

**Design de Narrativas Interativas:  
A criação da Narrativa Multilinear *The Queen of  
Witches***

**(Versão final após defesa)**

**Maria Teresa Guarda de Garcia**

Relatório de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em  
**Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais**  
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Francisco Alexandre Lopes Figueiredo Merino

**abril de 2024**

**Folha em branco**

## Declaração de Integridade

Eu, Maria Teresa Guarda de Garcia, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M11888 do Mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 04/04/2024

A handwritten signature in black ink, reading "Maria Teresa Guarda de Garcia". The signature is written in a cursive style with some stylized flourishes.

(assinatura conforme Cartão de Cidadão ou preferencialmente  
assinatura digital no documento original se naquele mesmo formato)

**Folha em branco**

# **Agradecimentos**

Aos meus pais, pelo apoio e confiança.

Ao Daniel, por nunca se faltar de ouvir as minhas histórias.

Ao meu orientador, o professor Francisco Alexandre Lopes Figueiredo Merino, cuja ajuda e boa disposição foram imprescindíveis na realização deste projeto e relatório.

**Folha em branco**

## Resumo

Este documento concentra-se na criação de uma narrativa multilinear para um videogame, em que as escolhas dos jogadores moldam a trajetória e desfecho da história. Tendo por base, e como inspiração, jogos como *Detroit: Become Human* (2018), foi feita uma análise de jogos de narrativas interativas através de uma fundamentação teórica.

O objetivo central deste projeto foi o de explorar este tipo de narrativas, buscando um equilíbrio ideal entre interatividade e coesão narrativa. Através da realização do projeto, realizado em Twine, procurou-se fornecer uma reflexão sobre as dificuldades inerentes a essa tarefa, concluindo que a construção de uma narrativa multilinear exige elementos fundamentais por parte do *narrative designer*, incluindo um sólido entendimento do *design* narrativo para a criação da própria narrativa, uma organização eficaz de modo a manter a trama bifurcada e coesa, e, por fim, uma compreensão profunda da relação entre narrativa e interatividade.

## Palavras-Chave

Narrativa Multilinear; Narrativa Interativa; Agência do Jogador; Interatividade;

**Folha em branco**

# **Abstract**

This document focuses on the creation of a multilinear narrative for a video game, where players' choices shape the trajectory and outcome of the story. Based on, and taken as inspiration, games such as *Detroit: Become Human* (2018), an analysis of interactive narrative games was carried out using a theoretical foundation.

The central objective of this project was to explore this type of narratives, seeking an ideal balance between interactivity and narrative cohesion. Through carrying out the project, made in Twine, it was sought to provide a reflection on the difficulties inherent of this task, concluding that the construction of a multilinear narrative requires fundamental elements on the part of the narrative designer, including a solid understanding of narrative design, for the creation of the narrative itself, an effective organization in order to keep the plot bifurcated and cohesive, and, finally, a deep understanding of the relationship between narrative and interactivity.

# **Keywords**

Multilinear Narrative;Interactive Narrative;Player Agency;Interactivity;

**Folha em branco**

# Índice

<b>Introdução</b> .....	1
<b>1. - Narrativas Interativas</b> .....	3
<b>1.1 - O Dilema entre a Interatividade e a Narrativa</b> .....	5
<b>1.2 - A Agência do Jogador</b> .....	11
<b>1.3 - Jogos com narrativas <i>versus</i> Narrativas Interativas</b> .....	13
<b>2. - Narrativas Multilineares</b> .....	15
<b>2.1 - Narrativas Lineares e Não-Lineares</b> .....	15
<b>2.2 - A Multilinearidade</b> .....	17
2.2.1 - <i>Non-Branching</i> ou Não Ramificadas.....	18
2.2.2 - <i>Branching</i> ou Ramificadas .....	20
<b>3. - O Design de Narrativas Multilineares</b> .....	26
<b>3.1 - A Ilusão do Livre-Arbitrio</b> .....	26
<b>3.2 - Projetar Escolhas</b> .....	28
3.2.1 - Desenlaces: Castigos e Recompensas.....	30
<b>3.3 - O Apelo Emocional e a Empatia</b> .....	32
<b>3.4 - O caso de <i>Detroit: Become Human</i></b> .....	42
3.4.1. - As Variáveis .....	42
<b>4. - Metodologia</b> .....	46
<b>5. - Pesquisa Temática</b> .....	47
<b>5.1 - Contextualização histórica</b> .....	48
5.1.1 - A luta da Inquisição contra a heresia.....	48
5.1.2 - “O Martelo das Bruxas”: <i>Malleus Maleficarum</i> .....	51
5.1.3 - A influência do rei Jaime I e VI de Inglaterra e Escócia .....	54
<b>5.2 - As Bruxas no Género da Fantasia</b> .....	58
5.2.1 -A bruxa lendária e mitológica.....	58

5.2.2 - A bruxa dos contos de fadas .....	62
<b>6. - O Jogo</b> .....	64
<b>6.1 - Sinopse do Jogo</b> .....	64
<b>6.2 - A Criação da Narrativa</b> .....	64
6.2.1 - O Universo Criado.....	64
6.2.2 - Personagens.....	69
6.2.3 - Capítulos e <i>Flowcharts</i> .....	74
<b>6.3 - Twine</b> .....	90
<b>Conclusão</b> .....	91
<b>Bibliografia</b> .....	93

**Folha em branco**

# Lista de Figuras

Figura 1 - Esquema de Narrativa Linear .....	15
Figura 2 - Esquema de Narrativa Multilinear: Decisão Aparente .....	19
Figura 3 - Esquema de Narrativa Multilinear: <i>String of Pearls</i> .....	20
Figura 4 - Esquema de Narrativa Multilinear: <i>The Open World Tree</i> .....	21
Figura 5 - Esquema de Narrativa Multilinear: <i>The Branch and Gate</i> .....	22
Figura 6 - <i>Flowchart</i> 1 do Prólogo .....	74
Figura 7 - <i>Flowchart</i> 2 do Prólogo .....	75
Figura 8 - <i>Flowchart</i> 1 do Capítulo 1: Dentro do Quarto.....	76
Figura 9 - <i>Flowchart</i> 2 do Capítulo 1: Entrada do Castelo .....	77
Figura 10 - <i>Flowchart</i> 3 do Capítulo 1: Na Sala do Trono .....	78
Figura 11 - <i>Flowchart</i> 4 do Capítulo 1: No Jardim.....	79
Figura 12 - <i>Flowchart</i> 5 do Capítulo 1: Nas Masmorras .....	79
Figura 13 - <i>Flowchart</i> do Capítulo 2 .....	80
Figura 14 - <i>Flowchart</i> 1 do Capítulo 3.....	81
Figura 15 - <i>Flowchart</i> 2 do Capítulo 3 .....	82
Figura 16 - <i>Flowchart</i> da versão 1 do Capítulo 4 .....	83
Figura 17 - <i>Flowchart</i> da versão 2 do Capítulo 4 .....	84
Figura 18 - <i>Flowchart</i> 1 do Capítulo 5.....	84
Figura 19 - <i>Flowchart</i> 2 do Capítulo 5 .....	85
Figura 20 - <i>Flowchart</i> 1 da versão 1 do Capítulo 6 .....	86
Figura 21 - <i>Flowchart</i> 2 da versão 1 do Capítulo 6 .....	87
Figura 22 - <i>Flowchart</i> 1 da versão 2 do Capítulo 6 .....	88
Figura 23 - <i>Flowchart</i> 2 da versão 2 do Capítulo 6.....	89

**Folha em branco**

## **Lista de Acrónimos e Siglas**

NPC - *Non-Playable Character* (Personagem não jogável)

D&D - *Dungeons and Dragons*

DM - *Dungeon Master* (Mestre da Masmorra)

QTE - *Quick Time Events* (Eventos de Tempo Rápido)

**Folha em branco**

# **Glossário**

*Game Over* - Fim de Jogo

*Game Design* - Desenvolvimento de Videojogos

*Game Designer* - Desenvolvedor de Videojogos

*Narrative Designer* - Desenvolvedor de Narrativas

*Backstory* - História de fundo

**Folha em branco**

**Folha em branco**

# Introdução<sup>1</sup>

Histórias são algo que acompanham o ser humano desde a nossa existência. Sejam elas de natureza ficcional ou verídica, as histórias fazem parte da humanidade, ajudando-nos a crescer e a aprender através das suas mensagens. Desde histórias orais que são transmitidas entre gerações até aos livros e filmes, a necessidade do ser humano de ouvir - e especialmente de contar - histórias é algo inteiramente presente nos dias de hoje.

Com a evolução da era digital, e o nascimento dos videojogos, existem cada vez mais histórias a serem criadas todos os dias, mas que exigem abordagens diferentes. Os videojogos surgem então como um tipo de média com um formato que nos proporciona uma alternativa até agora quase desconhecida: a possibilidade de controlar o protagonista e interagir com o universo à sua volta, algo que outros tipos de média, como livros e filmes, não permitem. No entanto, segundo alguns autores, esta interatividade é oposta à ideia de narrativa, sendo, conseqüentemente, extremamente difícil construir narrativas interativas. Porém a existência de narrativas verdadeiramente interativas - isto é, narrativas cujas decisões do jogador afetam a história - é algo que já se provou ser possível e que tem sido experimentado desde o advento dos computadores. É o caso de jogos *Until Dawn* (2015), *Undertale* (2015) e, acima de tudo, *Detroit: Become Human* (2018). Estes jogos ousaram unir narrativa e interatividade criando então narrativas multilíneas - narrativas bifurcadas, em que o desenlace da trama é definido pelas decisões do jogador.

Foi neste contexto que me propus à realização do projeto aqui apresentado. Tendo em mente, e como inspiração, os jogos acima mencionados, desafiei-me a realização de um jogo de natureza multilinear, centrada narrativa interativa. Numa tentativa de entender quais as dificuldades enfrentadas por *narrative designers* aquando da criação deste tipo de histórias, proponho-me a criar uma narrativa multilinear, tentando, porém, mantê-la coesa.

Este relatório encontra-se então dividido em duas partes: a primeira dedicada a uma análise teórica, baseada nos estudos relativos às narrativas interativas, à multilinearidade e ao *design* narrativo; e a segunda referente ao projeto em si, focando-se na contextualização temática da narrativa e, por fim, na apresentação do projeto realizado.

---

<sup>1</sup>A história encontra-se [aqui](#). Após abrir o link, o ficheiro deverá ser baixado.

## **Parte I: Enquadramento Teórico**

# 1. - Narrativas Interativas

Desde os primórdios da existência humana que as histórias têm sido uma constante na evolução da sociedade. São elas que nos entretêm, nos guiam e muitas vezes nos oferecem lições morais, alertando-nos sobre as consequências de determinadas ações. No entanto, por grande parte de sua existência, as histórias eram, na sua grande maioria, experiências passivas: o contador da história detinha o controle, enquanto o ouvinte simplesmente absorvia os eventos sem ter grande poder de escolha sobre o seu desfecho - uma relação passiva com a narrativa. Esta dinâmica, no entanto, mudou radicalmente com a introdução dos videogames na história da humanidade, incluindo um elemento que até então não teria sido ainda considerado: a vertente da interatividade.

Chris Crawford define interatividade como:

“A cyclic process between two or more active agents in which each agent alternately listens, thinks, and speaks—a conversation of sorts.”

(Crawford, 2013, p. 28)

Para a maioria das pessoas, interatividade simplesmente significa interagir com algo ou alguém. O ato mundano de atirar uma bola pode então, por essa definição, ser considerado interatividade, pois temos alguém a interagir com um objeto sólido. Chris Crawford, porém, diz-nos explicitamente que a interatividade só pode existir entre dois seres que possam, de uma maneira ou de outra, comunicar. Cada um tem que ser capaz de “ouvir” (*listen*), “pensar” (*think*) e “responder” ou “falar” (*speak*), continuamente, criando então um diálogo. Quando se fala de pessoas, é fácil imaginar este cenário.

Isto é, segundo Crawford (2013), a interatividade é o oposto do que fazemos quando consumimos *media* como filmes, livros e pinturas. Ele prefere utilizar o termo reação, ao contrário de interação, pela simples razão de que um filme “fala” com o usuário, mas não consegue “pensar” nem “ouvir”. Por outro lado, o usuário pode muito bem “ouvir” e “pensar” no que o filme está a dizer, no entanto ele próprio não pode “falar”, pela exata razão de que o filme não o pode “ouvir”. A relação entre estes dois torna-se então uma relação puramente unilateral.

“The relationship between the movie and the audience is fundamentally one-sided: The movie does all the speaking, and the audience does all the listening and thinking. The audience does not act on the movie; it merely reacts to the movie.”

(Crawford, 2013, p. 29)

Em relação ao computador uma conversa ainda é possível, mas claro, não da mesma maneira. Um usuário não poderá, certamente, ter uma conversa com um computador como teria com uma pessoa, no entanto, isto não quer dizer que a interação entre pessoas e computadores não possa existir. De facto, qualquer usuário que utilize o computador reconhece que pode efetivamente comandá-lo e levá-lo a fazer o que quiser, desde que o sistema o permita: O usuário “fala” com o computador através de um *input* enviado a partir do teclado ou botão, o dispositivo “ouve”, processa-o através do seu código à procura de uma resposta, ou seja, “pensa”, e por fim “fala” ou “responde”, fazendo aquilo que lhe foi ordenado pelo usuário. A mesma sequência de acontecimentos passa pelo usuário, que irá, por sua vez, responder ao computador. É um diálogo entre homem e máquina e como tal, uma interação.

Esta ideia de interatividade, no entanto, não é universal e é, certamente, contestada. Zimmerman (2004), por exemplo, apresenta uma noção diferente de interatividade e a sua relação com a narrativa. Ao contrário de Crawford, Zimmerman contesta que a interatividade está sempre presente, sendo a única coisa que muda é o seu nível, isto é, a sua intensidade. O autor apresenta então quatro modos diferentes<sup>2</sup> de interatividade e a sua relação com a narrativa:

1. O primeiro tipo de interação, ou modo, identificada por Zimmerman é a “Interatividade Cognitiva”, focada somente no leitor e na sua resposta psicológica e emocional ao texto que está a ler. Zimmerman oferece como exemplo a resposta emocional que um leitor terá a um livro que não lia há anos, e que reconhece, lembrando-se da história de uma maneira completamente diferente;
2. O segundo, ao qual Zimmerman dá o título de “Interatividade Funcional”, funciona de uma maneira mais utilitária, ou seja, que existe para ser facilitar a interação entre o leitor e o texto. Para esclarecer este tipo de interatividade, o autor fornece o exemplo do índice de um livro;

---

<sup>2</sup> Zimmerman, 2004, p.158.

3. O terceiro modo, que Zimmerman considera corresponder ao significado de interatividade como o conhecemos, é o denominado de “Interatividade Explícita”. Este, segundo Zimmerman, pressupõe a “interação no sentido óbvio da palavra” (p. 158). São os eventos aleatórios, as “simulações dinâmicas”, e, entre outras, as escolhas que levam o usuário a ter uma experiência não linear;
4. O quarto e último modo apresentado por Zimmerman, chamado de “*Meta-Interactivity*” (Interatividade Meta) é, pela definição do autor, “a interação [que existe] fora da experiência de um texto único” (p. 158), como por exemplo, as convenções de fãs e a cultura por eles acerca de um conteúdo específico.

Para Zimmerman, estes quatro modos diferentes de interatividade, para além de se diferenciarem da noção de Crawford, não funcionam, tão pouco, em vácuo. De facto, defende o autor, estes quatro modos estão todos, ou quase todos, presentes em qualquer tipo de *media*, superpondo-se e ocorrendo em variadíssimos graus de intensidade.

Os videojogos, por serem um fenómeno informático, são, pela sua natureza, interativos. De tal maneira que um jogo nunca poderá atingir o seu final se não for jogado. O Mário nunca salvará a Princesa Peach se não for de castelo em castelo à procura dela, lutando contra diversos inimigos. Ao contrário de um filme ou um livro, onde o usuário pode simplesmente saltar para o final e ver como tudo acaba, tal simplesmente não pode ser feito em videojogos: O protagonista nunca alcançará o seu objetivo se o jogo não for jogado. Como tal, não há dúvidas que um jogo é interativo, mas então o que é propriamente uma narrativa interativa?

## 1.1 - O Dilema entre a Interatividade e a Narrativa

Ao referir-se à relação entre interatividade e narrativa, Ernest Adams disse:

"The more you have of one, the less you're going to have of the other."

(Adams, 1999)<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Em: [http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm). Acessado em 02/09/2023

O autor Andy Cameron, citado por Chris Crawford, sublinha também esta ideia:

"I will argue that there is a central contradiction within the idea of interactive narrative—that narrative form is fundamentally linear and non-interactive. The interactive story implies a form which is not that of narrative."

(Crawford, 2013, p. 51)

Até o próprio Chris Crawford declarou que “uma história são dados, não um processo. Não se pode interagir com dados; a interação centra-se no processo.”<sup>4</sup> Segundo Crawford é efetivamente impossível haver uma narrativa interativa pelo facto de que histórias são fixas e não podem ser alteradas. Ele defende, porém, que o que pode ser alterado é o processo em que a história é contada - o *storytelling*.

*Interactive Storytelling* como Crawford a descreve, não é o mesmo que *Interactive Story* (história interativa). Tal como já foi mencionado, Crawford não acredita que as histórias possam ser alteradas - afinal de contas, para uma história ser criada de forma competente tem de ter uma lógica narrativa: um início, meio e fim. Se deixarmos os jogadores interferirem com este delicado equilíbrio, a história facilmente deixa de fazer sentido.

Sem dúvida que a relação entre a interatividade e a narrativa é um tema bastante complexo. Como é que se constrói uma narrativa que seja coesa e fluída e, ao mesmo tempo, verdadeiramente interativa?

Imaginemos um jogo cujo objetivo do nosso protagonista é derrotar o terrível ogre que está a atormentar a sua aldeia. Imaginemos também que atribuímos a este protagonista, no início da história, uma personalidade corajosa e um forte sentido de dever e responsabilidade para com a sua comunidade. Se criamos um jogo de mundo aberto em que o jogador pode ir para onde quiser e falar com quem lhe apetecer, não só colocamos em risco a fluidez e a imersão da história como também a caracterização da nossa personagem. Se o jogador decidir que não está interessado em derrotar o ogre então pode simplesmente vaguear pelo mundo. No entanto, se obrigamos o jogador a enfrentar o ogre, limitando-lhe o mundo, tiramos, ou restringimos, a sua liberdade, agência e interatividade.

---

<sup>4</sup> Crawford, 2013, p. 46. Citação original: "(...) a story is data, not process. You can't interact with data; interaction centers on process."

“Interactivity is about freedom. Interactivity is about giving your player things to do and letting your player do them. The whole point of interactive media is letting the player do something on her own. (...) That doesn't work very well in stories.”

(Adams, 1999)<sup>5</sup>

Estes são dois dos três problemas que Ernest Adams aponta sobre as narrativas interativas.

O primeiro é o Problema da Amnésia. Adams defende que “Num mundo normal e não interativo, as personagens pertencem ao mundo do qual fazem parte. Elas percebem esse mundo. Elas sabem o que está dentro das gavetas do seu apartamento e o que está nas lojas da sua cidade.”<sup>6</sup> Porém, de forma que o jogador fique a conhecer o mundo em que a personagem se encontra, temos que tornar o nosso protagonista num amnésico. De repente, este desconhece tudo, já não se lembra de nada, tendo constantemente que comentar aquilo que vê ou encontra. Isto acontece, naturalmente, porque o jogador que toma as rédeas do protagonista desconhece o mundo em que se encontra. Como tal, o protagonista também tem repentinamente de se esquecer do mundo em que vive.

Alguns jogos tentam lidar com esta questão colocando o personagem num universo desconhecido até para si mesmo. Segundo Adams (1999)<sup>7</sup>:

“There are three types of stories in which the characters start empty-handed and ignorant, and have to figure things out on their own. One is the rookie-in-a-new-situation story (...) The other two are mysteries and heroic quests - both situations that involve a lot of talking to strangers and examining unfamiliar objects.”

Cada um dos três tipos de história apresentados por Adams coloca o protagonista numa situação invulgar e nova, que o obriga à exploração e à comunicação das personagens que habitam neste mundo. Nestes cenários já faz mais sentido o protagonista abrir todas as gavetas e investigar todas as lojas para conseguir interpretar e decodificar o mundo que o rodeia.

---

<sup>5</sup> Em: [http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm). Acessado em 02/09/2023

<sup>6</sup> Adams, 1999. Citação original: “In a normal, non-interactive story, the characters belong in the world of which they're a part. They understand that world. They know what's in all the drawers in their apartment and what's in all the shops in their town.”  
Em: [http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm). Acessado em 02/09/2023

<sup>7</sup> Em: [http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm). Acessado em 02/09/2023

Isto é um mal comum aos jogos, ainda que necessário. Poder-se-ia dar essa informação aos jogadores antecipadamente através de um texto ou tutorial. No entanto, muitos jogadores contestam esta estratégia, ignorando os tutoriais, e pode até ser argumentado que fazer um jogo depender largamente de informação extra-narrativa pode ser compreendido como uma falha no seu design.

O segundo é o Problema da Consistência Interna. Como é que damos ao jogador a liberdade, a tão desejada interatividade, mantendo a consistência da personagem que criámos? Note-se o exemplo dado anterior do jogo imaginário: Demos personalidade ao nosso protagonista, alguém corajoso e dedicado à sua comunidade, com um forte sentido de responsabilidade. Alguém com esta personalidade iria, certamente e sem hesitação, lutar contra o ogre para salvar a sua aldeia o mais depressa possível. Porém, se nós tivermos criado um jogo de mundo aberto, o que permite que o jogador decida simplesmente ignorar a personalidade do protagonista e ir, ao invés disso, percorrer o mundo e até, possivelmente, concentrar-se na realização de missões secundárias: “There's this conflict that arises between the player's desire to do as he chooses, and your desire to impose a plot and characterization on him. It's a tough one” (Adams, 1999).<sup>8</sup>

Adams coloca a questão: “Como é que nos podemos certificar que o jogador vai fazer algo que seja coerente, que acompanha a nossa história?”<sup>9</sup> A realidade é que é impossível certificarmos de tal coisa. Utilizemos novamente o exemplo do nosso jogo imaginário: Haverá certamente jogadores cuja motivação principal do jogo será ir *contra* a personalidade definida do protagonista e simplesmente agir da maneira completamente oposta àquela que é esperada. Isto torna-se ainda mais provável se o protagonista for um personagem famoso pela sua bondade e altruísmo, como por exemplo o Super-Homem.

Uma possível solução para este problema seria manter a personalidade do protagonista vaga o suficiente para deixar os jogadores preencherem as lacunas através das suas decisões. Por exemplo, se no início do jogo não tivéssemos determinado a personalidade do nosso protagonista, então este não correria o risco de se tornar inconsistente. No entanto também

---

<sup>8</sup> Em: [http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm). Acessado em 02/09/2023

<sup>9</sup> Adams, 1999. Citação original: “How can you be sure that the player is going to do something that is coherent, that goes along with your story?”  
Em: [http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm). Acessado em 02/09/2023

perdemos qualquer tipo de caracterização que pudesse ser relevante para a personagem e para a própria narrativa.

