telltale representava, naquele momento, aquilo que a HBO julgava ser adequado para a produção de um novo videogame de sua principal franquia, com uma marca forte, foco na narrativa e facilidade de espalhamento de suas obras por uma variedade de plataformas. Logo, qualquer tipo de avaliação dessa obra em específico precisa ser pautada considerando todos esses elementos em uma relação de *troc* e posicionando esse novo jogo junto a outras produções desenvolvidas tanto pela Telltale quanto por outros estúdios que investem em obras com formatos similares.

O modelo de videogame adotado pela Telltale, fortemente apoiado em *cutscenes*, frequentemente recebe ainda acusações de se tratar mais de um “filme interativo” do que de um jogo de fato. Ao observar o encargo geral e as diretrizes as quais o estúdio se propõe a atender, é possível, ao invés disso, tratar a escolha por esse modelo como uma estratégia, ou um modo de uso do suporte, para atingir objetivos específicos e que, assim como outros gêneros de jogos, agradarão a alguns e não a outros. No caso do *Game of Thrones* da Telltale, a opção por incluir um tempo curto para tomada de decisões, bem como as inúmeras situações de *quick time events*, funcionam para produzir ritmo na experiência e oferecer momentos de quebra em relação às etapas de exploração e coleta de itens e informações, justificando, portanto, o seu uso, e evitando que o jogo se tornasse um “filme interativo”.



Por fim, como últimas considerações, confirma-se, com a análise aqui realizada a partir da adoção do modelo de crítica inferencial de Baxandall (2006), que os conceitos de encargo geral e diretrizes específicas, bem como a noção de *troc*, podem ser ferramentas bastante úteis para realizar o mapeamento do cenário no qual se dá a produção de videogames na contemporaneidade e identificar as diferentes instâncias que atuam nesse processo e contribuem para que a obra acabada seja apresentada de uma forma e não de outra. O estudo inicial sobre o caso da Telltale Games, aqui apresentado, aponta alguns dos elementos da cultura de produção de videogames atual, que merecem ser mais extensamente discutidos futuramente, juntamente com a identificação e classificação de outros encargos e diretrizes comumente utilizados na criação de narrativas para jogos, bem como a relação dos jogos digitais com as linguagens de outras mídias, como o cinema e a televisão, e sua adoção na constituição da forma composta dos videogames em projetos transmidiáticos mais amplos.

## Referências

BAXANDALL, M. **O olhar renascente**: pintura e experiência social na Itália da Renascença. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.

\_\_\_\_\_. **Padrões de intenção**: a explicação histórica dos quadros. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

CALDWELL, John T. **Production culture**: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television. Durham and London: Duke University Press, 2008.

DALMONTE, E.; BARBOSA, F. **O jogo dos tronos**: videogames e cutscenes no projeto transmidiático de *Game of Thrones*. In: Revista INTERIN, v.23, n.1, jan/jun.2018.

LINDEROTH, Jonas. **Creating stories for a composite form**: Video Game Design as Frame Orchestration. In: Journal of Gaming & Virtual Worlds, vol. 7, n.3, 2015.

### *Referências de jogos eletrônicos:*

**Dragon Age: Inquisition**. Bioware / Electronic Arts, 2014.

**Game of Thrones: A Telltale Game Series**. Telltale Games, 2014.

**The Walking Dead: The Game**. Telltale Games, 2012.

**The Witcher 3: Wild Hunt**. CD Projekt Red, 2015.