O terceiro, o Problema da Fluidez Narrativa, está intimamente relacionado com o segundo. Enquanto num livro ou num filme a história tem uma progressão natural e dramática, delicadamente criada para manter o espectador a perguntar-se “O que acontecerá a seguir?”, a narrativa de um jogo sofre por não conseguir manter essa consistência. Este problema deriva também da dificuldade em conjugar interatividade e narrativa. Se negarmos ao jogador a liberdade de interagir com o mundo da maneira que ele quiser, estamos a tirar-lhe a diversão. No fundo, se o jogador só quisesse saber de uma história sem a sua agência, poderia simplesmente ver um filme ou ler um livro. Mas o usuário escolheu o jogo por se querer colocar na pele do protagonista e tomar decisões que alteram a experiência ou o desenlace da história.

“There's one character who's outside your control as an author, and that's the player. The player is doing whatever he wants, and taking as long or as little time about it as he likes.”

(Adams, 1999)<sup>10</sup>

A narrativa do jogo poderá não fluir da maneira que o *Narrative Designer* antecipa devido ao facto de, num jogo interativo, o jogador pode demorar o tempo que quiser a concluir a história principal. A história principal poderá estar disponível, mas o jogador poderá não a querer ainda jogar.

Há também, por outro lado, jogos que estimulam a errância do jogador no mundo narrativo para impedirem que este termine o jogo muito depressa. Em certos RPGs, por exemplo, determinadas etapas da história estão bloqueadas até que o jogador chegue a um nível estabelecido, concretize certos objetos previstos ou já tenha realizado determinadas missões. Nestes cenários, a fluidez do jogo é quebrada pelo próprio jogo porque obriga o usuário a concluir missões secundárias para que possa avançar na história principal.

Em suma, quanto mais interatividade se tem num jogo, menos controlo narrativo poderá ser exercido, quer seja em termos de caracterização do protagonista ou em termos da progressão consistente e coesa da história. Mas então, como é que criamos uma narrativa que seja verdadeiramente interativa?

---

<sup>10</sup> Em: [http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm). Acessado em 02/09/2023

Uma narrativa interativa assenta no princípio de que a própria narrativa é algo que pode ser interagido - algo que pode ser alterado. As decisões do jogador num jogo focado na narrativa têm de ser relevantes para a história para além do simples “viver” (ganhar) ou “morrer” (perder, obrigando-o a recomeçar). As consequências das suas decisões têm de ser permanentes e dificilmente retrácteis ou experiência deve depender das ações do jogador.

Segundo Crawford e Cameron, esse processo é altamente problemático - , uma vez que estes autores encaram a interatividade como o oposto da narrativa. E na realidade, essa visão é a base do debate entre a Ludologia e a Narratologia.

Ludologia foi um termo popularizado por Gonzalo Frasca em 1999 (Frasca, 2003). O termo, que deriva do latim *ludus* (jogos), foi proposto por Frasca (1999) para se referir a uma “disciplina que estuda jogos e atividades lúdicas”<sup>11</sup>. Esta surge numa tentativa de autor para distanciar os videojogos da Narratologia, uma disciplina na qual os estudiosos acreditam que jogos, devido ao seu potencial narrativo, estão intimamente relacionados com histórias, e portanto, devem ser estudados como tal. Para os ludologistas, o foco principal de um jogo é a sua interatividade, as suas mecânicas e a sua imersão no jogo, considerando que estes aspetos são mais importantes do que os elementos narrativos (Feinstein, 2006, p. 363). Certos ludologistas, como Jesper Juul, apontam para uma visão mais extrema, defendendo que “jogos de computadores e narrativas são dois fenómenos muito diferentes e, como consequência, qualquer combinação dos dois, como a ‘ficção interativa’ (...), enfrenta enormes problemas” (Juul, 1998)<sup>12</sup>, chegando mesmo a afirmar que ficções ou narrativas interativas são “uma ideia utópica”<sup>13</sup>, uma vez que narrativa e jogos são “demasiado diferentes para serem simplesmente combinados” (Juul, 1999)<sup>14</sup>. Outros, como o próprio Frasca, não negam a existência da narrativa em videojogos, mas simplesmente defendem que estes “não são sustentados por uma

---

<sup>11</sup> Frasca, 1999. Citação original: “(...) discipline that studies game and play activities.” Em: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>. Acessado em: 25/11/2023.

<sup>12</sup> Juul, 1998. Citação original: “That computer games and narratives are very different phenomena and, as a consequence, any combination of the two, like in "interactive fiction", or "interactive storytelling" faces enormous problems.” Em: [https://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html). Acessado em 27/11/2023

<sup>13</sup> Juul, 1999. Citação original: “Interactive fiction is a Utopian idea (...).” Em: <https://www.jesperjuul.net/thesis/>. Acessado em 27/11/2023

<sup>14</sup> Juul, 1999. Citação original: “These two are too different to be simply combined.” Em <https://www.jesperjuul.net/thesis/>. Acessado em 27/11/2023

estrutura narrativa” (Frasca, 2003, p. 222), e que os dois campos, apesar de coexistirem, devem ser mantidos em separado.

Crawford defende que o caminho - o processo - que o protagonista leva a atingir o seu objetivo pode efetivamente ser alterado – sugerindo o termo *Interactive Storytelling* ao invés de *Interactive Story*. O jogador irá sempre alcançar o objetivo final da história, mudando apenas o caminho que leva a lá chegar. Para além de oferecer ao jogador uma experiência diferente, o processo interativo não muda a história de uma forma significativa. Usando novamente o nosso jogo imaginário como exemplo, independentemente da decisão do jogador, a aldeia irá sempre ser salva. É desta forma que a história foi escrita, cabendo ao jogador a função de concretizar.

Este tipo de jogo em que a história segue de uma determinada maneira e não pode ser alterada é aquilo que podemos classificar como um jogo de narrativa linear.

## 1.2 - A Agência do Jogador

Mas então onde cabe a agência do jogador?

“Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices.”

(Murray, 2016, p. 138)

Segundo Crawford (2013) “São as escolhas que oferecemos ao jogador que determinam a qualidade da interatividade”.<sup>15</sup>

Murray (2016), define uma linha clara entre *interatividade* e *agência* do jogador, equalizando interatividade com atividades simples como mover o rato, defendendo que “a mera atividade não é agência”<sup>16</sup>. Para Murray, a agência do jogador não se limita às atividades disponibilizadas pelos criadores dos jogos. Na realidade, a autora classifica-as como “pobres indicadores” de agência e providência, ao invés, o exemplo de um jogo de tabuleiro como o de xadrez, que, apesar de ter “poucas ou infrequentes ações” acaba por ter um “alto nível de agência” pelo simples facto do jogador se manter como a figura encarregue de mexer e controlar todas as

---

<sup>15</sup> Crawford, 2013, p. 44. Citação original: “It's the choices you offer your player that determine the quality of the interactivity.”

<sup>16</sup> Murray, 2016, p. 140. Citação original: “But activity alone is not agency.”

peças - Algo que não acontece com jogos lineares, onde o usuário pouco decide sobre o destino do próprio protagonista que controla.

Se simplesmente quisermos adicionar interatividade ao nosso jogo imaginário, podemos modificar a *maneira* como ele salva a aldeia: Se calhar, o nosso protagonista tem que escolher entre dois caminhos diferentes para chegar ao ogre. Um é o caminho mais difícil, mas mais rápido, enquanto o outro é o caminho mais lento, mas mais seguro. No entanto, se ambos os caminhos levam ao ogre a ser morto e a aldeia a ser salva, então a decisão do jogador não teve nenhum peso e limitou-se a modificar a sua experiência.

Para haver agência, como vimos com Murray, o jogador tem que sentir que as suas decisões são significativas, ou seja, tem que ver o desenlace das suas ações. Deste modo, para que haja agência na narrativa, o jogador tem de sentir que as suas escolhas têm peso no desenlace da história.

Voltemos então às opções dos diferentes caminhos no nosso jogo imaginário. Quando as analisamos mais aproximadamente, reparamos que ambas são comuns num aspecto: O jogador não teve agência no desenlace da história. Ou seja, independentemente da escolha do jogador, a narrativa teve o mesmo final: O ogre morreu e a aldeia foi salva. Um final feliz, certamente, mas sem qualquer *input* narrativo por parte do jogador. Se, alternativamente, numa tentativa de criar agência, declararmos que um dos caminhos leva à morte do nosso protagonista, causando um ecrã de *Game Over*, então estamos a transmitir ao jogador que só há um caminho certo. Se o jogo estiver escrito de tal maneira para que o único final possível seja a aldeia a ser salva com o ogre derrotado então o jogo tem uma história, mas não é uma narrativa interativa. Se não houverem consequências graves na história para a escolha entre diferentes caminhos, então qual é a motivação do jogador para escolher o caminho mais difícil? Se o nosso jogo for um RPG, poderá encontrar mais tesouros ou até receber mais experiências, mas efetivamente a história não foi afetada pela interação do jogador.

Ao referir-se à agência do jogador na narrativa, Murray (2016, p. 143) afirma:

“We want an open road with wide latitude to explore and more than one way to get somewhere. We want the ‘pullulating’ web (...), constantly bifurcating, with every branch deeply explorable.”

Segundo esta citação de Murray, podemos concluir que o que está a ser definido é algo que vai para além das tradicionais narrativas lineares até agora já discutidas - Murray fala, ao invés, de uma narrativa verdadeiramente interativa, onde que o jogador se torna num autêntico agente

cujas decisões têm consequências não só para o jogo, mas para a própria narrativa. O que Murray sugere são então as narrativas interativas.

### **1.3 - Jogos com narrativas *versus* Narrativas Interativas**

Alguns jogos são densos na sua narrativa enquanto outros não. Em jogos como *Pac-Man* e *Tetris*, em que a narrativa é quase não-existente, se não estiver mesmo ausente. São certamente jogos recreativos, mas chamá-los de narrativas interativas seria um exagero. Em *Donkey Kong*, existe de facto uma reminiscência de narrativa: Afinal de contas, a única razão para Mário descer e subir pelas plataformas e evitar os barris é salvar a sua namorada Pauline, que foi raptada pelo símio. Em subsequentes jogos da franquia Mario (como *Super Mario Bros* e *Super Mario*) o tema de resgatar a donzela em perigo continuou, não com Pauline mas com a Princesa Peach, raptada por Bowser, com o propósito de se casar com ela. Este detalhe, apesar de simples, adicionou uma peça importante que estava ausente nos primeiros videogames: Um objectivo que ia para além do simples sobreviver (ganhar) ou morrer (perder). Mas mais uma vez, chamar o *Donkey Kong* de uma narrativa interactiva parece-me excessivo.

Mas então, o que faz com que estes jogos não se integrem com facilidade no campo das narrativas interativas? No caso de *Donkey Kong* o jogo tem uma história e é interativo. Dever-se-ia qualificar, não? Bem, se simplesmente julgássemos os jogos por esses critérios então a resposta seria afirmativa. No entanto, um jogo com uma história não é o mesmo que uma narrativa interativa.

Qualquer jogo com uma narrativa irá, obrigatoriamente, constituir uma forma de *Interactive Storytelling*. Isto acontece devido à natureza deste tipo de *media* e da mente humana: Jogos são inerentemente interativos, e a mente humana cria narrativas de uma forma orgânica. Isto quer dizer que, estando sempre a mente humana à procura de consistência narrativa, a tendência é a de preencher lacunas onde quer que as encontre - ou seja, num jogo com uma narrativa simples e com elementos pouco definidos, como por exemplo, a personalidade do protagonista, o cérebro humano irá preencher as lacunas da maneira que achar mais satisfatória. Por exemplo, em *Hitman*, cada missão tem um objetivo definido (eliminar o alvo), assim como uma história por detrás de cada um desses alvos, numa tentativa de caracterizar os inimigos, dando uma motivação ao jogador para os querer assassinar. A partir deste ponto, cabe ao jogador definir como o resto da narrativa se irá desenrolar: Foram-lhe dados um objetivo e um *setting*; tendo já o jogador, como mecânicas do jogo, várias maneiras diferentes de eliminar o seu alvo, é agora a sua função concretizar o objetivo da maneira que preferir. O

jogador pode decidir ser o mais furtivo possível, sem deixar que alguém o veja, movendo-se nas sombras, sem deixar testemunhas e realizar um trabalho limpo; ou, alternativamente, pode seguir a rota mais agressiva de eliminar todos os NPCs do mapa, independentemente do quão inocente sejam, despreocupando-se com a furtividade. Em ambos os cenários, a mesma personagem tem duas abordagens - e, conseqüentemente - duas personalidades completamente diferentes.

Este tipo de interatividade é bastante valioso e completamente orgânico pois dificilmente haverá duas pessoas que cumpram a missão exatamente da mesma maneira. E apesar de haver conseqüências para cada tipo de abordagem à missão no método de pontuação, para a narrativa nada muda. Por isso sem dúvida que *Hitman* é um jogo com um *Storytelling* interativo, mas o facto de que as decisões do jogador não têm peso para a narrativa final nega-lhe o título de “Narrativa Interativa”.

Vejamos, se o jogador tem múltiplos caminhos, pode escolher o mais perigoso e morrer muitas vezes antes de o conseguir concretizar. Por outro lado, a morte do jogador pode dar-lhe informações pertinentes sobre a história e, num momento posterior, estas podem ser determinantes para alterar o desfecho ou determinar as escolhas do jogador. Como já foi mencionado, para termos uma narrativa verdadeiramente interativa as decisões do jogador têm que ter peso na própria história do jogo - Isto significa que o jogo não pode imediatamente acabar se o jogador tomar uma decisão “errada”. Para uma narrativa interativa o “erro” tem que estar já pensado, programado e incluído. É de salientar que o que é considerado “erro” aqui está definido como uma decisão tomada pelo jogador que lhe leva a um ecrã de *Game Over* sem oferecer mais nenhuma informação para além de que aquela escolha leva a um final abrupto do jogo - Alternativamente, uma decisão que termine em *Game Over* mas que ofereça informações pertinentes sobre a história pode mais facilmente ser considerado um final legítimo do jogo que está, como descrito em cima, pensado, programado e incluído. Para exemplificar podemos recorrer ao jogo *The Stanley Parable*, em que um dos primeiros finais que o jogador alcança é quando cumpre todas as ordens dadas pelo narrador - esta decisão leva-o a um ecrã de *Game Over* - porém, o jogador retém a informação de que o narrador não é seu amigo e que está, de facto, a tentar tirar-lhe a autonomia e liberdade.

Se no nosso jogo imaginário os dois caminhos que oferecemos ao jogador tiverem conseqüências diferentes para o que acontece na aldeia, então aí já entramos na narrativa interativa: Talvez se o jogador escolher o caminho mais perigoso, mas mais rápido, e se conseguir sobreviver, salva a aldeia antes de o ogre conseguir fazer mais dano; Mas se seguir

pelo caminho mais lento e mais seguro, quando finalmente chegar ao ogre já ele destruiu a aldeia e todos os que lá viviam. Neste cenário, a opção do caminho tem muito mais peso pois altera a história - Num o protagonista é vitorioso, no outro ele perde - No entanto, são ambos finais legítimos do jogo.

Este tipo de narrativa, em que a história bifurca consoante as decisões do jogador, levando-o por um caminho diferente, são as narrativas multilineares e não lineares. É este tipo de narrativa que oferece ao jogador decisões com pesos consequenciais na própria história, desencadeando não só experiências como finais diferentes.

## 2. - Narrativas Multilineares

### 2.1 - Narrativas Lineares e Não-Lineares

Quando se trata de jogos, há dois rumos gerais pelos quais a narrativa pode seguir: A linearidade e a não-linearidade.

A linearidade é possivelmente o método mais comum de contar histórias. Livros, filmes e séries televisivas são todos média tradicionalmente reconhecidos como meios lineares: Afinal de contas são meios completamente isentos de interatividade pela parte do utilizador.

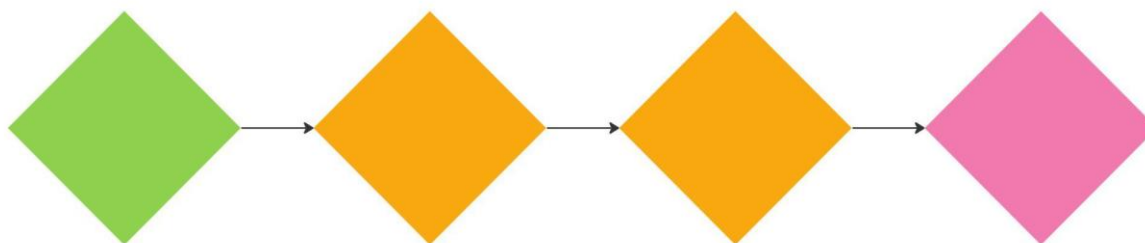


Figura 1 - Esquema de Narrativa Linear

“The basic-linear narrative is the straight-forward story progression of starting at A, going to B and ending at C. It is the three-act structure, the monomyth, and so on.”

(Van Der Meer, 2019)<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Em: <https://uxdesign.cc/structures-of-choice-in-narratives-in-gamification-and-games-16da920a0b9a>. Acessado em: 15/10/2023.

Jogos lineares são aqueles em que a história está definida e é comum para todos os jogadores - É um jogo com uma narrativa fixa, cujas decisões não servem para a definir, mas para a descobrir, e cujo objetivo do jogador é chegar de A a B, com a serialização dos eventos a ser previamente definida, concreta e imutável. Jogos como *The Legend of Zelda*, em que a história é tão simples como salvar a princesa, e até jogos como *Outlast*, onde já encontramos uma narrativa mais profunda e complexa, são ambos exemplos de jogos com uma narrativa linear, apesar de divergirem no tom, gênero e complexidade, pela razão de que a experiência narrativa vai ser igual para todos os jogadores. A missão de Link é invariavelmente a de salvar a princesa, e o jogo só termina quando esse objetivo for concluído da maneira que os desenvolvedores pretenderam. Identicamente, a história de *Outlast*, para o usuário que terminar o jogo, irá sempre passar pelas mesmas etapas, conhecer os mesmos NPCs e obter o mesmo final. O que poderá diferenciar nestes jogos, especialmente no último, são os colecionáveis que poderão ser obtidos, como os ficheiros dos pacientes.

Ron Gilbert, *designer* de videogames, disse, sobre linearidade e não-linearidade:

“I see my games not as ‘interactive’, but ‘participatory’. You are not ‘interacting’ with my story (which implies some degree of choice). Rather, you are participating in it.”

(Bates, 2004, p. 52)

Num videogame com uma narrativa linear, os jogadores tornam-se ferramentas do próprio jogo: são as suas ações que o levam a avançar na história. O jogador poderá escolher como irá alcançar o seu objetivo, como por exemplo em jogos de estratégia, no entanto, se a história se mantiver igual independentemente da sua escolha, a narrativa manteve-se linear. Tal como Gilbert menciona, interagir com a história implica algum grau de escolha. Todos os jogos têm de possuir interatividade: É o que separa um jogo de um filme ou livro. No entanto, como vimos no capítulo anterior, para uma narrativa ser verdadeiramente interativa, as escolhas que o usuário opta têm de alterar o rumo da história do jogo.

“In a linear single-player game, if the player can’t defeat one challenge, the game grinds to a halt as he bashes his head against the same brick wall over and over.”

(Sylvester, 2013, p.88)

O tipo de linearidade ou não-linearidade vai ser definida ou, pelo menos, fortemente influenciada pelo gênero de jogo pretendido. *The Legend of Zelda*, sendo inicialmente um jogo de arcade, optou por manter uma premissa simples, a de “salvar a princesa do mal”, dando ao jogador razão suficiente para se relacionar com o protagonista. Foi com o desenrolar dos anos

que a história da franquia se tornou mais complexa, no entanto, nunca perdendo a sua característica de narrativa linear. *Outlast*, o outro exemplo, sendo um jogo de terror, segue um método linear pelo facto de ser mais fácil construir e manter o ambiente intimidante cuidadosamente planeado se a experiência do usuário for mantida sob controlo. Afinal, se o jogador tivesse a liberdade de andar pelo edifício, facilmente chegando ao final do jogo, o efeito de terror da história não teria o impacto que teve.

No lado oposto à linearidade temos a não-linearidade. Os jogos com narrativas não-lineares englobam aqueles que não seguem a típica narrativa básica linear. O termo não linear não é inteiramente consensual, uma vez que muitos autores tendem a utilizá-lo de forma distinta. Para facilitar esta investigação optou-se por fazer uma distinção entre dois tipos diferentes de não-linearidade: Não-linearidade e Multilinearidade. Porém, há vários autores que evitam fazer este género de distinção e outros que preferem inscrever os jogos que habitualmente classificados como não lineares num subgrupo da multilinearidade

O primeiro tipo remete para aquela a que normalmente nos referimos quando falamos em “não-linearidade”: São jogos que carecem completamente de qualquer linha narrativa, sendo incluídos nesta categoria jogos de mundo aberto, jogos de simulações e até alguns jogos sem qualquer foco narrativo. Na realidade, muitos destes jogos concedem ao jogador a liberdade criativa que lhes permite formar as suas próprias histórias e personagens. Jogos de simulação, especialmente, são os maiores detentores deste tipo de narrativa, sendo p o exemplo de *Os Sims*. Toda a franquia d’*Os Sims* baseia-se na liberdade que os jogadores têm para criar as suas próprias histórias, personagens e eventos. Isto é algo tão enraizado nos próprios jogos, que n’*Os Sims 2*, os jogadores têm vários locais para escreverem as biografias das famílias, de indivíduos e até da história da cidade que, apesar de já existir um *hook* narrativo providenciado pelos desenvolvedores, os usuários poderão ignorar, modificar ou se preferirem, continuar. N’*Os Sims 3*, por exemplo, o jogador até tem a liberdade para reescrever as memórias das personagens automaticamente guardadas pelo jogo.

O segundo género de jogos não-lineares são aqueles em que as linhas narrativas se dispersam à medida que o usuário avança na história: Os chamados de jogos com narrativas multilineares.

## **2.2 - A Multilinearidade**

Apesar de se inserirem dentro das narrativas não-lineares, a importância da multilinearidade para este projeto é significativa o suficiente para merecer uma atenção especial. Como

mencionado no capítulo anterior, são as narrativas multilíneas que irão oferecer ao jogador uma experiência narrativa verdadeiramente interativa, cujas decisões têm um peso na história e nas restantes personagens. Porém, estes não põem em causa a existência de uma história ou mesmo de uma lógica narrativa.

Jogos multilíneos são aqueles em que a narrativa bifurca devido às decisões do jogador. Estes são os jogos em que as escolhas dos jogadores têm mais peso para além do típico “ganhar ou perder” das narrativas lineares. De facto, nestas narrativas, o insucesso nem sempre leva ao ecrã *game over* - muitas vezes poderá simplesmente significar um final menos desejável ou diferente, mas um final legítimo do jogo.

Narrativas multilíneas são todas aquelas que têm uma narrativa, mas que não seguem a linearidade fixa dos jogos ditos lineares. Porém, mesmo dentro das narrativas multilíneas encontramos vários géneros: Desde jogos com um só final, mas com pequenos desvios na história sem grandes alterações na narrativa principal, até narrativas inteiramente bifurcadas que modificam completamente a experiência do usuário, com vários finais. Estes dois exemplos encontram-se em extremos opostos do espectro das narrativas multilíneas, que se podem dividir em dois tipos principais: As narrativas multilíneas que se fundem (não ramificadas ou *non-branching*) e as que não se fundem (ramificadas ou *branching*).

### 2.2.1 - *Non-Branching* ou Não Ramificadas

As narrativas do tipo *non-branching* são as mais parecidas às narrativas lineares: Seguem um enredo principal, porém, têm pequenas variações na história. Estas derivações oferecem uma experiência diferente a cada jogador, mas, por serem optativas, não interferem com a história principal e o jogador não é obrigado a completá-las. Porém, o usuário que as realizar terá certamente uma experiência diferente e poderá até obter recompensas diferentes, em formato de, por exemplo, colecionáveis. Terá também acesso a elementos narrativos distintos. Este tipo de narrativa multilinear não ramificada pode ser alcançada de várias maneiras, como veremos mais abaixo, mas o que todas elas têm em comum é que, apesar de oferecerem escolhas ao jogador que lhe proporcionam uma experiência diferente, o enredo mantém-se efetivamente o mesmo, sendo o tipo de narrativa multilinear mais linear.

a) Decisão Aparente

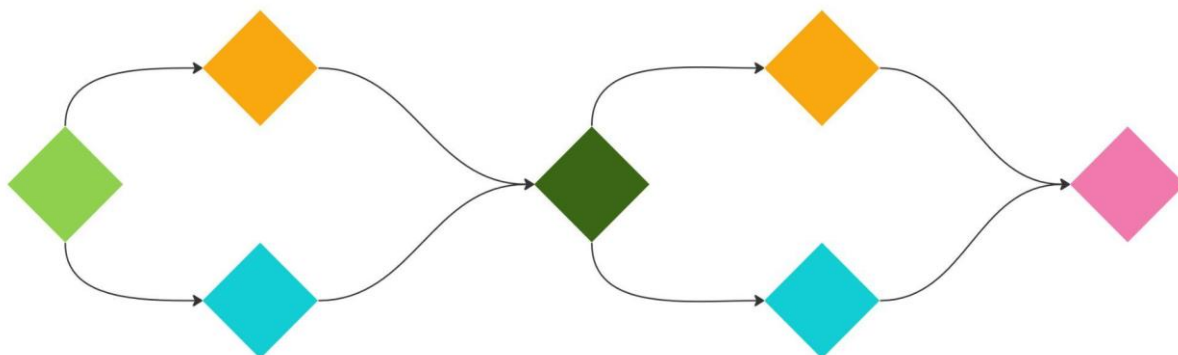


Figura 2 - Esquema de Narrativa Multilinear: Decisão Aparente

Este tipo de narrativa multilinear não ramificada é aquela que simplesmente dá a ilusão de escolha ao jogador. Por outras palavras, o jogador toma uma decisão que na altura lhe parece relevante, mas posteriormente poderá vir a descobrir que não importava, pois qualquer uma das hipóteses levá-lo-ia ao mesmo ponto. Ou seja, a única coisa que muda efetivamente é o “caminho” que o jogador leva para chegar do ponto A ao ponto B.

Usaremos um exemplo de um jogo onde o protagonista, encontrando-se numa situação de estar a ser perseguido por um monstro, tem que optar se quer seguir pela direita (caminho A) ou pela esquerda (caminho B). O que o jogador não sabe na altura, mas poderá vir a descobrir numa segunda volta ao jogo, é que ambos os caminhos irão acabar da mesma forma, ou seja, a escolha do jogador não irá modificar o desenlace da história.

Este tipo de multilinearidade, apesar de ser possivelmente provocador para o jogador, é muitas vezes necessário para um desenvolvedor que pretenda manter a coesão narrativa, mas que queira oferecer mais agência e um tipo de interatividade ao jogador que um jogo linear não proporciona. Porém, a possibilidade de voltar a jogar estes jogos é baixa uma vez que pouco muda na história e o jogador não se sentirá tentado a repetir a experiência.

b) *String of Pearls*

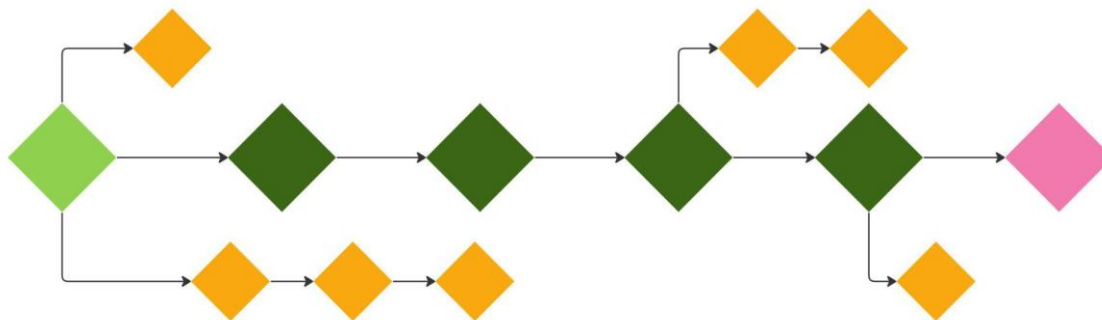


Figura 3 - Esquema de Narrativa Multilinear: *String of Pearls*

*String of Pearls* é um tipo de bifurcação parecido ao anterior, no entanto com uma diferença: as bifurcações que proporciona funcionam mais como becos sem saída - são as missões secundárias, que são opcionais e dão uma experiência diferente aos jogadores que as decidem completar, talvez até alteram pequenos detalhes do mundo à sua volta. Jogos baseados em missões ou *quest based games* caem muitas vezes nesta categoria devido ao uso de missões secundárias que adicionam experiências e elementos narrativos. No entanto, tal como o tipo de multilinearidade anterior, a história principal é linear, e o final do jogo continuará a ser sempre o mesmo.

### 2.2.2 - *Branching* ou Ramificadas

As narrativas multilineares ramificadas ou a do tipo *branching* são aquelas cujas decisões dos jogadores mudam efetivamente o rumo da história do jogo - são bifurcações que não se voltam a fundir, criando, ao invés, uma versão completamente modificada da narrativa e com múltiplos finais possíveis. São geralmente jogos com histórias mais complexas e com mais personagens, onde a narrativa tem um maior impacto. Apesar de haver várias maneiras de executar narrativas multilineares tipo *branching*, Albert van der Meer (2019) apresenta-nos com quatro classificações:

1. *The Open-World Tree* ou, traduzido para português, a *Árvore do Mundo Aberto* é aquela cujas ramificações nunca se voltam a encontrar e a fundir, ou seja, nas palavras do

próprio autor, “como uma árvore, cada ramo chega a um final.”<sup>18</sup> Usando o exemplo de *The Stanley Parable*, e como podemos observar no esquema gráfico da figura 4, Van Der Meer (2019) explica que, neste tipo de narrativa, cada jogador começa no mesmo lugar, mas as suas decisões levam-no por linhas narrativas e, conseqüentemente, para finais completamente diferentes. Este tipo de multilinearidade estimula o jogador a repetir a experiência múltiplas vezes, pois cada escolha que fizer vai levá-lo a um caminho e uma experiência completamente diferente.

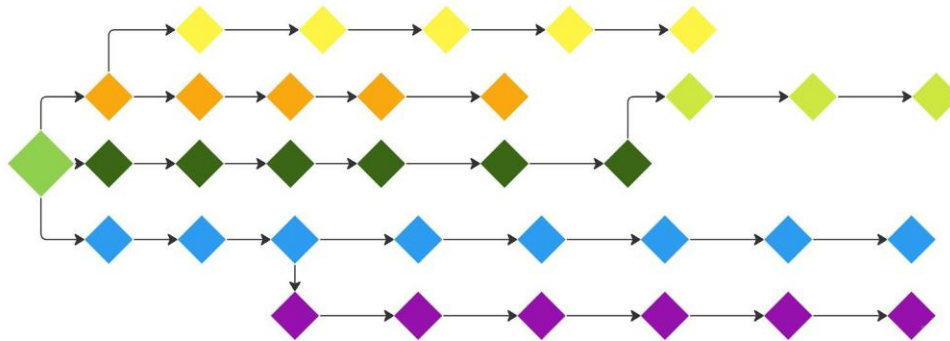


Figura 4 - Esquema de Narrativa Multilinear: *The Open World Tree*

2. *The Branch and Gate*, ou a Ramificação e o Portão, traduzido para português, é o tipo de estrutura que divide a narrativa em capítulos, os denominados “portões”. Van de Meer (2019)<sup>19</sup> escreve:

“The player is essentially still on a linear path but is able at various points to make several choices on how to get to the next gate. (...) The process of choice and gate is then repeated until the player reaches the end of the experience.”

Essencialmente, a história principal do jogo ainda decorre de uma maneira linear. No entanto, a maneira como se chega a cada capítulo (ou “portão”) é o que altera. Isto é o caso em jogos como *Detroit: Become Human*, onde a história se divide em capítulos. Cada capítulo é multilinear por si mesmo, tendo vários caminhos e finais diferentes, no entanto, a sequência dos mesmos mantêm-se linear durante a maior parte do jogo, sendo que os jogadores têm uma experiência ligeiramente linear no sentido de que não

---

<sup>18</sup> Citação original: “(...) like a tree, each branch does come to an end.” Em: <https://uxdesign.cc/structures-of-choice-in-narratives-in-gamification-and-games-16da920a0b9a>. Acessado em 15/10/2023.

<sup>19</sup> Em: <https://uxdesign.cc/structures-of-choice-in-narratives-in-gamification-and-games-16da920a0b9a>. Acessado em: 15/10/2023.

conseguem escapar aos temas e aos eventos que decorrem - afinal de contas, os objetivos dos protagonistas são pré-decididos, bloqueando então o jogador de uma aventura verdadeiramente livre.

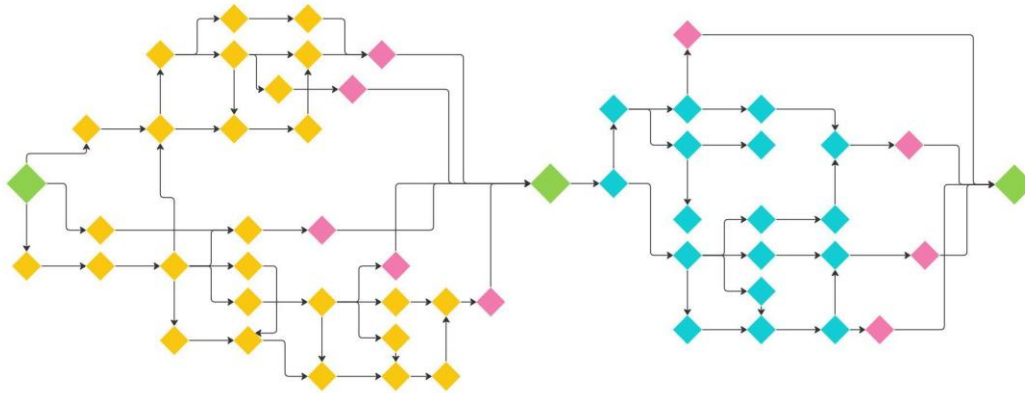


Figura 5 - Esquema de Narrativa Multilinear: *The Branch and Gate*

3. *The Adventure*, que, em português denomina-se A Aventura, é um tipo de estrutura multilinear mais avançado que o apresentado anteriormente. Similarmente ao anterior, é um tipo de estrutura que tem uma história linear: a denominada história principal, no entanto, para poder avançar nesta, o jogador terá de passar por histórias, ou missões, secundárias. Este tipo de estrutura é o mais habitualmente associado a jogos do género RPG, em que os jogadores tipicamente têm que realizar missões secundárias para poderem ganhar pontos de experiência suficientes de forma a avançarem para a próxima etapa da história. Estas narrativas, que funcionam como pequenas histórias extra ou secundárias, podem ou não estar relacionadas com a principal. Jogos que apresentam este tipo de estrutura são, por exemplo, *Assassins Creed: Odyssey*, *Dungeons and Dragons* e *The Witcher 3: Wild Hunt*.
4. *The Sandbox* é a última classificação apresentada por van der Meer que, tal como foi mencionado previamente, prefere integrá-las numa classe de multilinearidade. Tratam-se de narrativas em que a história é definida pelo próprio usuário, sendo o foco do jogo as mecânicas e não a história em si, deixando então esse caminho aberto para o jogador fazer o que quiser. Para exemplificar este tipo de narrativas, Albert van der Meer apresenta os jogos *Minecraft* e o já previamente discutido *Os Sims*, ambos que devido à sua falta de linha narrativa obrigatória, oferecem flexibilidade e liberdade aos jogadores para criarem a sua.

Como vimos pela diversidade de jogos exemplificados, há várias maneiras de bifurcar uma narrativa, tornando-a multilinear. No entanto, nem todos os jogos multilineares o aparentam ser inicialmente, sendo que em muitos casos a multilinearidade está escondida ou implícita. Para então compreender de que maneira esta multilinearidade se manifesta num jogo, optou-se por criar duas categorias distintas: a modificação visível (ou explícita) e a ramificação oculta (ou implícita).

#### a) Ramificação Visível ou Explícita

As ramificações óbvias são as mais conhecidas e as mais populares para criar narrativas multilineares. São este tipo de narrativas em que as escolhas do jogador se encontram em “opções de botão”: escolhas de diálogos e escolhas de ações, tornando assim o desenlace e as consequências das decisões mais óbvias. Tomemos como exemplos os jogos *Catherine* e *Until Dawn*.

*Until Dawn* é um jogo de aventura e terror em que o jogador toma as rédeas de oito protagonistas diferentes e cujo objetivo é mantê-los todos vivos até ao amanhecer. Com tantos personagens, o jogo tem cerca de 256 finais diferentes, incluindo variações. O jogo emprega o conceito do “efeito de borboleta”, usando o slogan “Uma pequena borboleta a bater as suas asas hoje poderá levar a um furacão daqui a semanas”<sup>20</sup> devastador para mostrar como as decisões dos jogadores irão afetar futuros eventos - dependendo das escolhas de certas personagens, outras personagens irão reagir e lembrar-se delas, o que pode significar a morte ou a vida. Isto é algo mostrado ao jogador de uma maneira explícita, ou seja, sempre que o jogador toma uma decisão que irá afetar o futuro, é-lhe apresentado um ícone de uma borboleta.

Já *Catherine* é um jogo também do género de terror, porém tem uma forte componente de puzzle. Vincent é o único protagonista, e a sua história é que ele tem de escolher entre a namorada de longo termo, Katherine, ou a misteriosa mulher que subitamente lhe apareceu ao lado na cama, Catherine. Apesar de ser essencialmente um jogo de puzzle e de seguir uma linha narrativa maioritariamente linear, as escolhas tomadas ao longo do jogo definem o *karma* - um medidor que, consoante as decisões do jogador, pode apontar para o lado do anjo, que representa Katherine, ou para o lado do demónio, que representa Catherine. O jogo tem um

---

<sup>20</sup> Citação original: “A tiny butterfly flapping its wings today may lead to a devastating hurricane weeks from now”.

total de oito finais, que são apresentados consoante o ponteiro do medidor. Como em *Until Dawn* estas escolhas são de diálogo e têm um *feedback* imediato e óbvio. No entanto, contrariamente ao jogo anterior, as escolhas de *Catherine* mostram a sua verdadeira relevância no final, sendo que, durante o jogo principal, pouco ou nada muda.

Apesar de serem jogos bastante diferentes em termos de estilo e género, têm muitas semelhanças entre si na maneira como as decisões dos jogadores são tratadas. Ambos os jogos apresentam escolhas de diálogo e/ou de ação cujas implicações para a narrativa são bastante óbvias - o jogador consegue, em geral, perceber quais irão ser as consequências da narrativa caso faça uma determinada escolha. Quer seja através de uma borboleta ou através de um “medidor de moral”, o peso das decisões do jogador revela-se claro no momento em que estas são tomadas. Outros jogos poderão usar outras abordagens, como sinalizar que as personagens em redor do protagonista se irão lembrar das suas ações, ou então através de um detrimento ou de uma melhoria na sua relação com um NPC.

#### b) Ramificação Oculta ou Implícita

O outro tipo de ramificação é aquele que não é óbvio, ou seja, cujas consequências das decisões do jogador estão subentendidas e não são tão intuitivas como no tipo de ramificação anterior.

Observemos novamente mais dois exemplos de jogos que podem entrar dentro desta categoria: *Undertale* e *The Stanley Parable*. Ambos os jogos são muito diferentes, mas ambos possuem uma multilinearidade que não é tão óbvia como aquela que se encontra nos jogos anteriormente mencionados.

Em *Undertale* o jogador inicia sabendo nada sobre o universo em que se encontra. À medida que vai avançando, encontra-se com variadíssimos outros personagens, alguns agressivos, outros simpáticos. Cabe ao jogador, então, decidir se quer ou não atacar estes NPCs. Após a interação iniciada entre o protagonista e os outros personagens, é mostrado um menu com várias opções, nomeadamente, as opções de atacar ou ser pacífico. Aqui, apesar de haver “escolha de botão”, o jogo não é explícito consoante as consequências de cada abordagem. Na verdade, se o jogador escolher atacar os inimigos, está a caminho de obter um dos três finais possíveis. Esta abordagem ao jogo traz consequências muitas vezes não perceptíveis na primeira volta ao jogo: haverá menos *NPCs* no mapa, mais personagens com medo do protagonista e outros mais agressivos. O próprio jogo ilude o jogador neste sentido pois recompensa o ato de atacar o inimigo com de pontos de experiência. Já no caminho pacífico isto não acontece, tendo o protagonista mais amigos e uma experiência diferente, no entanto, este facto só se torna

perceptível quando se tenta jogar as duas maneiras e se se compara o final e as experiências passadas.

Já em *The Stanley Parable* o jogador tem um narrador que lhe tenta direcionar e influenciar o caminho que o protagonista deve tomar. O jogador pode escolher, porém, desobedecer o narrador e optar pelo seu próprio caminho. Neste jogo a multilinearidade é mais implícita no sentido em que as bifurcações não são criadas através de escolhas de diálogos ou de ações, mas a partir do caminho que o jogador opta, desobedecendo ou não às direções explícitas do narrador. Contrariamente ao que acontece em *Undertale*, a escolha de desobedecer o narrador tem consequências mais óbvias, no sentido de que o jogador facilmente percebe que algo de “mau” irá acontecer caso transgrida ao narrador, porém, tal como em *Undertale* e contrariamente aos jogos mencionados no outro tipo de ramificação, o jogador não é sinalizado consoante as consequências das suas decisões.

Em suma, como observámos, há várias maneiras diferentes de bifurcar uma narrativa multilinear. No capítulo anterior notamos que quanto mais interatividade uma história tiver, mais dificilmente temos uma narrativa coesa, sendo então nossa melhor opção uma narrativa multilinear. Porém, também esta vem com as suas complicações, nomeadamente a dificuldade de manter a história consistente e a implicação de que o escritor terá de escrever e reescrever os possíveis cenários, dependendo de quantas decisões sejam inseridas no jogo. Como Crawford (2013) escreveu:

“Plot creation is an enormously difficult task, demanding talent and creative energy. Permitting the grubby-fingered audience to interact with the carefully crafted plot will surely ruin its delicate balance. Knowing how difficult it is to get a plot to work well, writers insist that any audience intrusion into the process yields only garbage.”

(Crawford, 2013, p. 52)

Devido à dimensão hercúlea desta tarefa de conseguir manter uma narrativa multilinear interativa, coesa e consistente, podemos-nos então perguntar, qual será a melhor maneira de planear e organizar uma narrativa multilinear sem que esta se torne efetivamente num “monstro” que escapa ao nosso controlo?

## 3. - O Design de Narrativas Multilineares

### 3.1 - A Ilusão do Livre-Arbítrio

Em *Dungeons and Dragons* os jogadores têm bastante liberdade. Dependendo da campanha em que decorre o jogo. Por regra geral, os jogadores têm a liberdade de ir para onde quiserem, de interagir com quem entenderem, e, mais importante, de fazer o que pretenderem. Dentro dos limites do mundo que lhes foi apresentado, e dependendo do DM (Dungeon Master), os jogadores têm a liberdade para fazerem o que lhes apetecer. Isto, previsivelmente, pode transformar-se num caos, e muito facilmente, a história meticulosamente planeada pelo DM, corre o risco de se desintegrar e tornar-se completamente inútil. Talvez o DM tivesse planeado um assalto por alguns NPCs bandidos, à porta de uma caverna, em que o objetivo fosse que os jogadores seguissem pela curva do vale, o que os iria levar a uma outra aventura. Mas, apesar de todas as suas tentativas, os jogadores insistiram em seguir pela caverna adentro. Numa situação destas, o DM teria de deixar de lado a narrativa por si planeada, encontrando-se forçado a preparar algo no momento. É por situações destas que os DMs são muitas vezes recomendados a planear somente alguns pontos da jornada, mas para estarem sempre alerta para a necessidade de improvisar.

Isto acontece porque os jogadores têm demasiada liberdade, demasiada agência. Isto não é algo negativo: afinal de contas, é aí que está a diversão deste jogo de tabuleiro. Mas apesar disto funcionar e de ser mais fácil de realizar num jogo como o D&D, em que pouco mais se precisa do que papel, caneta, dados e o teatro da mente e da imaginação, num videojogo já se torna mais complicado.

Um videojogo, que requer, no mínimo, programação, torna difícil configurar todas as opções possíveis. Um desenvolvedor poderia arranjar 100 opções para uma determinada situação e programá-las no seu jogo, mas, realisticamente, isto é algo que demoraria imenso tempo e, se existirem 100 opções diferentes para cada escolha, então o jogo rapidamente se torna numa hidra.

Este tipo de jogo não é impossível de criar, mas é bastante improvável que haja alguém com a potência computacional, paciência e capacidade mental (já para não falar de tempo) para o fazer. Enquanto em D&D é esperada e aceite uma certa dose de caos, num videojogo tal já se torna mais difícil - Afinal de contas, tentar prever o que o jogador irá querer fazer e implementar

isso como uma escolha no jogo é algo bastante complicado, especialmente porque há uma série de opções que o jogador poderá escolher que o desenvolvedor dificilmente poderá antecipar.

Outro problema que isto poderá trazer é o problema da coesão: se numa das opções uma personagem pode morrer, então em todas as opções que virão a seguir têm que existir duas versões ou linhas narrativas diferentes: uma em que os eventos decorrem com a personagem viva, e outra em que os eventos decorrem com a personagem morta. Este é o problema das variáveis. Quanto mais variáveis tiver um videogame, mais opções terá. Afinal de contas, se numa das versões uma personagem morrer, mas na opção seguinte ela se encontrar viva novamente e a falar com o nosso protagonista como se nada tivesse acontecido, então estaremos perante um problema de continuidade que torna a história incoerente - como pode esta personagem está viva se ainda agora a vimos morta?

Sempre que é colocada uma nova variável na história, ou seja, a morte de uma personagem ou uma escolha relevante, quer seja na ação ou no diálogo, deverá sempre ter em consideração a coesão da narrativa.

Então, isto levanta a seguinte questão: como é que controlamos a história? Como é que a mantemos coesa e consistente, no entanto, deixando-a linear e mantendo o sentido de agência e liberdade ao jogador? A resposta está na limitação da liberdade e na ilusão do livre-arbítrio. “The choice, along with every possible result of the player’s decision, all play out the same way every time because they’re authored that way by a designer” (Sylvester, 2013, p. 125)

Isto remete, obviamente, sobre as escolhas controladas que o desenvolvedor oferece ao jogador. Este pode oferecer simplesmente duas opções, limitando a escolha do jogador, mas dando-lhe ainda o sentido de liberdade e escolha. É necessário saber onde cada linha narrativa nos leva, e estar preparado para as fundir novamente. De facto, este método de multilinearidade é uma das melhores formas de criar a ilusão de livre-arbítrio ao jogador, pois a bifurcação narrativa funde-se sempre novamente com a linha principal da narrativa. É essencialmente uma narrativa linear “mascarada” de multilinear. Por esta razão, a estratégia pode revelar-se frustrante para o jogador, pois as suas escolhas acabam por não importar, uma vez que as consequências não se mantêm. Por isso, para a ilusão de escolha e para preservar a sanidade do escritor esta opção parece ser eficaz, porém, não realiza a dimensão interativa do jogo.

As escolhas do jogador são algo que deve importar, algo que deve ter peso. A escolha é precisamente o que cria a interatividade: “the game designer explicitly defines each of the player’s options and every outcome that those options lead to” (Sylvester, 2013 p. 125).

É o trabalho do desenvolvedor oferecer escolhas significativas na narrativa, bifurcações significativas, que alterem a história, mas que a mantenham coesa. E a melhor maneira de o fazer é limitar as escolhas do jogador - manter um número pequeno de escolhas possíveis, todas viáveis, todas bastantes diferentes, que levam o jogador por caminhos ou consequências diferentes, controlando e limitando os desfechos possíveis.

Sylvester (2013) chama este tipo de escolhas de “escolhas pré-definidas” argumentando que “servem um propósito” pois “permitem ao jogador ser o co-autor de uma narrativa [juntamente] com o *designer* numa maneira que não é possível com escolhas orientadas por sistemas” adicionando que “nós não conseguimos criar um sistema que simule a mente humana ou um mundo narrativo inteiro, por isso, se o jogador vai afetar estes de todo, [o jogador] terá de fazer escolhas pré-definidas.”<sup>21</sup>

### 3.2 - Projetar Escolhas

“To understand interactivity well enough to craft it, we need to examine the individual units of interactivity. Those units are decisions.”

(Sylvester, 2013, p. 119)

Quando falamos de escolhas em videojogos, entramos num ambiente mais focado em *game design*. Hepler (2015)<sup>22</sup> faz a distinção entre escritor e *game designer* defendendo que muitos escritores não conseguem fazer a transição para o *design* porque ou "não conseguem desistir do controlo da história" ou "não conseguem desistir da liberdade de serem os únicos criadores" tendo dificuldade em trabalhar como parte de uma equipa maior e multidisciplinar, ambos aspetos importantes para um *game designer*.

---

<sup>21</sup> (Sylvester, 2013, p. 126). Citação original: “Predefined choices do serve a purpose. They allow a player to coauthor a narrative with the designer in a way that isn’t possible with systems driven choices. We can’t make a system to simulate a human mind or an entire narrative world, so if the player is going to affect these at all, they must make predefined decisions.”

<sup>22</sup> (Hepler, 2015, p. 20). Citação original: “Everyone I know who has worked as a narrative designer has seen other writers with film or novel backgrounds who couldn't make the switch. Most often, there are two main reasons for this. Either the writer: can't give up control over the story to allow the player to be in the driver's seat; or can't give up the freedom of being the sole creator and work as part of a multidisciplinary team.”

“Meaningful play emerges from the interaction between players and the system of the game, as well as from the context in which the game is played. Understanding this interaction helps us to see just what is going on when a game is played. One way of framing what players do when they play a game is to say that they are making choices. They are deciding how to move their pieces, how to move their bodies, what cards to play, what options to select, what strategies to take, how to interact with other players.”

(Salen & Zimmerman, 2004, p. 47)

As decisões, as escolhas, estão na base dos videogames porque são elas que tornam um jogo efetivamente interativo. O *game designer*, contrariamente a um escritor de livros, tem de conseguir abdicar do poder do controlo do jogo, e, mais especificamente neste caso, da história, para poder oferecer ao jogador a liberdade da interação - a liberdade de escolha. Não é qualquer escolha que cria um bom jogo e é aqui que voltamos a falar sobre a agência do jogador. Como vimos anteriormente, para haver alguma interatividade significativa, as decisões do jogador têm de ter peso considerável no decorrer do jogo. Ora, então, se segundo Sylvester (2013) as decisões definem a interação, então sem decisões significativas não existe boa interatividade.

Bates (2004) defende que “uma das piores coisas que se pode fazer a um jogador é aborrecê-lo.”<sup>23</sup> A maneira mais eficaz de causar aborrecimento é através da restrição da interatividade, criando uma escassez de escolhas. Num jogo extremamente linear que tenha um baixo nível de interatividade, onde a interatividade do jogador se restrinja à direção dos movimentos, é fácil perceber o motivo para a falta de interesse do usuário: Afinal de contas, como vimos anteriormente, o que distingue um videogame de um filme é a sua interatividade - se o jogador não a vai obter, então é o propósito de jogar a narrativa? Contrariamente, jogos com várias opções têm a maior probabilidade de reter a atenção do jogador: se ele se aborrecer de alguma atividade, pode seguir para a próxima, ou para uma outra ainda, sendo que há sempre algo para fazer. Isto sucede em jogos não lineares - mais especificamente, em jogos multilineares. Basta o jogador escolher uma opção diferente para ter uma experiência alternativa àquela que teve anteriormente. A interatividade é algo intrínseco ao jogo, assim como a agência do jogador.

Diferentes tipos de jogos irão fornecer tipos de escolhas distintos. Bates (2004, p.20) defende que, quando se projeta escolhas, deve-se pensar em verbos: O jogador anda, corre, mexe, salta, fala. Jogos com narrativas lineares, como *Hitman* e *Assassins Creed* implementam as suas

---

<sup>23</sup> (Bates, 2004, p. 20). Citação original: “One of the worst things you can do to a player is to bore him.”

escolhas através das várias maneiras possíveis de eliminar os alvos<sup>24</sup>. Grande parte dos jogos multilíneares, no entanto, e especialmente aqueles que são usados como inspiração para este projeto, como *Until Dawn* e *Detroit: Become Human*, focam as suas decisões principalmente através de escolhas de diálogo e QTEs<sup>25</sup>, apoiando-se fortemente no peso emocional que essas escolhas trazem para o desenlace da história.

“When we explain a decision, we use logical reasoning. (...) But in reality, logic is only part of the process of choosing. The other part—and often this is the largest part—is driven by emotion.”

(Sylvester, 2013, p. 120)

Segundo Sylvester, qualquer decisão é feita a partir das emoções do usuário, quer sejam estas positivas ou negativas. As pessoas fazem escolhas consoante o que sentem no momento, especialmente em jogos. Podem escolher algo porque lhes parece mais emocionante ou divertido no momento, ou, em jogos onde é empregue a empatia, que veremos mais tarde, por quererem que algo específico aconteça - ou não - à personagem que a escolha em questão irá afetar. De facto, muitas vezes, basta a antecipação de uma emoção vinda duma escolha para manter o jogador interessado.

Para que tal aconteça, defende Sylvester (2013), as decisões devem ser previsíveis pois só assim é que obtemos escolhas significativas.<sup>26</sup> Por exemplo, num jogo multilinear, o jogador deverá ter mais ou menos uma ideia do desfecho das suas escolhas - mesmo que não conheça na totalidade as suas consequências. Para tal, o jogo e as consequências das decisões têm de ser consistentes e compreensíveis, inseridas num sistema que tem que ser entendido pelo jogador.

### 3.2.1 - Desenlaces: Castigos e Recompensas

Qualquer escolha que o jogador faça tem que ter uma resposta do jogo. A este processo de resposta chamamos e *feedback*: É o que cria a interatividade, o que separa o videojogo de um filme ou de um livro.

---

<sup>24</sup> Ambos são jogos de *stealth* cujo objetivo é o de eliminar alvos de variadíssimas maneiras.

<sup>25</sup> QTE - Sigla para *Quick Time Events*, ou, em português, Eventos de Tempo Rápido. São eventos onde os jogadores precisam de responder a instruções específicas ou pressionar determinados botões dentro de um período de tempo limitado. Estas sequências interativas geralmente ocorrem durante cenas cinemáticas ou eventos-chave do jogo, exigindo respostas rápidas e precisas do jogador para progredir na história ou evitar consequências adversas no jogo.

<sup>26</sup> Sylvester, 2013, p. 123. Citação original: “When we want a decision to be meaningful, its outcomes must be neither unknowable nor inevitable. They must be partially predictable.”

Segundo Bates (2004, p. 18) qualquer ação - ou seja, qualquer decisão - que o jogador tome tem que corresponder a uma reação por parte do jogo, a uma resposta. Bates defende que esta resposta pode existir de várias maneiras: através de *outputs* audiovisuais, vibrações nos controles ou até por respostas de outros personagens, o que interessa é que haja uma resposta. E, acima de tudo, é que esta resposta possa ser ou positiva ou negativa.

Quando nos focamos na narrativa, o *feedback* de cada decisão significativa é algo mais emocional, algo que irá afetar a experiência do jogador em termos da história, o que, dependendo do gênero, poderá ser determinante para o próprio jogo. E se aplicarmos a noção de *feedback* positivo ou negativo, podemos, de uma maneira geral, dividir os desenlaces de em duas categorias diferentes:

1. Castigos ou punições, o considerado *feedback* negativo, são os desenlaces das decisões dos jogadores que trazem emoções negativas. Isto pode variar entre mortes de NPCs, como a ecrã de *game over*, ou, em jogos que levem em conta as relações entre protagonistas e personagens secundárias, o agravamento dessa relação. Estas são, muitas vezes, vistas como as “decisões erradas” pelos jogadores. Isto acontece porque estas escolhas não trazem uma emoção positiva. Por exemplo, se o protagonista morrer após tomar uma decisão, então, no entender do jogador, essa decisão foi errada. O mesmo acontece se uma personagem morrer ou se acontecer algo negativo e, independentemente da intenção do *game designer*, se o jogador sofrer consequências negativas após a sua escolha, irá denominá-la como uma “escolha errada”.
2. Recompensas ou prémios, o chamado *feedback* positivo, são todas aquelas decisões que deixam o jogador a sentir-se feliz consigo mesmo, por outras palavras, são aquelas associadas a emoções positivas. Em jogos multilíneares, estas traduzem-se em opções que levam o jogador a um final feliz, aquelas que conduzem a relações positivas entre o protagonista e as personagens secundárias - objetivos que muitos jogadores se esforçam por alcançar. Desta maneira, são as recompensas que tornam a história satisfatória.

Intrinsecamente, as pessoas têm uma inclinação para quererem finais felizes. Finais mais trágicos, independentemente de sua legitimidade, deixam muitas vezes uma sensação amarga, pois as pessoas, de modo geral, apreciam ver as personagens com quem passaram tempo e conheceram, com as quais se relacionaram através do protagonista, a concluir as suas histórias de maneira positiva e feliz. Estes eventos são os que proporcionam uma sensação de contentamento e alegria ao jogador no final do jogo. Raramente um jogador termina um jogo com um final negativo sem pelo menos se perguntar como seria se tivesse escolhido um outro

caminho. E muitos outros jogadores, de facto, recusam-se até a aceitar um final menos otimista, considerando-o como um "mau final", decidindo alternativamente jogar o jogo mais uma vez de forma a obter um final mais satisfatório.

Em jogos multilíneares como *Until Dawn* ou *Detroit: Become Human*, o feedback das decisões é relativo à narrativa e correlacionado com as outras personagens. Utilizando o exemplo do último jogo mencionado, as decisões de um dos protagonistas, Connor, irão afetar, negativamente ou positivamente a sua relação com o NPC Hank. O desenlace da grande parte destas escolhas é previsível, no entanto, se o jogador continuar a fazer as escolhas "erradas" - ou seja, as decisões que pioram a relação de Hank com Connor - então as duas personagens não irão ter um final feliz. Alternativamente, se o jogador escolher as opções "corretas", as que levam a relação entre Connor e Hank a melhorarem, ele acabará por ser recompensado com um final feliz.

Em *Undertale* apesar de ser um jogo de natureza diferente dos outros dois, este sistema funciona de uma forma semelhante., tendo o jogador a opção de ser amigo ou aniquilar os seus oponentes. A respostas das outras personagens irão ou castigar ou recompensar o jogador: Se os oponentes forem eliminados, os NPCs irão ser mais agressivos e em geral ter mais medo do protagonista; se, no entanto, o jogador optar por ser amigável, os NPCs ajudarão o protagonista a completar o seu objetivo.

As recompensas e as punições, no caso de narrativas multilíneares, estão intimamente relacionadas com a moralidade. De uma maneira consciente ou inconsciente, o *game designer* acaba por condicionar os jogadores a tomarem as decisões que ele achará mais corretas através do uso de desenlaces positivos ou negativos. No entanto, nenhum destes tipos de feedback poderia ser possível se não fosse utilizado o apelo emocional.

### **3.3 - O Apelo Emocional e a Empatia**

Como vimos na secção anterior, a emoção relacionada com uma escolha pode ser utilizada para condicionar o jogador a tomar certas decisões - alcançado através do sistema de escolhas ou recompensas. Como observámos anteriormente, certas decisões irão ter desfechos mais (ou menos) confortáveis e agradáveis para o jogador. Isto acontece devido à empatia que o jogador deverá sentir pelo protagonista que controla, assim como pelas personagens que o rodeiam.

“In real life we experience two main types of emotions: those directed toward ourselves, and those directed toward other creatures through a vicarious experience known as empathy.”

(Ryan, 2009, p. 56)

A utilização da empatia e do apelo à emoção do jogador surgem então como ótimas ferramentas para a multilinearidade nos videogames. Isso ocorre pelo facto de que o apelo emocional dos jogadores é uma tarefa relativamente simples quando se garante o engajamento empático do jogador. Através dessa conexão emocional, os jogadores deverão conseguir antecipar os possíveis desenlaces de cada decisão. Como discutido anteriormente, os desfechos de cada escolha devem ser, de certa forma, previsíveis - o jogador deve ter consciência de que, ao responder de uma forma ríspida a um NPC, é de esperar uma reação igualmente negativa ou uma mudança na dinâmica da relação. Tomemos novamente como exemplo, o caso de *Until Dawn*: num determinado momento do jogo, um dos protagonistas depara-se com a difícil decisão de salvar a vida da pessoa por quem tem um interesse romântico (Ashley) ou a do seu melhor amigo (Josh). O que tanto o jogador como o protagonista não sabem é que essa escolha é, na realidade, irrelevante para o desfecho da história. Independentemente da escolha do jogador, Josh irá sempre morrer. Se o jogador optar por salvar a Ashley, a narrativa seguirá conforme o esperado; no entanto, se escolher salvar o melhor amigo, a reviravolta dramática cria um impacto chocante, pois é Josh aquele que perece, independentemente da sua escolha, invertendo as expectativas e influenciando eventos futuros. Neste último caso, quando chegar a altura de ser a Ashley a salvar o protagonista, ela lembrar-se-á da escolha feita naquele momento anterior, o que poderá significar a salvação ou a morte do protagonista. Apesar da escolha ter um carácter mais pesado, possivelmente até revelar-se complicada para o jogador, e apesar deste não saber ao certo o que irá acontecer, o jogador pode, certamente, imaginar os desfechos que irão ocorrer consoante a escolha que fizer. A premissa da escolha é fácil de entender e o seu desenlace óbvio.

Durante a cena descrita, devido à intensidade da cena, existem vários apelos às emoções do jogador através de pedidos desesperados das personagens para serem salvas, assim como dos seus gritos de angústia após conhecerem o seu destino. Porventura, dependendo da opinião e empatia do jogador pelas personagens presentes, esta decisão poderá ser fácil ou difícil: Se o jogador tiver uma preferência óbvia por uma personagem ou não tiver empatia ou consideração pelo próprio protagonista, a decisão, certamente, não terá pessoa relevância pretendida pelo *game designer*:

“This empathy for the player is crucial. You must develop the ability to put yourself in the player’s shoes and anticipate his reaction to each element of the game.”

(Bates, 2004, p. 17)

Ao falarem de empatia, Bates (2004) e Adams (2010) focam-se na maioritariamente na *player empathy*, ou seja, na empatia do jogador. No entanto, os autores descrevem esta empatia maioritariamente dum ponto de vista lúdico, focando-se na experiência do usuário perante às mecânicas e ao *game design* em si, algo mais técnico e geral do que narrativo. Porém, as suas conclusões podem muito facilmente ser aplicadas ao *narrative design*. Bates (2004, p. 133) defende que como *game designers*, devemos ter a “capacidade de nos colocarmos no lugar do jogador”<sup>27</sup>, e isto é verdade para qualquer escritor, uma vez que a experiência narrativa e emocional é uma das principais preocupações. É da responsabilidade do escritor (e igualmente do *narrative designer*) criar personagens com que o usuário se irá relacionar, e como tal terá de conseguir colocar-se no seu lugar para melhor perceber o que este irá experienciar. Se pretende criar personagens e situações que apelem à empatia do usuário, o *narrative designer* deverá ser capaz de se colocar no lugar do jogador para perceber como a sua história irá ser recebida. Não podemos simplesmente colocar uma personagem na história e esperar que o jogador se conecte imediatamente com ela, com pouca ou nenhuma informação. Igualmente, não podemos fornecer uma vastidão de informação não organizada ao jogador. A apresentação de informação deverá ser feita de uma maneira calculada e ideal, não muito rápida, para não sobrecarregar o jogador, mas também não muito lenta, para não o aborrecer.

Quando um usuário inicia um jogo como Super Mario, irá relacionar-se automaticamente com o protagonista - Mário - pela simples razão de que este não tem uma personalidade própria. O jogador tem um objetivo: salvar a princesa e tentar não morrer pelo caminho. O foco do jogo não é a narrativa, e como tal, a personalidade do protagonista é irrelevante, deixando este espaço em branco para o próprio jogador o preencher. Nestes casos, o protagonista é um mero avatar, uma extensão do jogador para o universo do jogo, tal como defende Tomé (2020, p. 25):

“Este avatar que o jogador pode controlar, é normalmente isento de qualquer personalidade. (...) O seu corpo vazio e a sua falta de personalidade fazem com que vários jogadores possam projetar a sua personalidade para o mesmo.”

---

<sup>27</sup> Bates, 2004, p. 133. Citação original: “(...) you need to be able to put yourself in the player’s shoes.”

Tomé de facto, faz uma distinção importante entre avatar e personagem. Ele defende, que enquanto o avatar, como vimos, é isento de personalidade, a personagem é “uma entidade que possui uma possibilidade própria que o jogador pode ou não controlar” (p. 25), afirmando que “esta entidade (...) costuma ter a sua própria personalidade e identificação na narrativa, independentemente do (...) jogador”. Nas palavras do autor:

“Um avatar tem a prioridade em termos lúdicos. (...) A personagem tem a superioridade em termos narratológicos.”

(Tomé, 2020, p. 25)

Num jogo tipo narrativa interativa, em que a história ganha protagonismo, torna-se inaceitável que o protagonista que o jogador controla seja um mero avatar vazio e não possua uma personalidade. Num jogo em que a narrativa é importante, é igualmente importante que o jogador conheça a personagem que está a controlar e, como tal, é extremamente urgente que o jogador se relacione o mais depressa possível com essa personagem.

Mas então, de que maneira é que podemos apelar às emoções dos jogadores? Como é que construímos uma ligação entre as personagens e o usuário que o faça sentir empatia? Há, sem dúvida, várias vias.

A primeira aqui apresentada é o método da simpatia pela personagem, isto é, por outras palavras, a conexão que o jogador sente com uma personagem devido à sua caracterização. Este é um dos métodos mais eficazes de criar uma ligação emocional imediata entre o jogador e a personagem - quando bem feita. Este método foca-se maioritariamente em fazer o jogador relacionar-se com a personagem a um nível humano, apelando ao seu lado empático, através da humanização da personagem através da personalidade, da *backstory*, ou de uma combinação das duas.

A personalidade é o primeiro método de humanização que iremos aqui abordar. Como já discutido, um dos aspetos que separa um avatar de uma personagem é a sua personalidade. Enquanto que na vida real, nós, como seres humanos, temos tendência a apreciar as pessoas que nos parecem simpáticas e que nos tratam a nós e aos outros com gentileza e respeito, a realidade é que em ficção é muito mais fácil fazer os usuários simpatizarem e conectarem-se a personagens com personalidades menos agradáveis. Isto acontece porque em ficção as pessoas não estão tão focadas nos valores morais da realidade, mas mais interessadas no entretenimento. É por esta razão que a característica mais importante de qualquer protagonista

é ser interessante: Uma personagem, especialmente aquelas de maior importância, como um protagonista, deverá estimular e cativar o jogador.

Veremos, por exemplo, o caso de Bruce Wayne, mais comumente conhecido como Batman. Enquanto Batman, Bruce tem uma personalidade fria e distante, atormentado pelo seu passado. Ele contrasta neste aspeto com a ideia de herói tradicional em que as pessoas pensam quando ouvem a palavra: Alguém bondoso e carismático, sempre disposto a ajudar os outros que o rodeiam. Apesar de Batman não ter esta amabilidade em si, ele certamente possui valores que o colocam na categoria de “herói” e não a de “vilão”: o seu código de honra, como por exemplo, o de nunca matar os seus inimigos. De facto, uma personagem não tem que ser perfeita para ser alguém com quem os usuários se conectem. Na realidade, segundo Jennifer Ellis (2016)<sup>28</sup>:

“Someone who is too good, or perfect is also annoying. Nobody is perfect. And we are quick to hate someone who appears to be.”

Como a autora descreve, ninguém é perfeito, e como tal, os usuários tipicamente terão dificuldade em relacionar-se e, conseqüentemente, a empatizar com personagens demasiado perfeitas. Para impedir que isto aconteça, as personagens devem ter falhas, aspetos menos positivos acerca da sua personalidade, que é precisamente o que as tornará humanas. No exemplo de Bruce, apesar de ele ser um herói que salva os cidadãos de Gotham e se recusa a matar os seus inimigos (aspetos positivos), ele é também, como já observámos, alguém frio e distante, que age a partir das sombras e utiliza o medo como uma arma (aspetos negativos). Se uma personagem tiver demasiados aspetos positivos com poucos ou nenhuns pontos negativos relevantes, os jogadores poderão sentir-se irritados pela sua “perfeição” e, dificilmente, se irão envolver com a personagem. Por outro lado, se a personagem tiver demasiados aspetos negativos, então o jogador poderá não considerar que esta é merecedora de redenção.

Em suma, para um jogador se poder relacionar com uma personagem, esta deve ter características e faculdades humanas. Para criarmos uma personagem com características humanas, temos de saber como a humanizar. Nenhum ser humano é perfeito, logo, nenhuma personagem poderá também ser perfeita, carente de aspetos negativos de personalidade. Porém, estes aspetos negativos não podem prevalecer sobre os positivos, quer em quantidade, quer em qualidade. Terá sempre que haver um balanço.

---

<sup>28</sup> Em: <https://www.jenniferellis.ca/blog/2016/3/23/what-makes-a-character-likable>. Acessado em: 26/11/2023.

No entanto, a personalidade é só um dos métodos que podemos empregar para fazermos os nossos usuários relacionarem-se com as personagens. De facto, as ações mais imorais podem muitas vezes ser justificadas - e, nos olhos dos jogadores, até perdoadas - através da *backstory* da personagem.

A *backstory* (história do passado) ou *origin story* (história de origem) das personagens refere-se ao seu passado. Explica o modo como a personagem chegou à situação inicial da história e mais importante, justifica a sua lógica, ações, e personalidade. Todos nós temos uma *backstory*. Todos os seres humanos têm um passado que os levou até onde se encontram. Então, se queremos humanizar as nossas personagens, teremos que lhes adicionar mais uma camada de complexidade - teremos que lhes definir um passado.

Veja-se novamente o exemplo de Batman. O que leva Bruce a perseguir os vilões de Gotham? O que o motiva? E porque é que ele é alguém frio e distante? As respostas encontram-se na sua história de origem: Enquanto ainda era criança, Bruce testemunhou o assassinado de ambos os seus pais, vítimas de um assalto que se provou ser mortal. Este incidente traumatizante não só o moldou como pessoa, afetando a sua personalidade, como o fez jurar vingança contra todos os criminosos de Gotham, o que motivou a criação do seu alter-ego: Batman.

Esta vitimização das personagens é algo bastante comum em ficção. É o que é comumente conhecido como uma *tragic backstory* (história do passado trágica), empregado frequentemente devido à sua facilidade de gerar empatia pela parte do jogador, através da colocação das personagens como vítimas objetivas de uma terrível injustiça. No caso de Bruce Wayne, temos uma criança indefesa<sup>29</sup>, feita órfã através de um ato aleatório de violência. Num outro exemplo, Frank Castle, conhecido como o *Punisher*, da Marvel Comics, de maneira semelhante ao Batman, torna-se um vigilante após o homicídio da sua família. Contrariamente ao Batman, no entanto, Frank Castle não segue um código de honra - Ele rapta, tortura e chega até a matar os seus inimigos na sua luta contra o crime, desfocando a linha entre herói e antagonista.

De facto, a *tragic backstory*, em específico, é maioritariamente utilizada para justificar as ações imorais das personagens, oferecendo ao jogador uma razão para se relacionarem com estas

---

<sup>29</sup> O ato de colocar crianças, que em si já são um símbolo de inocência, é mais uma maneira de influenciar as emoções do usuário: Quando é causada uma injustiça a um ser tipicamente considerado inocente (como crianças e animais), o sentimento de compaixão torna-se ainda maior.

(apelando aos seus sentimentos de pena e compaixão), numa tentativa de as humanizar. E, apesar de servir para definir os heróis, como é o caso do Batman, revela-se essencial na criação de antagonistas.

Um antagonista é, por definição, a personagem que se opõe ao protagonista. E, apesar de não ser sempre este o caso, os antagonistas são tipicamente os vilões das histórias, contrários aos heróis. Por natureza, então, os vilões são geralmente aqueles que possuem um maior arsenal de atributos negativos: o maior deles é a vontade de criar danos físicos e/ou emocionais a inocentes por razões tipicamente egoístas. Muitos escritores e *narrative designers* não se preocupam em humanizar os seus vilões. No entanto, aqueles que o fazem, geralmente oferecem uma história trágica do seu passado que permita justificar as suas crenças e as suas ações.

Vejamos, por exemplo, um caso em *Assassins Creed: Odyssey*. Um dos maiores vilões que encontramos no jogo é o irmão (Alexios) da nossa protagonista (Kassandra). Quando primeiro o conhecemos, é impossível não reparar na sua agressividade, falta de empatia e de paciência, assim como a sua tendência para a violência. Desde o momento em que ele entra em cena que é sentido, pelas outras personagens, uma aura e um ambiente de medo e terror. Para complementar este quadro, uma das suas primeiras ações é matar a sangue-frio uma personagem que tanto o jogador como o Alexios sabem ser inocente do crime que o acusam. No entanto, apesar da natureza do jogo ser implicar o assassinio frequente de outras personagens, e o facto do morto ser, objetivamente, um dos vilões, é difícil não ficar arrepiado com a violência descontrolada de Alexios, tanto pelas motivações para este homicídio como pela maneira como é executado.

Como podemos concluir, se julgarmos Alexios somente pela sua personalidade, ele torna-se uma personagem pouco merecedora de redenção. Porém, há dois pontos positivos que podem ajudar o jogador a criar afeição e empatia por ele: o primeiro é o já mencionado facto de Alexios ser o irmão de Kassandra, que, tendo sido separados em criança, fica inicialmente feliz por saber que este ainda está vivo; segundo é a sua *backstory* que está inteiramente ligada à de Kassandra. Alexios, após ter sido separado sua família por um culto, foi por eles educado a acreditar que tinha sido abandonado por todos aqueles que deveriam protegê-lo: Os seus pais e a sua irmã mais velha. Como tal, ele é bastante violento e arrogante, recusando a ajuda de Kassandra, chegando mesmo a acreditar que esta o atirou propositadamente do topo de uma montanha, o evento que levou à separação. O jogador, no entanto, sabendo que tal não é verdade, encontra dois caminhos possíveis: ajudar Kassandra a convencer e a salvar o irmão do

culto ou decidir que este não é merecedor de redenção. O jogador torna-se assim no juiz do carácter de Alexios.

A relação entre personagens é outra maneira que podemos utilizar para desenhar uma conexão emocional com o jogador. Como no já mencionado caso de Cassandra e Alexios, o jogador poderá criar uma ligação emocional imediata com Alexios somente porque Cassandra, a nossa protagonista, se sente emocionalmente conectada com o seu irmão. Ou seja, o jogador sente uma conexão por Alexios a partir de uma extensão da sua conexão com Cassandra. A criação de relações interpessoais entre as personagens torna-se, então, em mais uma maneira de as humanizar e acrescentar complexidade, apelando então às emoções do jogador através do uso da empatia.

Mas então, como é que agimos se tivermos personagens que não têm nem uma personalidade simpática, nem uma *backstory* que inspire simpatia? Nestes casos, podemos apelar à empatia do usuário não através do uso de emoções negativas (como os sentimentos de pena e compaixão que derivam de *tragic backstories*), mas através de conotações positivas, criando uma relação entre jogador e personagem que está diretamente ligada com o quão divertida essa personagem é.

Imaginemos, então, que temos uma personagem cuja personalidade não se revela simpática e que não tem uma “*tragic backstory*”. Imaginemos então que estamos perante uma personagem fria, antipática e, porventura, até maléfica, cuja história desconhecemos ou simplesmente não desperta a nossa compaixão ou compreensão. Se temos personagens que não são amigáveis, que não têm um código de valores moralmente aceitáveis, e uma história que as justifique, como é que as podemos tornar em personagens com as quais os jogadores possam ter algum envolvimento? E a resposta é fácil, em teoria: Se a personagem for eficaz na sua função na história. Ou seja, uma personagem que é competente no seu papel, e que faz aquilo que se propõe a fazer. No caso de um antagonista, por exemplo, se este for um adversário digno e até potente contra o nosso protagonista, cheio de habilidades poderosas que fascinam o jogador e o mantêm, ao mesmo tempo, entretido. Este é o método das habilidades da personagem.

A maioria das personagens que se enquadram neste papel são os anti-heróis e, principalmente, os antagonistas. Tomemos como exemplo uma das mais famosas antagonistas dos filmes da Disney: a Maléfica da Bela Adormecida (1959). Se avaliarmos somente a sua aparição original no filme de 1959, pouco ou nada se sabe sobre quem é a Maléfica. Aprendemos no início que é um ser de imenso poder, profundamente temida por todos os seres que a conhecem, e que não

foi convidada para o batismo da princesa Aurora. Isto é algo que a ofende, e que a leva a amaldiçoar a criança no seu berço. Ora, estar ofendido, é sem dúvida uma motivação, no entanto, dificilmente se poderá considerar uma “*tragic backstory*”. Mesmo como motivação, pode ser argumentado que a punição que a jovem princesa e os seus pais sofrem dificilmente se encaixam no suposto crime cometido. De facto, a reação de Maléfica ao não ter sido convidada para a festa apenas contribui para o seu papel como uma vilã implacável: ela está disposta a amaldiçoar uma criança só porque não foi convidada para uma festa. Logo temos um exemplo de uma personagem com quem é difícil um utilizador se envolver. Afinal de contas, porquê que alguém gostaria de uma personagem como Maléfica?

Bem, a resposta para essa pergunta é o facto de Maléfica se encaixar muito bem no seu papel de vilã. Ela é aterrorizante e implacável e, para além disso, uma impressionante e poderosa feiticeira, com habilidades que ultrapassam as das três fadas. Isto é algo que é demonstrado logo desde início, quando Maléfica amaldiçoa mortalmente Aurora, um destino que só pode ser alterado fazendo-a entrar num sono eterno em vez da morte, e no final, quando a vilã se transforma num dragão para lutar contra o amado da Aurora. Durante todo o filme, ela parece estar a a divertir-se: amaldiçoar os seus próprios lacaios, a raptar o príncipe Filipe e no momento em que a Aurora cai na sua armadilha e é, efetivamente amaldiçoada, Maléfica passa grande parte do tempo satisfeita com o sucesso dos seus planos malévolos. Ao falar de Maléfica, Romano (2017)<sup>30</sup> escreve:

“So cursed babies, captured princes who are torture [*sic*] in all the ways, making lightning, conjuring thorns, and turning into a dragon. (...). She’s the best at being bad.”

A competência das personagens no seu papel, assim como a habilidade que estes possuem é o que as torna interessantes. Personagens interessantes são personagens que irão manter o usuário entretido e, portanto, investido emocionalmente na sua aventura. As personagens podem não ser dignas de compaixão, mas são divertidas e interessantes o suficiente para que o jogador crie uma ligação emocional com eles.

O humor pode ser outra maneira de fazer o jogador correlacionar-se com as personagens. Como no exemplo anterior, o humor apela às emoções positivas do jogador, sendo então também uma ótima maneira de conectar emocionalmente o usuário com as personagens, sejam estas

---

<sup>30</sup> Em: <https://rambleonnerdyponderings.wordpress.com/2017/11/17/why-maleficent-is-definitely-100-the-best-disney-villain/>. Acessado em 17/10/2023.

protagonistas, personagens secundárias ou antagonistas. Podemos ilustrar este exemplo com um dos principais antagonistas de um recente filme da Dreamworks, Gato das Botas: O Último Desejo (2022): “Big” Jack Horner. Apesar de ser um vilão competente, este torna-se extremamente divertido devido ao seu humor: Jack Horner é um vilão que sabe que é maléfico e sem remorsos. De facto, a falta de um *tragic backstory* é algo utilizado de maneira humorística, assim como a sua maldade perante todos aqueles que conhece. O humor assim como a competência de Jack Horner são utilizados para criar uma ligação com o usuário. Apesar de ser uma personagem objetivamente maldosa, torna-se simpático aos olhos do usuário devido então ao seu valor de entretenimento.

Por fim, como um último exemplo de método que irei aqui apresentar, temos a música. A música tem uma capacidade única para aprofundar as emoções do usuário, ou para o fazer sentir emoções que porventura não sentiria. Imaginemos um cenário em que o jogador não se relacionou com uma personagem secundária importante para o jogo. E imaginemos de seguida que, num determinado momento do jogo, a personagem morre. O jogador, não tendo uma relação emocional com a personagem, pouco ou nenhuma emoção terá. No entanto esta indiferença pode ser contrariada pelo uso da música, inscrevendo no jogador emoções fortes.

Michel Chion (1994) cunhou o termo *Empathetic Music*, traduzido para português como Música Empática, definindo-o da seguinte forma: “Music whose mood or rhythm matches with the mood or rhythm of the action on screen” (p. 222).

A música é um grande agente da empatia pois funciona de uma maneira principalmente subconsciente. Afinal de contas, é usada música de carácter inquieto em momentos de terror, música calma naqueles mais casuais, e música dramática ou épica em instantes de ação. É desta maneira que conseguimos que o jogador sinta uma ligação emocional à personagem, e consequentemente, condicionamos as suas escolhas, através da associação.

Nenhum destes métodos aqui apresentados, no entanto, deverão funcionar em vácuo. De facto, para criarmos personagens com quem os jogadores se irão identificar e conectar ao ponto de sentirem empatia, devemos utilizar estes métodos em conjunto e de uma forma equilibrada.

Jogos multilíneares apoiam-se nesta empatia para criarem narrativas mais fortes e profundas, muitas vezes com temas relevantes para os tempos modernos, mesmo que o jogo em si não o seja. Os jogadores sentem empatia pelas personagens com quem se conectam a um nível mais íntimo. A empatia faz a multilinearidade funcionar, sendo através desta que o desenvolvedor

pode condicionar o jogador a fazer escolhas específicas, contando com a ajuda do feedback positivo ou negativo.

*Detroit: Become Human* e *Undertale* são ambos jogos de narrativas interativas que recorrem ao apelo emocional e à empatia. São ambos jogos que mostram as consequências das escolhas dos jogadores de uma maneira explícita, usando feedback emocionalmente positivo e negativo, que só funciona empregando a empatia do jogador. Ambos estão desenhados para fazer o jogador sentir-se mal com as suas escolhas “moralmente erradas” - Em *Detroit: Become Human*, as consequências são muitas vezes a guerra e/ou a morte, e *Undertale* a solidão.

*The Stanley Parable*, outro jogo multilinear, também usa a emoção do jogador através do discurso do narrador, que tenta dar direções ao jogador, que, por sua vez, poderá segui-las ou desobedecer-lhe. Se o jogador escolher a segunda opção, o narrador reagirá de uma forma emocional e por vezes até manipulativa, tentando até fazê-lo sentir-se mal com a sua escolha e descrevendo-se a si mesmo como uma vítima.

### **3.4 - O caso de *Detroit: Become Human***

*Detroit: Become Human* é um jogo repetidamente mencionado neste trabalho. Como tal, podemos concluir a sua importância em termos de inspiração para a concretização deste projeto.

De facto, mais do que uma inspiração, *Detroit: Become Human* é, na minha opinião, um exemplo de uma narrativa interativa multilinear bem-sucedida.

Tendo sido publicado em 2018, *Detroit: Become Human* pela é um jogo da Sony Interactive Entertainment, desenvolvido pela empresa Quantic Dreams e, mais especificamente, escrito e dirigido por David Cage. Numa entrevista à TED (Technology, Entertainment, Design) em 2018, ano do lançamento do jogo, Cage descreveu o seu desejo de incluir a opção de múltiplas escolhas nas histórias, colocando o jogador no papel do protagonista de forma a que este pudesse decidir a sua própria aventura e fornecendo-lhe variadíssimos finais. Como tal, *Detroit: Become Human* conta com cerca de 85 finais diferentes distribuídos entre os seus três protagonistas.

#### 34.1. - As Variáveis

*Detroit: Become Human* faz uso de três protagonistas diferentes: Connor, Markus e Kara. Estes três - todos eles *androids* - encontram-se inseridos num mundo futurista no ano de 2038. Neste

universo, *androids* - robôs com aparências e comportamentos humanos - começam repentinamente a desviar-se do seu propósito inicial e a comportar-se mais como seres humanos, alegando serem capazes de sentir emoções. De facto, o jogo faz uso de fortes temas filosóficos, inspirados por filmes como *Bladerunner* (1982), que adapta o livro *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), de Philip K. Dick. O jogo trata então o tema da discriminação, assim como o problema da inteligência artificial, comparando-a à mente humana e colocando em questão se os robôs conseguem ter sentimentos, e, se sim, em que medida poderão ser considerados e tratados como humanos.

Durante o decorrer do jogo, como já mencionado, o jogador poderá controlar três protagonistas: todos eles com a sua própria narrativa, divergente no início, mas que se cruza no final da história. Como tal, cada protagonista tem a sua própria missão e personagens secundárias com quem se cruza que vão ser significativas para a história. De facto, a relação que cada protagonista tem com as várias personagens secundárias do jogo é tão significativa como as decisões tomadas em momentos de ação. Para ilustrar este conceito, podemos recorrer a um exemplo significativo inserido no capítulo *The Bridge* (A Ponte). Aqui encontramos Connor, um dos protagonistas, com uma das personagens secundárias relevantes para a sua história, Hank. Connor e Hank estão a meio de uma discussão, em que, independentemente do que Connor disser a Hank, este último acaba sempre por lhe apontar uma arma à cabeça. No entanto, se ele aperta ou não o gatilho é algo que está dependente da relação entre as duas personagens: Se a relação for significativamente positiva, Hank não o fará - porém, se este não for o caso, Hank dispara.

Esta ideia das personagens secundárias e das suas relações com as personagens principais foi algo em que efetivamente me inspirei durante a concretização do meu jogo. *Detroit: Become Human* utiliza momentos de decisão rápida, escolhas complexas e escolha de diálogos para criar um sistema de relações que afetarão o desenlace da história. Markus e Kara, os outros protagonistas, têm também as suas próprias personagens secundárias, cujas relações são de importância muito significativa, tendo o Markus (juntamente com Connor), ainda a variável da opinião do público.

A opinião do público é uma variável que, contrariamente às outras, não está dependente de uma relação entre duas personagens, mas sim da relação entre o público com os *androids*. Markus, que na história assume o papel do líder da revolução, é o que acaba por afetar maioritariamente esta variável, que, por sua vez, poderá afetar diretamente a história de Kara,

uma *android* que tenta escapar da inevitável guerra entre *androids* e humanos que se aparenta aproximar.

a) Apelo à Empatia

Como já mencionado, o jogo faz uso dos temas filosóficos, que remetem para a própria humanidade dos robôs. Um tema tão ligado à emoção, será inevitavelmente conectado ao uso da empatia.

De facto, o apelo à empatia é um recurso utilizado de forma consistente em *Detroit: Become Human*, através, por exemplo, da utilização de personagens jovens, representantes de inocência - como o exemplo de Alice, uma personagem secundária na história de Kara, que sofre de abuso pelas mãos do pai - e o uso de *tragic backstories* - como nos exemplos de Hank e de North, esta última uma personagem secundária na história de Markus.

O apelo à empatia serve então como uma ferramenta para empregar a multilinearidade, uma vez que, quer conscientemente ou subconscientemente, guia o jogador a tomar certas decisões ou a arriscar obter um final “menos satisfatório”.

*Detroit: Become Human* surge então como uma das maiores inspirações para a realização desta história, não só devido à sua dimensão, mas também à sua capacidade de manter a história coesa, enquanto, ao mesmo tempo proporciona variadíssimos desfechos, incentivando o jogador a repetir a o jogo, aspetos que tentei emular aquando da criação da minha narrativa.

## **Parte II: O Projeto**

## 4. - Metodologia

### Tema

A temática deste projeto, enriquecido pelo aprofundamento teórico anteriormente apresentado, foca-se principalmente no tema do *Design* Narrativo em Narrativas Interativas. A nossa atenção está principalmente direcionada às complexidades e desafios que *narrative designers* enfrentam no decorrer da conceção de narrativas interativas.

Ao explorar minuciosamente este tema, buscamos compreender não apenas as práticas convencionais, mas também as barreiras criativas e as soluções inovadoras que surgem no cenário do *Design* Narrativo.

### Objetivos

Dado o tema selecionado, o objetivo por mim definido foi então o da criação de uma experiência de narrativa multilinear, focando-me sempre na sua coesão, de maneira a manter a história lógica independentemente do caminho que o jogador opte.

O objetivo principal deste projeto, é o da procura de um melhor entendimento das já mencionadas dificuldades e desafios encontrados por *narrative designers* durante a criação de uma narrativa multilinear, visando então proporcionar soluções possíveis para os pressupostos problemas encontrados.

Este estudo visa então oferecer uma visão abrangente das complexidades envolvidas em tal processo, proporcionando introspeções para a aprimoração da prática e da eficácia do *Design* Narrativo em Narrativas Interativas.

### Metodologia

De forma a melhor atender à temática proposta e aos objetivos estabelecidos, optou-se pela metodologia de projeto. A escolha de uma metodologia de investigação baseada na prática, reflete a natureza experimental do tema em questão do *Design* Narrativo em Narrativas Interativas, que exige uma exploração prática para melhor ser compreendido.

Para a realização do projeto, foi selecionado o programa *Twine*, link para o qual se encontra disponível em variados pontos deste projeto.

## 5. - Pesquisa Temática

Tratando-se de um relatório, é agora o momento de abordar o próprio projeto. Enquanto as inspirações para o gênero de jogo já foram estudadas e discutidas, resta ainda explorar as suas fontes temáticas - a narrativa em si.

Tendo em conta o enquadramento temático, foi necessário elaborar uma extensa pesquisa que integrou textos sobre bruxas e inquisição. A pesquisa permitiu dar solidez à história produzida e servir de inspiração. Tratando-se de um tema muito frequente em histórias de fantasia, quis ficar com uma ideia aprofundada do mesmo e, com isso, enriquecer a narrativa. Este capítulo espelha essa longa pesquisa, embora muitos elementos não tenham entrado no projeto ou só o tenham influenciado indiretamente.

As atrocidades cometidas em nome da religião cristã não se restringem às infames “caças às bruxas”. Porém, a sua existência tem um fascínio peculiar, especialmente quando comparamos a visão moderna de bruxas e de bruxaria com a de séculos anteriores: Desde ficções a neo-religiões, a magia, e em particular as bruxas, tornaram-se algo tão banal e encantador, sendo maioritariamente aceites no mundo ocidental atual, o que contrasta extraordinariamente com o clima de perseguição, violência e terror que prevalecia em eras passadas. Pessoas, especialmente mulheres, eram perseguidas, torturadas e executadas só pela mera suspeita de feitiçaria.

Este foi o tema escolhido para a minha narrativa: O clima de perseguição, medo e poder que causaram as terríveis “caças às bruxas” ocorridas entre o final da Idade Média e no início da Idade Moderna. Esta escolha foi motivada pela minha fascinação não só pela época, mas também pelo poder exercido pela Inquisição e especialmente, pela mentalidade que conduziu as pessoas à perseguição - os seus medos, as suas crenças e até que ponto estavam dispostas a ir em nome da religião. Este aspeto da natureza humana de temer e odiar o desconhecido, frequentemente sem procurar compreendê-lo antes de o aniquilar, molda a essência da narrativa. No entanto, para uma melhor compreensão deste cenário, é essencial contextualizá-lo.

## 5.1 - Contextualização histórica

### 5.1.1 - A luta da Inquisição contra a heresia

Quando surgiu a Inquisição, esta não se manifestou imediatamente como a instituição que reconhecemos nos tempos modernos. Derivando do latim "*inquirere*," que significa simplesmente "questionar" ou "investigar", o termo "inquisição" revela a sua natureza inicial de busca e indagação sem necessariamente refletir a natureza violenta com que lhe associamos hoje em dia. A evolução da Inquisição, que teve o seu início no século XII e atingiu o apogeu nos séculos XVII e XVIII, foi um processo complexo, moldado por diversas bulas que visavam, em si, resolver os desafios enfrentados pela Igreja Católica, sendo o maior destes todos a luta contra a heresia:

“It was only in the twelfth and thirteenth centuries that the term underwent a change in meaning. From now on, it designated both an extraordinary authority appointed by the Catholic Church and the procedure used by this authority to track down and prosecute religiously dissenting people, or so-called heretics.”

(Müller, 2018)<sup>31</sup>

A 4 de novembro de 1184 dá-se o Concílio de Verona. O Papa Lúcio III, reunido com o Sacro Imperador Romano-Germânico, Frederico I, emite a bula "*Ad abolendam*"<sup>32</sup> com o objetivo de abordar e enfrentar o crescente problema da heresia na Europa. Nela, o papa salientava a importância e a responsabilidade dos bispos locais<sup>33</sup> para lidar com a heresia, incentivando-os a investigar e a erradicar, assim como a tomar medidas apropriadas contra aqueles considerados culpados de serem hereges. A própria bula oferecia uma extensa descrição de como dirigir um inquérito, assim como as possíveis punições (desde confisco de bens, roupa distinta, pena de prisão, entre outras<sup>34</sup>), devendo a excomunhão ser aplicada aos hereges

---

<sup>31</sup> Em: <https://www.ru.nl/theology/society/imagining-the-inquisition/inquisition-history/inquisition-overview/>. Acessado em: 11/11/2023;

<sup>32</sup> Em português: "Abolição" ou "Para abolir". Completo: "*Ad abolendam diversam haeresium pravitatem*" traduzido aproximadamente para "Para abolir várias heresias perversas".

<sup>33</sup> Esta inquisição inicial é chamada de Inquisição Episcopal por ser gerida por bispos locais.

<sup>34</sup> Müller, 2018. Citação original: "The punishments could range from penances, having to wear a distinguishing mark on their clothing, confiscation of goods, prison terms and excommunication."

convictos e aos seus protetores. Müller (2018) nota que estes castigos eram “meios para gerar medo e terror de forma a trazer os condenados novamente para a Igreja oficial”<sup>35</sup> reforçando que o papel da Inquisição era “sempre a conversão, nunca a pena de morte, que seria apenas usada como último recurso” pois o objetivo era não só “salvar a alma do acusado, mas também porque se temia que mais e mais cristãos seriam desviados”<sup>36</sup> da fé católica.

Müller (2018) nota ainda que havia “apenas duas categorias de heréticos que receberiam a pena de morte:” aqueles que se recusavam a penitenciar e os que “inicialmente renunciaram a sua heresia, mas que mais tarde repetiam a ofensa.”<sup>37</sup> Eram nestes casos que os acusados seriam entregues ao sistema de justiça secular - o que normalmente resultaria numa execução pela fogueira.

Efetivamente, “pela perspectiva das autoridades seculares, os heréticos eram traidores a Deus e ao rei, e por isso mereciam morte” (Madden, 2004)<sup>38</sup>. A heresia era vista como um “crime de lesa-majestade”<sup>39</sup>, ou seja, um crime de alta traição, significando então uma transgressão não só contra Deus e a alma do indivíduo, mas contra o próprio Estado. Rust (2012) nota que segundo a bula “*Vergentis in Senium*”, emitida em 1199 pelo papa Inocêncio III, “os

---

Em: <https://www.ru.nl/theology/society/imagining-the-inquisition/inquisition-history/inquisition-overview/>  
Acessado em: 11/11/2023;

<sup>35</sup> Müller, 2018. Citação original: “All punishments were considered a means to generate fear and *terror* in order to bring the convicted back into the official Church.”  
Em: <https://www.ru.nl/theology/society/imagining-the-inquisition/inquisition-history/inquisition-overview/>  
Acessado em: 11/11/2023;

<sup>36</sup> Müller, 2018. Citação original: “From then on, the inquisitors had the exclusive mandate to find dissenters and to bring them - by all means - back to the Church. The goal here was always conversion, never the death penalty, which was only used as a last resort. The Inquisition aimed to convert, not only to save the soul of the accused, but also because it was feared that otherwise more and more Christians would be led astray.” Em: <https://www.ru.nl/theology/society/imagining-the-inquisition/inquisition-history/inquisition-overview/> Acessado em: 11/11/2023

<sup>37</sup> Müller, 2018. Citação original: “There were only two categories of heretics that would receive the death penalty: stubborn heretics who refused to turn back, and so-called relapsi, those that first recanted their heresy, but who later reoffended.”  
Em: <https://www.ru.nl/theology/society/imagining-the-inquisition/inquisition-history/inquisition-overview/>  
Acessado em: 11/11/2023

<sup>38</sup> Madden, 2004. Citação original: “From the perspective of secular authorities, heretics were traitors to God and the king and therefore deserved death.”  
Em: <https://www.nationalreview.com/2004/06/real-inquisition-thomas-f-madden/>. Acessado em: 15/11/2023.

<sup>39</sup> Rust, 2012, p. 140.

condenados por heresia deveriam ser declarados ‘culpados pelo delito de lesa-majestade’ e que estes “carregariam as marcas da alta traição”. Nas palavras de Madden (2004)<sup>40</sup>:

“Heresy was a crime against the state. Roman law in the Code of Justinian made it a capital offense. Rulers, whose authority was believed to come from God, had no patience for heretics. Neither did common people, who saw them as dangerous outsiders who would bring down divine wrath. When someone was accused of heresy in the early Middle Ages, they were brought to the local lord for judgment (...).”

De facto, já em 1184, aquando do Concílio de Verona, “ambos, o papa e o imperador, estavam felizes em impor castigos baseados no entrelaçamento da heresia com traição” (Roach & Angelovska-Panova, 2012, pp. 163-164)<sup>41</sup>, demonstrando que a heresia era vista não apenas como uma ofensa espiritual, mas também como uma ameaça à ordem política e social.

Em 1233 o Papa Gregório IX, numa tentativa de continuar e melhorar o trabalho dos seus antecessores, estabelece oficialmente a Inquisição Papal através da bula “*Licet ad capiendos*”, tendo já, em 1231 entregue a instituição aos clérigos dominicanos que, contrariamente aos bispos da Inquisição Episcopal, respondiam diretamente ao papa, “criando tribunais que representavam as melhores práticas legais na Europa” (Madden, 2004)<sup>42</sup>.

Em 1252 o Papa Inocêncio IV emite a bula *Ad Extirpanda* que permite o uso de tortura pela Inquisição durante interrogações para facilitar confissões, declarando que os hereges eram “assassinos de almas, bem como ladrões dos sacramentos de Deus e da fé cristã”<sup>43</sup>. A tortura, no entanto, teria de ser interrompida quando houvesse ameaça de perda de vida ou membro.

Porém, a crença de que hereges como simplesmente “ovelhas que se perderam” começou a mudar. Alguns inquisidores acreditavam que “praticantes não estavam a agir devido à

---

<sup>40</sup> Em: <https://www.nationalreview.com/2004/06/real-inquisition-thomas-f-madden/>. Acessado em: 15/11/2023.

<sup>41</sup> Citação original: “Both pope and emperor were happy to impose punishments based on the interlocking of heresy with treason (...).”

<sup>42</sup> Citação original: “Highly trained Dominicans answerable to the Pope took over the institution, creating courts that represented the best legal practices in Europe.” Em: <https://www.nationalreview.com/2004/06/real-inquisition-thomas-f-madden/>. Acessado em: 15/11/2023.

<sup>43</sup> Tradução portuguesa da tradução em inglês de Brian W. Harrison (2005). Citação Original: “(...) murderers of souls as well as robbers of God’s sacraments and of the Christian faith, . . . are to be coerced – as are thieves and bandits – into confessing their errors and accusing others, although one must stop short of danger to life or limb”. Texto original em latim: “. . . homicidas animarum, et fures sacramentorum Dei, et fidei christianae... cogere citra membri diminutionem et mortis periculum . . . errores suos fateri et accusare alios . . . , sicut coguntur fures et latrones.” Em: <http://www.rtforum.org/lt/lt119.html>. Acessado em 12/11/2023.

ignorância da Bíblia, mas porque eram discípulos de Satanás” (Deyrmenjian, 2020, p. 7), e a crença e o medo das bruxas e dos seus alegados pactos demoníacos instalou-se.

Em 1326, através da bula *Super Illius Specula*, o Papa João XXII, promete uma “sentença de excomunhão automática para qualquer pessoa que se envolvesse em invocação demoníaca, oferecesse sacrifícios a demónios para obter serviços sobrenaturais ou adorasse demónios de qualquer maneira” (Bailey, 2006), incentivando os inquisidores a “agir contra a feitiçaria e invocação demoníaca”<sup>44</sup>, efetivamente associando estas práticas à heresia, uma decisão que abriu o caminho para o que seriam, futuramente, as perseguições às bruxas como as conhecemos.

### 5.1.2 - “O Martelo das Bruxas”: *Malleus Maleficarum*

Em 1484, a o pedido de Heinrich Kramer, o papa Inocêncio VIII emite a bula *Summis desiderantes affectibus*, permitindo oficialmente a perseguição aos acusados de bruxaria. Segundo Deyrmenjian (2020), a bula surgiu não só como “uma satisfação do pedido de Heinrich Kramer para ter autoridade para agir como inquisidor e caçar bruxas” como também “um reconhecimento oficial da existência de bruxas”<sup>45</sup>.

Heinrich Kramer, alternativamente chamado de Heinrich Institoris (nome em latim), foi um padre dominicano e inquisidor católico. Nascido na Alemanha, por volta do ano de 1430, juntou-se, ainda jovem, a um convento dominicano e, com o decorrer dos anos, demonstrou ser um homem educado e dedicado à Igreja e aos problemas que esta enfrentava. Para Kramer, o maior destes todos era indubitavelmente o problema da heresia e, mais severamente, o da bruxaria:

“Institoris’ most important pursuit, however, was always a vigorous, zealous and uncompromising war against the enemies of the faith, whomever he might perceive them to be.”

(Broedel, 2003, p.11)

---

<sup>44</sup> Em: <https://dr.lib.iastate.edu/server/api/core/bitstreams/db334b7d-0bef-40d4-b748-786a36099e81/content>. Acessado em: 16/11/2023.

<sup>45</sup> Deyrmenjian, 2020, p. 6. Citação Original: “The *Summis desiderantes affectibus*, issued in 1484, was both a fulfillment of Henrich Kramer’s request for the authority to act as inquisitor and hunt witches, and an official recognition of the existence of witches and their behavior.”

Para Kramer, as bruxas, tal como os hereges, eram uma ocorrência bastante real - e bastante perigosa - que precisavam de ser exterminadas. Segundo Broedel (2003), já em 1480 Kramer “tinha ficado preocupado com os perigos da bruxaria, e conseqüentemente começou a julgar suspeitos de bruxas com vigor”<sup>46</sup>, tarefa que o levaria a si e ao seu colega Jacob Sprenger, também este um padre dominicano e inquisidor católico, a viajar de cidade em cidade a pregar contra bruxas e demónios, solicitando aos habitantes e oficiais locais que denunciasses quaisquer casos de bruxarias com que se deparassem. E embora tenha obtido alguns casos de sucesso, esta campanha de Kramer demonstrou ser, na sua maioria, um fiasco, encontrando a oposição das autoridades locais e eclesiásticas das cidades. Nas palavras de Deyrmenjian (2020), Kramer e Sprenger “tinham sido contestados pelas autoridades locais” que defendiam que eles “não tinham permissão para trabalhar na sua região e não acreditavam que houvesse bruxas presentes.”<sup>47</sup>

Foi neste contexto, como solução a estas afrontas problemáticas, que Kramer, juntamente com Sprenger, realizaram o seu pedido ao papa de autorização para a perseguição de bruxas. A liberdade papal dada pela bula de Inocêncio VIII exatamente o que Kramer e Sprenger procuravam, reafirmando a sua autoridade como inquisidores. Na bula, para além de declarar a existência de bruxas, o papa salientava que os inquisidores tinham o dever de “fazer o que fosse necessário para se livrarem delas”, dando a sua autorização explícita a Kramer e a Sprenger, declarando ainda que estes “não deveriam ser molestados [assediados] nem impedidos de qualquer maneira por qualquer autoridade, sob pena de excomunhão ou pior” (Broedel, 2003, p.15). Deyrmenjian (2020) corrobora este ponto defendendo que, com a publicação da bula, “aos inquisidores eram concedidos o poder para pregar quando quisessem, e para questionarem, acusarem e punirem qualquer indivíduo por bruxaria, independentemente dos antecedentes da pessoa”<sup>48</sup>. Em suma, a bula oferecia exatamente a liberdade e o reconhecimento que Kramer e Sprenger desejavam para acusarem e perseguirem bruxas com nenhuma ou pouca oposição.

---

<sup>46</sup> Broedel, 2003, p.14. Citação original: “By 1480, however, Institoris had become concerned by the dangers of witchcraft, and he accordingly began to prosecute suspected witches with vigor.”

<sup>47</sup> Deyrmenjian, 2020, p. 7. Citação original: “They had been challenged by local authorities who believed Kramer and Sprenger did not have permission to work in their region and did not believe there were witches present.”

<sup>48</sup> Deyrmenjian, 2020, p. 7. Citação original: “Further, the inquisitors are granted the power to preach whenever they would like, and to question, accuse, and punish any individual for witchcraft, regardless of that person’s background.”

Foi pouco tempo depois da publicação da bula, que em 1487, Kramer, juntamente com Jacob Sprenger, publicam o manuscrito *Malleus Maleficarum* (“Der Hexenhammer”, em alemão, ou, em português, “O Martelo das Bruxas”). Como evidenciado pelo nome, *Malleus Maleficarum* é um manual sobre como identificar, julgar e executar bruxas, visando explicar o que era a bruxaria, quem eram as bruxas e como estas surgiam. Escrito inicialmente como um curto manual técnico para inquisidores e juizes sobre como agir, em termos legais, quando se deparassem com bruxas, o manuscrito rapidamente aumentou quando Kramer e Sprenger decidiram expandir a definição de bruxaria.

Segundo Broedel (2003), os objetivos dos inquisidores eram, maioritariamente, três, representados nas três partes em que a obra se encontrava dividida: O primeiro era refutar os seus opositores e críticos que se opunham à ideia de bruxaria e, como tal, impediam a perseguição de bruxas; secundamente, para proporcionar argumentos e conselhos aos inquisidores que se deparavam com tais casos e, finalmente, o já previamente mencionado curto manual técnico sobre como julgar as bruxas de uma maneira legal.

É a partir daqui que podemos começar a entender o tema do presente projeto. Na sua publicação, facilitada pela imprensa de Gutenberg, Kramer e Sprenger colocaram, nas primeiras páginas do documento, uma série de documentos que visavam validar o manuscrito, entre eles a própria bula do Papa Inocêncio VIII, aprovações assinadas por outros membros do clero altamente respeitados e uma carta do imperador do Sacro Império Romano-Germânico, Maximiliano I, escrita em 1486, que colocava inquisidores sobre a sua proteção. Todos estes documentos serviam para validar e autenticar o *Malleus Maleficarum*, o que ajudou a aumentar a sua popularidade:

“In the Malleus, the witch becomes the effective agent of diabolic power, a living, breathing, devil on earth in respect to those around her.”

(Broedel, 2003, p.5)

Podemos então começar a desenhar a imagem da bruxa que hoje pensamos quando nos lembramos das caças às bruxas, sentimento em que me foquei durante a realização do projeto. Em *Maleficarum*, são definidas várias características importantes das bruxas: A primeira, e a mais importante, é que a bruxa nasce a partir de um pacto com o diabo, em que esta se oferece ao último de maneira livre, sacrificando a sua alma, e conseqüentemente a sua relação com Deus, em troca de poderes sobrenaturais demoníacos - é este abandono da fé cristã que classificam, efetivamente, as bruxas como hereges; A segunda é que a bruxa é, tipicamente, uma mulher. Isto acontece porque as mulheres são, segundo Kramer e Sprenger, mais fracas

relativamente aos homens, ambos em mente e em corpo, e que o diabo se aproveita deste facto para as seduzir, especialmente aquelas consideradas mais “imorais” na sua presente sociedade.

De acordo com Broedel (2003), já haviam sido escritos outros documentos relativamente ao problema da bruxaria, e a magia era, e sempre fora reconhecida como, um pecado punível sobre a fé cristã. No entanto, até à publicação de *Malleus Maleficarum*, a ameaça das bruxas nunca tinha sido levada a sério - a publicação do documento e a sua correspondente popularidade aumentaram as chamadas do medo pelas bruxas e demónios, cimentando a sua relação recíproca e representando a bruxaria como a base de todos os males do Homem. Podemos concluir, então, que a aparição deste documento contribuiu de grande forma, agindo sem dúvida como um pilar, para o histerismo das caças às bruxas que se verificou em séculos mais tardios, no início da idade moderna.

### 5.1.3 - A influência do rei Jaime I e VI de Inglaterra e Escócia

“Thou shalt not suffer a witch to live.”

(Êxodo 22:18, Bíblia do Rei Jaime)

Durante grande parte da sua vida, o rei Jaime VI da Escócia foi atormentado por variadíssimas tentativas de assassinato. Nascido em 1566, Jaime tornou-se rei da Escócia com apenas treze meses quando a sua mãe, a rainha Maria da Escócia, foi forçada a abdicar o trono após a sua captura e aprisionamento em Inglaterra pelas forças da rainha Isabel I, devido a longas disputas políticas e religiosas: Maria era uma fervente católica que acreditava ser a legítima rainha de Inglaterra, e Isabel I era uma protestante, cujo pai tinha rompido com a Igreja Católica para se poder casar com a sua mãe, Ana Bolena.

A relação entre as duas rainhas, no entanto, nem sempre fora desagradável. Afinal de contas, Isabel I era a madrinha de Jaime, uma relação que possivelmente influenciou a sua decisão de o nomear como seu sucessor, dado o facto de que Isabel não tinha herdeiros próprios.

Apesar de ter tido um batismo católico, Jaime foi criado como protestante pelos nobres escoceses, inimigos da sua mãe. Como tal, quando chegou a altura para casar, não é surpreendente que Jaime tenha optado por uma princesa protestante: a filha de Frederico II da Dinamarca, Ana.

De acordo com o professor Ronald Hutton, da Universidade de Bristol, Dinamarca era, na altura, um “centro intelectual de caça às bruxas”, tornado então bastante possível que Jaime

tenha passado a maior parte da sua estadia a discutir e a teorizar com as melhores mentes e intelectuais da altura no tópicio de bruxas e demónios.

“Witchcraft did not become a major factor in people’s lives until the Reformation”.

(Harrison, 2013)<sup>49</sup>

A obsessão com o diabo e as bruxas como os seus peões era um medo cada vez mais crescente na Europa, e a histeria das caças às bruxas, conseqüentemente, atingia níveis nunca antes vistos. Como vimos anteriormente, a associação da bruxaria, que eram muitas vezes apenas práticas pagãs, com a adoração a demónios e a heresia, abriu caminho para que bruxas acusadas recebessem a morte de herege: a queima na fogueira.

Após 1517, com o surgimento da Reforma Protestante, a Inquisição, que não tinha estado muito ativa nos últimos séculos, ganhou uma nova vida, e a Igreja Católica lançou sua própria forma de combate espiritual contra o protestantismo: A Contrarreforma. De repente, a luta contra a heresia atingiu uma intensidade sem precedentes, pois ambos os lados viam o outro como heresia e um desvio da verdadeira fé. Assim, enquanto países católicos, como Espanha, Portugal e Itália, lutavam contra a heresia perseguindo pessoas de diferentes religiões (como por exemplo, judeus e muçulmanos), a Igreja Protestante, principalmente estabelecida nos países do norte e centro da Europa, concentrou grande parte da sua atenção na bruxaria e na sua suposta associação a Satanás.

“(…) the period of most witch trials is that on which protestants and Catholics are most at each other's throats, where the traditional western Christian church is being torn in half between warring creeds who truly believe that the other's inspired by the devil.”

(Hutton, 2012. 4:42)

No entanto, isso não significa que a Igreja Católica não tenha participado nas caças às bruxas. De acordo com a autora Betty Little (2018), os julgamentos de bruxas foram usados tanto pela Igreja Católica como pela Igreja Protestante para atrair seguidores para as suas causas, seja através do medo ou da conversão. Na verdade, até o momento em que Jaime se casou em 1590, a Europa já tinha testemunhado muitos julgamentos de bruxas que tinham sido completamente devastadores, causados por ambos os lados. Em Bamberg, por exemplo, entre 1627 e 1632, cerca de mil pessoas foram queimadas na fogueira, e em Quedlinburg, 133 mulheres foram

---

<sup>49</sup> Em: <http://www.rtforum.org/lt/lt119.html>. Acessado em 12/11/2023.

queimadas num único dia, numa verdadeira “floresta de fogueiras”. Embora ambos estes exemplos tenham ocorrido na Alemanha, a loucura dos julgamentos de bruxas foi observada por toda a Europa, e na última década do século XVI, chegou às Ilhas Britânicas.

Em 1590, o rei Jaime regressava da Dinamarca, recém-casado com a Princesa Ana. No entanto, esta viagem mostrou ser desastrosa quando a frota encontrou uma terrível tempestade. De acordo com um relato sensacional da época, o barco do rei e da rainha, em particular, parecia ser o alvo, sendo atingido com mais intensidade pela tempestade. Esta experiência, juntamente com o tempo de Jaime na Dinamarca e a paranoia fruto das tentativas de assassinato que sofreu enquanto jovem, fizeram com que acreditasse profundamente que as bruxas, comandadas por Satanás, estavam determinadas em destruí-lo.

Agnes Sampson era uma respeitada curandeira escocesa. As curandeiras, conhecidas em inglês como *cunning women* ou *cunning folk* eram tipicamente mulheres, altamente respeitadas como importantes pilares dentro das suas comunidades devido às suas capacidades de, como o nome indica, curarem e oferecerem remédios numa altura em que médicos eram caros. Era considerado e aceite que estas mulheres usavam magia, no entanto as crenças das pessoas relativamente a estas práticas começaram a mudar no final do século XVI.

Segundo Froome (2012), curadora no Museu de Bruxaria de Boscastle, curandeiros consideravam-se cristãos devotos, que recebiam o seu poder como um dom vindo de Deus. De acordo com o professor Hutton (2012), porém, a igreja não podia acreditar que a magia viesse de qualquer sítio que não fosse o diabo, considerando-a como algo que tinha poder tanto para o bem como para o mal. A crença era que a magia que tinha o poder de curar e abençoar, tinha também o poder de causar danos e amaldiçoar.

Após o seu regresso, o Rei Jaime encarregou-se de descobrir os culpados por trás da tempestade que quase lhe custou a vida, acabando por orquestrar a detenção de várias mulheres suspeitas de serem responsáveis. Dentre as mulheres detidas estava a já mencionada Agnes Sampson. O Rei Jaime estava de tal maneira obcecado com a ideia de bruxas e demónios no seu reino, que ele próprio conduziu pessoalmente um interrogatório a Agnes. Tendo inicialmente negado todas as acusações, Agnes acabou por confessar após o uso de tortura intensa, incriminando-se a si mesma assim como várias outras pessoas. Embora inicialmente cético, Jaime ficou convencido da intenção do diabo e das bruxas de o eliminar, especialmente quando Agnes mencionou detalhes sobre a sua noite de casamento na Dinamarca, enquanto ela mesma estava na Escócia. Agnes Sampson, juntamente com muitas outras, encontrou o seu fim na fogueira.

Foi neste ambiente de pesquisa e obsessão que, em 1597, o rei escreve e publica a sua obra *Daemonologie* - um pequeno livro escrito em forma de diálogo entre duas personagens que discordam sobre a existência de bruxas e magia, mas que no final acabam por concordar na sua existência, tendo um convencido o outro. Apesar de terem um conteúdo muito similar, esta obra distingue-se de *Malleus Maleficarum* no seu objetivo final: enquanto a obra de Kramer visava ser utilizada como um manual sobre como encontrar e perseguir bruxas, Jaime tomou, segundo Mack (2009) uma abordagem mais humanística, com a intenção de educar o leitor em relação à bruxaria.

“Kramer's three-part division gives the book the qualities of a manual; first there is the argument for the existence of witches, followed by a description of witches and the effect of their harmful magic, ending with a step-by-step guide to prosecute and punish them. James, rather than guide the reader, chose to educate them on witchcraft in an intellectual manner. As a result, his final product was less like a manual and more like an intellectual inquiry into the subject.”

(Mack, 2009, p.183)

Em *Daemonologie*, Jaime não só argumenta a favor da realidade da bruxaria, insistindo na ameaça que esta representava para o reino, como também, à semelhança da obra de Kramer, oferece uma revisão detalhada das supostas atividades das bruxas e da forma como deveriam ser identificadas e punidas. Em 1603, após a morte da rainha Isabel I, Jaime sobe ao trono como rei de Inglaterra, tomando então o título de Jaime I da Inglaterra e VI da Escócia, levando a sua obra consigo. *Daemonologie*, que poderia ter permanecido apenas na Escócia, espalhou-se pela Inglaterra, introduzindo práticas legais e políticas em relação à caça às bruxas nunca antes vivenciadas no país.

Com o contexto histórico, então, evidenciado, podemos começar a juntar as peças que criam o tema da narrativa do projeto. A associação de bruxaria com heresia abriu o caminho para que aqueles condenados de bruxaria sofressem o mesmo destino que os hereges: sendo este um crime capital, a sentença era a morte, mais tipicamente, a morte pela fogueira; A publicação de textos como *Malleus Maleficarum*, a associação às bruxas como agentes de Satanás foi cada vez aumentando mais, e chegando aos séculos XVII e XVIII, atingiu, de vez, o seu auge; No norte e centro da Europa os acusados de bruxaria, maioritariamente mulheres, eram as principais vítimas acusadas destes crimes, sendo executadas às dezenas e, em alguns casos, às centenas, às vezes num só dia. Eram criadas verdadeiras “florestas de fogueiras” em que os condenados, amarrados às estacas, ardiam uns ao lado dos outros; O uso de tortura, autorizado pela Inquisição ainda no século XIII, levava não só a falsas confissões, mas também à falsa

implicação de outros pelos torturados; As curandeiras, inicialmente mulheres respeitadas na sua comunidade devido às suas habilidades curativas, eram consideradas como praticantes de magia, mas não eram vistas como uma ameaça até à segunda metade do século XVI, quando deixou de haver distinção entre “magia boa” e “magia má”; A crença predominante da altura retratava as bruxas como assassinas de crianças e canibais, seres pervertidos que se envolviam em rituais sexuais com Satanás, dedicadas a cumprir todos os seus desejos: Foram estes os aspetos em que me foquei durante a criação do mundo, da narrativa assim como as das personagens.

## 5.2 - As Bruxas no Género da Fantasia

### 5.2.1 -A bruxa lendária e mitológica

Tendo já contextualizado os eventos históricos e a bruxa histórica, falta agora ver como era retratada a bruxa em ficção. Para melhor ilustrar estes pontos, irei focar-me em três importantes figuras de bruxas, tanto pela sua importância cultural como pela sua importância para este trabalho.

#### a) Circe

A primeira bruxa que iremos aqui discutir é Circe, figura na mitologia grega. Segundo Cartwright (2016) para os gregos, a magia era algo que ia desde feitiços e orações malignas até poções de amor e venenos. Ele defende que a separação entre ciências, religião e magia não era algo tão evidente como é hoje em dia. Os bruxos da sociedade, ambos homens e mulheres praticantes de magia, eram vistos como “sábios detentores de segredos” e também como “mestres de campos tão diversos como a matemática e a química”<sup>50</sup>. No entanto, tal como iria acontecer séculos mais tarde, a crença era que aqueles que tinham poder para fazer o bem tinham também poder para fazer o mal, e como tal, os bruxos, apesar de serem procurados pelas pessoas para resolverem problemas nas suas vidas diárias, eram muitas vezes pobres, sobrevivendo de esmola.

---

<sup>50</sup> Cartwright, 2016. Citação original: “Practitioners of *mageia*, the magicians (...) were seen not only as wise holders of secrets but also as masters of such diverse fields as mathematics and chemistry.” Em: <https://www.worldhistory.org/article/926/magic-in-ancient-greece/>. Acessado em 29/10/2023.

Nas palavras de Miate (2022), “Circe (...) é uma poderosa feiticeira e deusa”<sup>51</sup>, filha da personificação do sol, o deus Hélios, e da oceânide Perseis, mais famosa pela sua associação ao herói Odisseu, ou, como conhecido pelo seu nome romano, Ulisses.

“Circe was a fearsome but beautiful goddess, a witch who bewitched men with her voice. (...) She had a way with magical drugs and often turned men into beasts for her entertainment or as revenge.”

(Miate, 2022)<sup>52</sup>

Circe, habita na ilha de Ea, juntamente com “leões e lobos que outrora tinham sido homens até as drogas mágicas de Circe terem tido efeito”<sup>53</sup> (Miate, 2022). Esta ideia de Circe como uma bruxa solitária que não gosta de ser perturbada na sua ilha é algo consistente: afinal de contas, ela é célebre por ter transformado os homens de Odisseu em suínos, pouco depois destes terem feito uma paragem na sua ilha.

Apesar da sua aversão aos humanos, em particular aos homens, Circe aparece como uma figura significativa em Odisseia não só como antagonista, mas como uma personagem secundária que se torna amante de Odisseu assim como uma ajudante quando este decide sair da sua ilha e continuar a sua viagem.

A imagem de Circe como amante, no entanto, nem sempre tem um bom final. Num outro mito, o deus do mar Glauco, apaixonado pela ninfa Cila, pede ajuda a Circe para lhe fazer uma poção, através do seu conhecimento de ervas, para que a ninfa se apaixone por si. Circe, no entanto, também ela apaixonada por Glauco e após ter sido rejeitada por este, envenenou as águas onde Cila se banhava, transformando-a num temente monstro marinho.

É fácil observar esta dualidade de Circe, especialmente quando comparamos as crenças dos gregos antigos relativamente à magia, com as crenças que mais tarde as viriam substituir. Ela é uma deusa e uma bruxa, capaz de magia maligna, como a de transformar outros em animais,

---

<sup>51</sup> Miate, 2022. Citação original: “Circe (...) is a powerful sorceress and goddess (...)”. Em: <https://www.worldhistory.org/Circe/>. Acessado em 29/10/2023.

<sup>52</sup> Em: <https://www.worldhistory.org/Circe/>. Acessado em 29/10/2023.

<sup>53</sup> Miate, 2022. Citação original: “It was inhabited by lions and wolves who had once been men until Circe's magical drugs had taken effect.” Em: <https://www.worldhistory.org/Circe/>. Acessado em 29/10/2023.

no entanto com a capacidade de bondade e simpatia, como evidenciado pela sua ajuda a Odisseu.

## b) Morgan le Fay e Avalon

Nenhuma figura demonstra mais esta dualidade entre deusa benigna e bruxa maléfica como a próxima feiticeira que vamos aqui analisar: a Fada Morgana, ou, como é conhecida em inglês, Morgan le Fay.

Morgan é tradicionalmente conhecida como a meia-irmã malvada de rei Artur, lendário rei da Inglaterra, uma poderosa feiticeira determinada em causar terror e destruição ao rei e ao seu reino de Camelot. Esta ideia perdura até aos dias de hoje, com programas como *Merlin* (2008–2012), onde a personagem de Morgana é interpretada por Katie McGrath, e *Camelot* (2011), por sua vez interpretada por Eva Green. Em ambos estes programas ela é representada como uma das maiores vilãs, uma das maiores forças antagónicas não só do rei, mas da sua esposa, a rainha Genebra, do sábio mago Merlin, e de vários dos cavaleiros da Távola Redonda, como Lancelot e Galvão (Gawain). No jogo *League of Legends*, existe ainda uma personagem chamada Morgana, representada como um anjo caído, cujo nome seria seguro assumir ser uma referência à lendária feiticeira maligna.

Mas então quem é Morgan le Fay? Segundo os autores Coghlan (1993) e Spivack (1992), a origem do nome Morgan deriva da deusa galega céltica Modron, ela própria uma versão da deusa Matrona (cujo nome significa “grande mãe” ou “mãe divina”), venerada na Grã-Bretanha e Gália. Segundo ambos os autores, Modron era a filha do deus Avalloc, que vivia e reinava na mítica ilha de Avalon com as suas filhas. Avalon é, de facto, um elemento-chave na caracterização de Morgan assim como na criação da história aqui por mim apresentada. Esta ilha mítica é maioritariamente conhecida como a ilha para onde o Rei Artur é levado por Morgan e as suas irmãs após ter sido mortalmente ferido na batalha de Camlann contra Mordred. É tradicionalmente vista como um paraíso, um local cheio de misticismo e magia, a casa não só da feiticeira Morgan e as suas irmãs, mas também, segundo algumas versões da lenda, o lugar onde a lendária espada Excalibur foi forjada. Segundo o autor Coghlan (1993, p. 51), Avalon era possivelmente um paraíso céltico, onde “se dizia produzir colheitas sem

cultivo”<sup>54</sup>. A partir somente dessa afirmação, podemos começar a imaginar as propriedades mágicas desta ilha lendária, podendo até desenhá-la como um lugar de abundâncias ilimitadas.

Como podemos ver, Morgan tem as suas origens como uma deusa, e, segundo Spivack (1992), ela ainda é referenciada como tal em quatro textos medievais. Godofredo de Monmouth é um dos maiores autores em relação à lenda do Rei Artur, uma vez que foi através do seu trabalho *Historia Regum Britanniae* (História dos Reis da Grã-Bretanha), publicado algures entre 1135 e 1139, que a figura de Artur foi trazida para a literatura europeia. Foi este seu famoso trabalho que introduziu a ilha de Avalon como o mítico espaço onde Excalibur foi forjada, assim como o último lugar de descanso do rei Artur, tendo sido para lá trazido para que Morgan e as suas irmãs o pudessem curar. De acordo com Spivack (1992), a literatura francesa subsequente retrata Morgan como uma figura benevolente dotada de magia curativa. Mesmo figuras como Chrétien de Troyes, um proeminente poeta e trovador francês, cuja obra literária se centra na lenda arturiana, enfatizam as suas capacidades de cura.

Mas então isso levanta a questão: se a figura de Morgan era aquela de uma deusa benevolente, como é que ficámos com a imagem de uma bruxa malévola, decidida a destruir o rei Artur, os seus cavaleiros e o seu reino? A resposta a essa questão centra-se no aumento do medo da bruxaria no final da Alta Idade Média. A partir do século XIII, como visto acima, a capacidade de criar magia, seja esta de natureza benigna ou maligna, passou a ser vista como bruxaria e heresia. A crença era que aqueles que tinham o poder de curar também teriam o poder de causar dano, uma crença que levou à perseguição e execução de milhões de pessoas. Morgan foi uma figura que não escapou a esta perseguição. Segundo Spivack (1992, p. 18) a literatura dessa época passou a retratar Morgan como uma “maliciosa mestre das artes negras”<sup>55</sup>, que usa sua magia para se tornar mais jovem e prejudicar os outros.

Lentamente, através de vários textos diferentes, Morgan tornou-se cada vez mais demonizada. Em algumas versões, ela torna-se numa mulher extremamente sexual, às vezes até predatória, traindo consistentemente o seu marido, com quem é infeliz. Ela torna-se aprendiz de Merlin (com quem, em algumas variações, também mantém uma relação amorosa e/ou sexual), e é uma inimiga vingativa de alguns dos cavaleiros da Távola Redonda, como no caso de Lancelot, por quem nutre um amor não correspondido. Ela também possui um ódio especial pela esposa

---

<sup>54</sup> Citação Original: “it was said to produce crops without cultivation (...)”

<sup>55</sup> Citação Original: “(...) malicious master of the black arts”.

de Artur, a rainha Genebra, por descobrir um dos seus casos amorosos extramatrimoniais e contar ao rei, apenas para Morgan mais tarde descobrir sobre o caso da própria rainha com Lancelot. Semelhante a Circe, Morgan é até, ocasionalmente, retratada a amaldiçoar os homens que a desprezam e rejeitam. Em *Le Morte d'Arthur* (1485) de Thomas Malory, Morgan segue este papel antagónico, sendo a maior inimiga de Artur, que planeia usurpar o seu trono, causando indiretamente a sua morte. Porém, ainda na obra de Malory ela mantém seu papel de curandeira e salvadora, sendo a responsável por levá-lo para Avalon, sugerindo assim uma reconciliação.

É fácil então ver a dualidade de Morgan como uma personagem. Uma vez que a lenda do rei Artur é uma compilação de vários trabalhos, há muitas variações da sua personagem e da sua história, mas algumas das características mantêm-se, como, por exemplo, o seu papel como a feiticeira chefe da mágica e fantástica ilha de Avalon, o seu grande poder, e o seu papel antagonístico contra o rei Artur. Morgan iniciou-se como uma deusa benigna, com capacidades curandeiras que vivia numa ilha mítica com outras criaturas mágicas, porém, lentamente, com o crescimento do medo pela feitiçaria visto na Europa a partir do século XIII, ela tornou-se na maléfica e vingativa bruxa que hoje conhecemos. Contemporaneamente, e com a ascensão da bruxa benevolente na ficção, Morgan recuperou parte do seu papel original como uma figura benevolente. No entanto, muito da sua função como adversária de Artur e como uma bruxa poderosa e malvada ainda permanece, como pode ser visto em obras modernas. Podemos facilmente, então, conectar Morgan le Fay a Circe, não só devido às suas personalidades e papéis, mas também devido ao lugar onde vivem, Avalon e Ea: Ambas ilhas, ambas o lar de mulheres poderosas que são vistas como tanto deusas benevolentes como bruxas malévolas.

### 5.2.2 - A bruxa dos contos de fadas

Quando consideramos a figura tradicional da bruxa, a imagem que imediatamente nos ocorre é a de uma mulher malévola que deseja nada mais do que causar dor e terror àqueles ao seu redor. Como discutimos anteriormente, essa conceção de bruxa foi influenciada pelas perseguições ocorridas na Europa, chegando a manipular figuras anteriormente consideradas benevolentes, como Morgan le Fay. E esta imagem das bruxas é especialmente evidente nos contos de fadas que melhor conhecemos hoje em dia.

Os contos de fadas inserem-se dentro do género de histórias folclóricas, onde predominam elementos fantásticos como dragões, fadas, elfos, monstros e, acima de tudo, bruxas. Quando abordamos os contos de fadas, um dos nomes que imediatamente associamos a esse tipo de

histórias é o dos irmãos Grimm. Jacob e Wilhelm Grimm foram dois escritores e acadêmicos alemães do século XIX, amplamente conhecidos hoje pelas suas recontagens de histórias tradicionais folclóricas e contos de fadas infantis. Embora os irmãos Grimm tenham escrito vários destes contos, iremos aqui concentrar-nos em três específicos, conhecidos pelo seu uso icônico da figura da bruxa: “Hansel e Gretel”, “A Branca de Neve” e “Rapunzel”.

Estes três contos, todos eles populares e conhecidos, têm algo em comum: Uma bruxa maléfica. Em Hansel e Gretel, dois gêmeos abandonados na floresta pelos seus pais encontram a casa de gengibre da bruxa que, após os seduzir com promessas de doces infinitos, prende-os dentro da sua casa, colocando Hansel numa gaiola e forçando Gretel a limpar a sua casa. O seu objetivo é o de engordar o rapaz para o poder cozinhar e comer, apresentando a bruxa não só como alguém que quer causar dano, mas como algo mais semelhante a um monstro, a uma canibal que se alimenta de crianças. A bruxa é eventualmente derrotada por Gretel, quando esta aproveita a oportunidade de a empurrar e fechar dentro do forno, queimando-a viva, numa outra referência à punição cristã para o crime de bruxaria.

Na história da Branca de Neve, a bruxa é a madrasta malvada da princesa, que, invejosa da sua beleza, ordena a sua morte. Quando tal não acontece, no entanto, a rainha assume a forma de uma esposa de um camponês e oferece a icónica maçã envenenada à princesa, assumindo que tal a mataria.

Finalmente, na história de Rapunzel encontramos a figura da bruxa numa mulher que convence uns pobres camponeses a darem-lhe a sua primeira filha como compensação por estarem a roubar comida do seu quintal, uma referência à escassez de comida que também se encontra em Hansel e Gretel. Os pais, desesperados, aceitam, e a bruxa leva a criança para uma torre, isolando-a do resto do mundo e banindo-a para o deserto até que, anos mais tarde, descobre a relação entre Rapunzel com o príncipe.

Estas três histórias, tão vivas na sociedade moderna, representam uma imagem de uma bruxa mais tradicional: alguém feroz e maléfico, que usa as suas habilidades mágicas para causar o mal.

## 6. - O Jogo

Será neste capítulo em que iremos analisar a narrativa multilinear criada. É importante apontar, no entanto, que a história apresentada não é aquela inicialmente contemplada. Devido à dimensão da narrativa planeada, às restrições de tempo, assim como às do próprio programa do Twine, vi-me obrigada a redimensionar, dividindo-a em partes. A parte então apresentada é a primeira de três, mantendo, da mesma maneira, uma estrutura com início, meio e fim. A totalidade da história, torna-se então maior do que aquela aqui exposta, e tal pode ser notado através das subtis dicas encontradas tanto no ambiente como em momentos de diálogo.

A dimensão da história completa surge devido ao meu desejo de criar uma narrativa complexa, que, ao exemplo de jogos mencionados anteriormente como *Detroit: Become Human*, providenciem ao jogador uma experiência multifacetada, com personagens com personalidades e histórias enigmáticas, e uma narrativa que apele à emoção e à empatia do jogador, visando sempre criar um sentimento de moralidade ambígua.

### 6.1 - Sinopse do Jogo

Estando o jogo mais detalhadamente descrito abaixo, podemos sumarizar esta primeira parte da seguinte maneira:

Num universo onde as bruxas e os seres humanos não vivem em harmonia, Lena, sobrinha do rei dos humanos, parte numa aventura para encontrar uma planta que o cure da maldição em que foi colocado. Pelo caminho, Lena, que poderá prevalecer ou falhar, terá o dever de descobrir quem foi o responsável pelo envenenamento do rei, e, no final, terá de escolher se quer lutar pelas bruxas ou pelos humanos.

### 6.2 - A Criação da Narrativa

#### 6.2.1 - O Universo Criado

A história do universo criado, assim como a de certas personagens, é algo que aparece continuamente sugerido em pequenos detalhes espalhados durante o jogo, nomeadamente em esculturas que o jogador poderá observar, e nas quatro histórias que a mãe de Lena lhe conta durante o prólogo.

Como tal, considero relevante relatar os acontecimentos que modificam o universo em que a narrativa se insere. Para um mais fácil entendimento dos acontecimentos que aparecem subentendidos no decorrer do jogo, mas que são imprescindíveis para a sua realização, irei retratá-los de uma maneira cronológica.

a) A deusa Irina

A personagem da deusa Irina é a primeira que encontramos que mais se associa aos exemplos apresentados das figuras da Morgan le Fay e de Circe. Apresentada pela primeira vez numa das histórias disponibilizadas ao jogador durante o prólogo, a Irina é a deusa da feitiçaria e da imortalidade.

Seguindo a história contada, Irina foi outrora uma humana, uma curandeira, a quem os deuses, devido ao seu virtuosismo e inclinação em ajudar os outros, confiaram os seus conhecimentos de magia. Estes conhecimentos, porém, não deveriam ser usados para mais do que ajudar a humanidade, tornando a sua vida mais fácil, razão pela qual este livro - conhecido na história como “O Livro de Irina” - contém várias receitas com poderes curativos. De uma forma então que espelha o nosso mundo real, Irina, após ter tomado a decisão de partilhar os seus conhecimentos com outros humanos, começou a ser perseguida, sendo os seus aprendizes chamados de “Seguidores de Irina”, considerados bruxas, tal como ela, e também eles perseguidos.

Irina, no entanto, de forma a conseguir proteger os seus aprendizes, decidiu entregar-se a si mesma às autoridades, sendo então executada pelo crime de bruxaria - através da morte na fogueira. Os deuses, tendo piedade na sua alma, realizaram então algo que nunca antes teria sido feito, imortalizando Irina e transformando-a numa deusa - a Deusa da feitiçaria e imortalidade.

b) A ilha de Cressia

Se a deusa Irina é então uma reflexão das figuras de Morgan le Fay e Circe, então Cressia é, por associação, uma reflexão das ilhas de Avalon e Ea. Cressia é o local onde toda a história decorre, e foi, originalmente, criada pela deusa Irina.

Após a morte de Irina, as bruxas continuavam a ser perseguidas pelos humanos. De maneira a conseguir proteger os ainda considerados de “seguidores de Irina”, a deusa criou a ilha de Cressia, levando consigo todas as bruxas que viviam em território humano. Cressia surge então como uma ilha paradisíaca, especialmente criada pela deusa Irina para a proteção das bruxas,

para poderem ser livres de praticarem as suas habilidades, sem medo de perseguição. Irina, para se assegurar de uma melhor proteção, decidiu viver na ilha juntamente com as bruxas, reinando como a sua rainha. A ilha encontra-se protegida do resto do mundo, para que ninguém os possa atacar e perseguir como outrora.

O mundo dos humanos, no entanto, é inconsistente com a imortalidade. Por esta razão, Irina, apesar de manter o seu estatuto de deusa da feitiçaria e imortalidade - deixou, ela mesma, de ser imortal.

### c) As Sete Guardiãs

Uma das histórias apresentadas ao jogador no prólogo, é a história de sete irmãs, que, acusadas pelo seu tio de serem bruxas, foram presas. Esta história, como as outras três, tem uma vertente verídica dentro do contexto da narrativa.

As sete irmãs, filhas de um rei, foram presas após a sua morte pelo tio, devido ao medo que este último tinha que uma das princesas tivesse um herdeiro masculino. Como conta a mãe de Lena durante a história, após descobrir sobre este acontecimento, a deusa Irina viajou novamente ao mundo dos humanos e guiou as sete irmãs para segurança, levando-as consigo de volta para a ilha de Cressia.

Uma vez lá, Irina dividiu os seus poderes em oito: Fogo, Luz, Animal, Floral, Água, Mineral, Ar e Proteção, guardando o último para si mesma, e distribuindo os outros sete pelas irmãs. Estas ganharam então o papel de guardiãs de Cressia, das bruxas e da deusa Irina. Este é um título que é passado entre bruxas diferentes com o decorrer do tempo, sendo a bruxa escolhida pela Rainha das Bruxas.

Esta separação de poderes afetou também as bruxas, dividindo-as pelas diferentes áreas, o que significa que cada bruxa controla elementos diferentes. Isto pode ser observado durante o jogo nas bruxas que são encontradas, como por exemplo na Sylvia que controla água, Mara que controla as plantas que a rodeiam e Leo que tem poderes relacionados com rochas e pedras, podendo então afetar estruturas e o solo.

Irina, no entanto, ficou com os poderes que mais a identificavam: os poderes protetores e curativos. Esta magia, contrariamente às outras, é exclusiva à deusa, sendo poucas as bruxas com as capacidades mágicas necessárias para concretizar tais feitos curativos. Podemos, mais uma vez, ver a conexão entre Irina e a Morgan le Fay - uma deusa com poderes curativos que habita numa ilha paradisíaca juntamente com outras criaturas com habilidades mágicas.

#### d) Os três príncipes

No entanto, a certa altura, a humanidade chegou à ilha de Cressia. Num momento inspirado na Odisseia, em que Odisseu chega à ilha de Ea, encontramos três príncipes, exilados num barco juntamente com outros nobres. Estes teriam vindo de um reino humano que acabara de sofrer uma revolução onde o rei fora destituído<sup>56</sup>. Os príncipes, juntamente com os nobres, foram colocados num pequeno barco, atados, sem comida nem água, com o objetivo de perecerem. O barco, no entanto, acidentalmente, acabou na costa da ilha de Cressia, e foram acudidos pela deusa Irina, que os cuidou de volta à saúde. Os humanos, liderados pelo príncipe mais velho, pediram refúgio à deusa, que concordou em deixá-los viver na ilha sob a condição de que nenhum humano jamais magoaria ou mataria uma bruxa - isto, claro, devido ao facto de que Cressia existia como um refúgio para as bruxas, tendo sido criada para que estas pudessem viver livremente e em paz.

Os humanos inicialmente concordaram, havendo harmonia entre bruxas e humanos como nunca antes houvera. A deusa Irina e o irmão mais velho dos três príncipes, agora rei dos humanos, desenvolveram um romance que resultou numa filha.

O mais novo dos três príncipes, no entanto, lembrando-se ainda de como as bruxas eram tratadas no território antigo, e com ideias de adquirir o território de Cressia para os humanos, conspirou secretamente, com outros que partilhavam o seu sentimento, contra as bruxas, lançando um ataque. Este ataque, impedido pelas Guardiãs de Cressia, causou uma rutura no acordo anteriormente feito. Irina, furiosa, decidiu separar bruxas e humanos permanentemente. A deusa então levou as bruxas consigo para uma parte segura de Cressia, forçando os humanos a ficarem retidos numa zona de terreno estéril, e deixando-os expostos aos elementos e animais de Cressia, retirando-lhes a proteção dada.

Para desencorajar os humanos a atacar as bruxas novamente, Irina fez uma ameaça: se algum humano alguma vez voltasse a magoar uma bruxa, ela iria certificar-se que nunca mais nenhum humano existiria na ilha de Cressia.

---

<sup>56</sup> Este aspecto específico do jogo foi inspirado na história do último rei de Roma, Lucius Tarquinius Superbus, que tinha três filhos. Após uma revolução que o depôs, foi implantada a república.

#### e) O rei Vitus e Circe

Apesar das difíceis condições às quais foram deixados, os humanos prosperaram. Durante séculos, os reis dos humanos mantiveram-se afastados das bruxas, por respeito e medo à ameaça feita pela deusa Irina. No entanto, tal não foi o caso com o rei Vitus, que desejava, tal como o seu ascendente em séculos anteriores, vingar-se das bruxas e conquistar o seu reino. Este rei não acreditava que bruxas pudessem ser benévolas, e desejava, então, exterminá-las. Foi por esta razão que Vitus liderou um ataque ao território das bruxas, então regido pela rainha das bruxas Circe.

É de apontar, antes de continuar, que Circe, como rainha das bruxas, é uma descendente direta da deusa Irina, que como deusa da imortalidade, manteve a sua alma viva apesar de o seu corpo mortal ter perecido. As descendentes de Irina não são como as outras bruxas, mas são também deusas, possuindo todas as mesmas capacidades. Para assegurar que o mesmo conhecimento fosse também transmitido, Irina, antes de abandonar fisicamente o mundo mortal, passou as suas memórias para a sua filha, que em sua vez passou-a aos seus descendentes, tornando-se esta a norma sempre que uma rainha das bruxas falecia. Circe, é então, mais do que a rainha das bruxas e descendente de Irina, uma reencarnação da própria deusa, possuindo as mesmas habilidades e memórias.

Como tal, Circe lembrava-se da promessa feita por Irina quando o rei Vitus atacou. E como tal, de forma a cumprir a promessa feita, iniciou uma guerra contra os humanos que resultou na morte do rei Vitus e do seu único filho e herdeiro, o príncipe Lucius. Estando a guerra ganha, Circe tomou o lugar de rainha, unindo Cressia mais uma vez, e causando um reino de terror para os humanos, perseguindo-os, torturando-os e executando-os.

#### f) O reino de Génévora e a Revolução

Génévora, mencionada recorrentemente durante a história do jogo, é a filha de Circe e, como tal, quem herdou o trono após a sua morte. Como tal, possui todas as memórias de Circe e Irina, e continua o trabalho da mãe, nomeadamente aquele de causar um ambiente hostil para os humanos viverem. O reinado de Génévora, no entanto, conseguiu ser pior ao de Circe, uma vez que a rainha era propensa a agir emocionalmente e ordenava violentos ataques aos humanos.

O seu reino foi quebrado, no entanto, por Diacus, filho de Lucius e neto de Vitus, que liderou uma revolução vitoriosa contra a rainha e as bruxas, acabando com a sua execução e tornando-se rei.

#### g) Os tempos atuais

Quando o jogo se inicia, Diacus é o rei de Cressia. De uma maneira espelhada ao que acontecera nos reinos de Genévora e Circe, as bruxas são agora perseguidas e executadas, devido ao medo recorrente que os humanos têm por estas. Enquanto os humanos vivem dentro das cidades, as bruxas foram exiladas para lá das muralhas das cidades, sendo este então considerado “território das bruxas”, e, como tal, perigoso.

Logo no primeiro capítulo do jogo, descobrimos que a princesa Melitta, filha de Diacus, se aventurou pelo território das bruxas, tendo como tal, quase morrido. Durante o capítulo quatro, Lena, juntamente com outras personagens, também terá que para lá ir, numa aventura que poderá - ou não - mostrar-se ser perigosa.

#### 6.2.2 - Personagens

Aqui encontramos uma breve descrição das personagens que aparecem nesta primeira parte. A relação da protagonista, Lena, com algumas destas personagens é relevante, sendo esta uma variável - o que significa que, certos desfechos estão dependentes das relações entre a personagem principal e as secundárias.

#### a) Lena

Lena é a protagonista da história. Uma jovem adulta, ela é a filha de Genévora e de Diacus<sup>57</sup>. Isto, no entanto, é algo que ela desconhece, uma vez que o rei lhe mente sobre a sua herança, começando por ter alterado o seu nome de Eleanore (nome verdadeiro, escolhido por Genévora), para Valena. Como tal, no início da história, Lena acredita ser a sobrinha de Diacus, filha da sua irmã, que foi morta por Genévora pouco antes da revolução.

Quando inicialmente conhecemos Lena, aprendemos que ela tem uma aversão às bruxas, uma boa relação com Diacus (que a salvou de um incêndio, como descrito no prólogo), uma atitude maternal perante Melitta e boas e más relações com os duques que a rodeiam.

Como a personagem principal num jogo de narrativa multilinear, a personalidade de Lena é algo deixado intencionalmente flexível: Ela tem um forte sentido de justiça, no entanto, o foco da sua justiça vai depender do jogador: Durante o decorrer do jogo (e algo que é sugerido nesta

---

<sup>57</sup> Esta história é contada a Lena durante o prólogo, na história d’“A Princesa e o Pintor”, por Genévora.

primeira parte) Lena irá descobrir a verdade acerca de quem ela é e da realidade e história do mundo que a rodeia. Caberá então ao jogador decidir que papel Lena terá na história: Se se luta pelas bruxas, como a sua mãe, ou se junta ao rei, seu pai, para lutar contra a magia.

Como uma reencarnação da deusa Irina, Lena tem também habilidades curativas. Isto é algo demonstrado em variadíssimas ocasiões, mais notavelmente no capítulo quatro.

#### b) Genévora

Genévora, como mencionado previamente, foi a rainha das bruxas e de Cressia antes de ter sido destronada por Diacus após a revolução. Apesar de Genévora ser maioritariamente uma figura do passado e não fazer aparições na história para além do prólogo e em flashbacks, o seu papel torna-se incrivelmente importante devido à sua conexão com Lena e ao legado que deixou após a sua morte.

A verdadeira história de quem Genévora foi é um dos mais importantes elementos de descoberta no jogo, sendo que a história que Lena conhece é uma farsa, uma versão demonizada, assim contada e propagada por Diacus numa tentativa de moldar as mentes de Lena e das pessoas do reino.

#### c) Diacus

Quando inicialmente conhecemos Diacus, ele é o rei atual de Cressia e o pai da rebelde princesa Melitta. Ele mostra uma forte aversão às bruxas, apoiando as caças e as execuções. Diacus demonstra ter uma boa relação com Lena, no entanto a sua atitude perante ela muda se o jogador fizer escolhas que desobedeçam o rei, nomeadamente na sua política contra as bruxas.

Diacus tornou-se rei após ter liderado uma revolução bem-sucedida contra Genévora, e por ser descendente legítimo do rei Vitus.

Diacus, que salvou Lena do incêndio quando a conhecemos no prólogo, sabe da sua verdadeira identidade, no entanto mente-lhe sobre tal. Isto acontece devido ao seu passado complicado com Genévora, assim como às suas políticas e valores pessoais. Diacus surge então como uma força antagónica, determinado em prevenir que Lena descubra a verdade sobre a sua identidade.

d) Melitta

Melitta é a filha adolescente de Diacus, e como tal, a princesa de Cressia. No entanto, Melitta é uma princesa bastante rebelde, que sonha em terminar a guerra entre bruxas e humanos, um sonho que muitas vezes causa discussões entre ela e o seu pai.

Melitta e Lena têm uma boa relação, apesar de Lena acreditar que ela é irresponsável e imprudente, como demonstrado pelo facto de que Melitta está constantemente a fugir do castelo para investigar o território das bruxas - feito que, como vimos, quase a mata.

e) Cozucas

Cozucas é o comandante-geral do exército de caçadores de bruxas, e um apoiante leal e amigo próximo do rei. Ele demonstra um forte ódio às bruxas, chegando até a ser sádico, tendo prazer em vê-las e fazê-las sofrer.

Cozucas conhece a verdadeira origem de Lena, estando constantemente a importuná-la, no entanto a sua lealdade a Diacus impede-lhe de lhe dizer algo. No entanto, devido à sua aversão às bruxas, Cozucas detesta Lena com uma paixão, não escondendo esse facto. Este ódio, no entanto, pode ser modificado para respeito consoante as decisões do jogador, uma vez que a relação entre Cozucas e Lena é também uma variável.

f) Espata

Espata é um duque de Cressia, amigo próximo e confidente de Diacus e Lena, e pai de Aurília. Durante esta primeira parte do jogo encontramos um Espata um tanto misterioso, que fala de uma forma enigmática e distante.

Espata foi, durante o reinado de Genévora, um general da rainha. Como tal, Espata é um bruxo. Porém, Espata traiu Genévora e lutou ao lado de Diacus, que sabe da sua verdadeira origem, tendo então ganhado um lugar respeitado na corte. Porém, Espata não é quem aparenta ser, e, tal como fez com Genévora, o duque conspira contra o rei. Isto deve-se ao facto de que Espata discorda com o tratamento que Diacus demonstra em relação às bruxas, comparando-o à atitude que Genévora tinha perante os humanos. Como tal, ele planeia fazer Lena descobrir a sua verdadeira identidade, para que possa tomar o lugar de rainha das bruxas.

Isto é demonstrado no capítulo quatro, quando aprendemos que se Lena, Aurília e Vito seguirem o mapa dado por Espata - que é conhecido por saber o caminho para o território das

bruxas - eles irão conhecer Eleanore, que irá forçar Lena a beber uma poção que visa demonstrar-lhe a sua verdadeira identidade.

g) Mello

Duque Mello é o conselheiro real, e como tal, um próximo amigo de Diacus. Ele aparenta ser uma pessoa fria e distante, especialmente para com Lena. No entanto, o que nem o rei nem Lena sabem, é que Mello encontra-se secretamente a trabalhar com Espata, ou seja, estão juntos na conspiração que planeia colocar Lena como a rainha das bruxas.

Isto pode ser observado no momento em que Espata e Mello dão direções a Lena, Vito e Aurília para onde procurar a planta que irá curar o rei - o seu objetivo, assim como o de Espata, é que Lena encontre Eleanore.

h) Vito

Vito é o filho de Cozucas, um soldado do exército de caçadores de bruxas, e um amigo próximo de Lena. No entanto, contrariamente ao seu trabalho e à personalidade do pai, Vito tem uma forte aversão à violência, especialmente quando direcionada às bruxas, passando grande parte do tempo a incentivar Lena contra o uso de métodos violentos.

i) Aurília

Aurília é a filha de Espata e uma amiga próxima de Lena. Tal como Vito, Aurília tem uma aversão generalizada ao uso de violência, especialmente a execuções.

Apesar do seu papel menor durante esta primeira parte do jogo, Aurília é uma personagem importante - daí a sua relação com Lena ser uma variável no jogo - cuja relevância ganha terreno ao longo da história.

j) Ginátia

Apesar da sua curta aparição, a personagem de Ginátia, a tia de Sylvia, torna-se relevante através da sua conexão com Genévora: Ginátia, como Sylvia, é uma bruxa, e, há vários anos atrás, como Espata, era uma amiga próxima de Genévora.

No entanto, pouco tempo antes da revolução, Ginátia e Genévora tiveram um desentendimento, que resultou no aprisionamento de Ginátia pela rainha. Ginátia acabou por trair a rainha e juntar-se à revolução, o que, em si, levou à execução de Genévora.

A culpa de ter ajudado a causar a morte de alguém com quem teria sido anteriormente uma amiga acabou por levar Ginátia à loucura. Ginátia passa a maior parte do tempo dentro do seu quarto, recusando-se a interagir com Lena: Ginátia sabe da sua verdadeira identidade e, sendo Lena filha de Genévora e muito parecida com ela, Ginátia entra em pânico ao vê-la, acreditando erroneamente estar diante de Genévora. Isto pode ser observado no terceiro capítulo da história.

k) Sylvia

Sylvia é uma dama de Cressia. Apesar de conhecer Lena, estas não são amigas, sendo Sylvia bastante fria e distante, apesar de respeitosa quando se encontram. Lena terá que pedir ajuda a Sylvia durante esta primeira parte, que é quando ficamos a saber que Sylvia tem um ódio pelos soldados dos caçadores de bruxas, sendo esta a razão de porque ela mostra um desdém por Vito.

Isto acontece porque Sylvia é, na realidade, uma bruxa, que vive escondida e teme ser descoberta. De facto, se o jogador criar um mau ambiente para as bruxas, durante esta primeira parte do jogo, Sylvia acabará por trair Lena e juntar-se a Leo, a maior força antagónica nesta primeira parte.

l) Leo

Leo, quando aparece inicialmente, é apenas um servo, criado pessoal do rei, com uma personalidade alegre. Porém, como descobrimos do decorrer desta primeira parte, a verdadeira identidade de Leo é aquela de um bruxo, inimigo do rei que tenta envenená-lo com uma poção mágica com a intenção de o matar, aparecendo assim como uma das maiores forças antagónicas do jogo.

m) Mara

Mara é uma bruxa que vive na floresta no coração do território das bruxas, é uma aliada de Leo. Ela é, por isso, uma antagonista da história, que tenta impedir Lena de alcançar a planta, assim como tenta atacar Aurília e Vito, sendo o seu sucesso dependente do jogador.

A aparição da personagem de Mara, é no entanto, como a de Eleanore, dependente das escolhas do jogador, e o jogador poderá nunca a encontrar.

n) Eleanore

Eleanore, como Mara, é uma bruxa e a sua aparição na história está dependente das escolhas do jogador. No entanto, ao contrário de Mara, Eleanore é uma aliada de Lena, estando a trabalhar com Espata para fazer com que Lena se lembre da sua verdadeira identidade.

Lena e Eleanore partilham um passado, uma vez que há muitos anos antes do início da história, quando eram ainda crianças, Lena teria salvo Eleanore quando esta fora capturada e aprisionada nas masmorras por Cozucas. Por esta razão, Eleanore tem um imenso respeito por Lena e sente-se em dívida para com ela.

### 6.2.3 - Capítulos e *Flowcharts*

Observemos então os capítulos projetados desta primeira parte de uma maneira mais detalhada. Para ilustrar a multilinearidade são fornecidos os *flowcharts* de cada capítulo, no entanto, para favorecer a sua compreensão, estes foram cortados e separados em secções.

É importante notar que as variáveis, ou seja, as relações entre Lena com as personagens secundárias (nomeadamente Vito, Aurília, Cozucas, entre outros), assim como a sua relação com os grupos de Bruxas e Humanos, são definidas pelas decisões do jogador que podem alterar o rumo da história, dependendo do valor da variável.

a) Prólogo

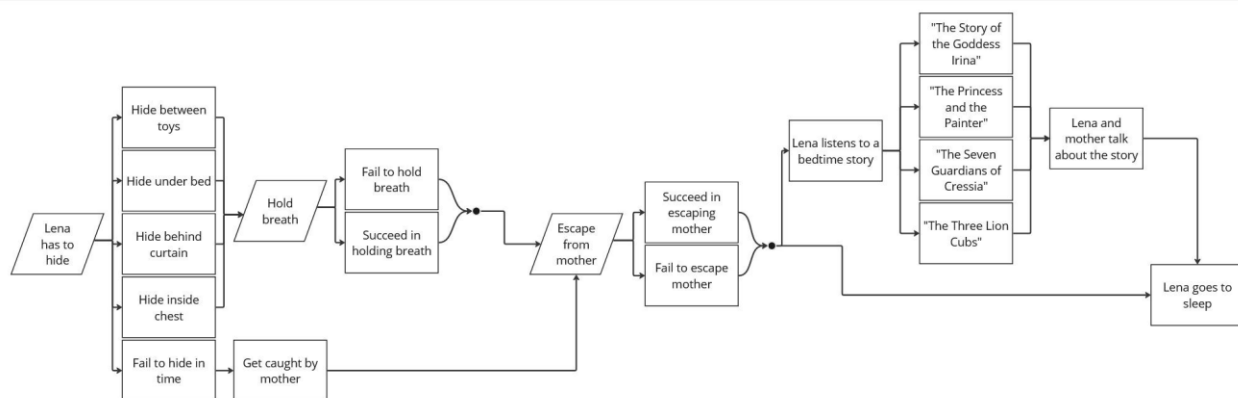


Figura 6 - *Flowchart* 1 do Prólogo

O prólogo inicia imediatamente com Lena a procurar um sítio para se esconder. Não sabemos, à partida, de que se esconde, mas percebemos que existe uma certa urgência neste desejo. São então apresentadas quatro opções ao jogador para se esconder: Entre brinquedos, debaixo da

cama, dentro de uma arca ou atrás da cortina. Se o jogador falhar em tomar uma decisão dentro do tempo determinado (7 segundos), então o jogador falha e é imediatamente descoberto.

Tendo, no entanto, o jogador feito uma escolha dentro do tempo necessário, terá seguidamente que pressionar “a” durante 5 segundos para que Lena segure a sua respiração, de forma, mais uma vez, a que não seja descoberta.

Deste ponto para a frente descobrimos que quem andava à procura de Lena era a sua mãe e que as duas se encontravam a meio de um jogo das escondidas. Após um breve QTE, em que Lena tenta escapar da mãe, a protagonista encontra-se na cama. O jogador poderá então decidir se quer ouvir uma história de embalar, contada pela mãe de Lena ou se prefere, alternativamente, ir dormir diretamente.

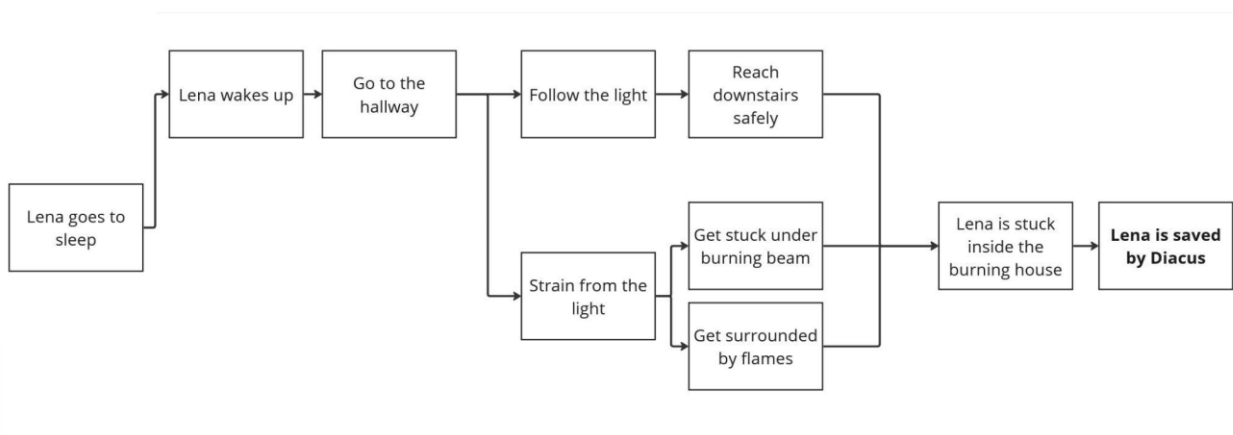


Figura 7 - Flowchart 2 do Prólogo

Pouco tempo após Lena adormecer, ela rapidamente acorda, admirada por encontrar fumo no quarto. Preocupada com a sua mãe, Lena abre a porta do quarto, encontrando o corredor envolto em chamas. Uma luz misteriosa aparece a tentar guiar Lena, no entanto o jogador tem a opção de seguir ou não esta luz. O caminho que o jogador levará irá ser diferente caso ele siga ou não a luz, no entanto, o prólogo acabará sempre com Lena a encontrar-se presa dentro da casa em chamas, sendo no final salva por Diacus.

b) Capítulo 1

a. Dentro do quarto:

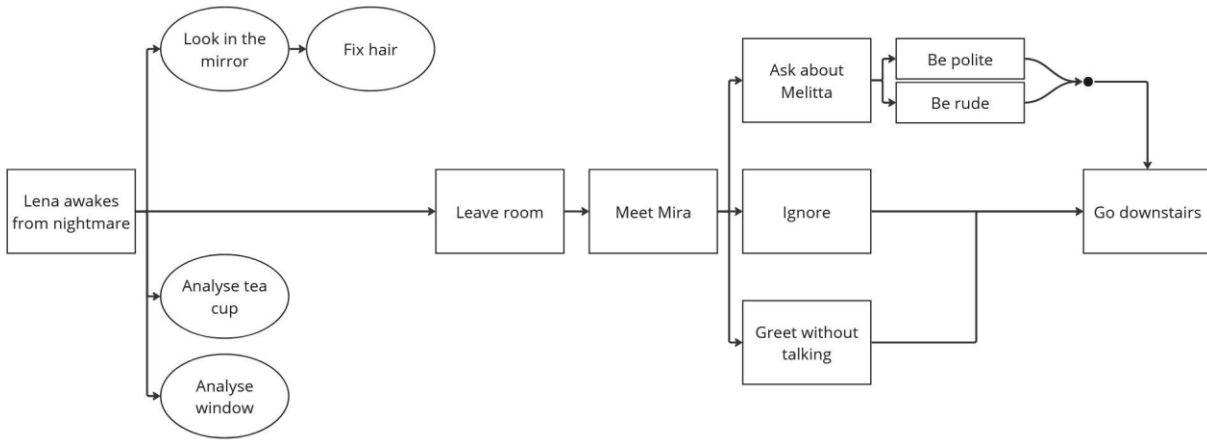


Figura 8 - *Flowchart* 1 do Capítulo 1: Dentro do Quarto

O primeiro capítulo inicia com Lena a acordar, revelando que o prólogo era somente um pesadelo causado pelas memórias traumáticas daquele evento. Lena, no entanto, apercebe-se que a razão para ter adormecido foi Melitta ter colocado algum tipo de sedativo no chá que ela bebeu. Lena levanta-se e o jogador depara-se com a opção de analisar o chá, olhar-se ao espelho (que irá revelar que Lena tem o seu cabelo desmanchado, dando-lhe a opção de o arranjar) e olhar pela janela. Estas, no entanto, são todas opcionais, podendo o jogador simplesmente sair logo do quarto.

Após sair do quarto, Lena irá encontrar Mira, uma aia da princesa. O jogador terá a opção de falar ou não com Mira, no entanto, se decidir falar, Lena perguntar-lhe-á sobre o paradeiro de Melitta. A atitude de Lena perante Mira é algo à escolha do jogador, e irá afetar a sua relação com os Humanos. Seguidamente, Lena desce as escadas, encontrando-se junto à entrada do castelo.

b. Entrada do castelo:

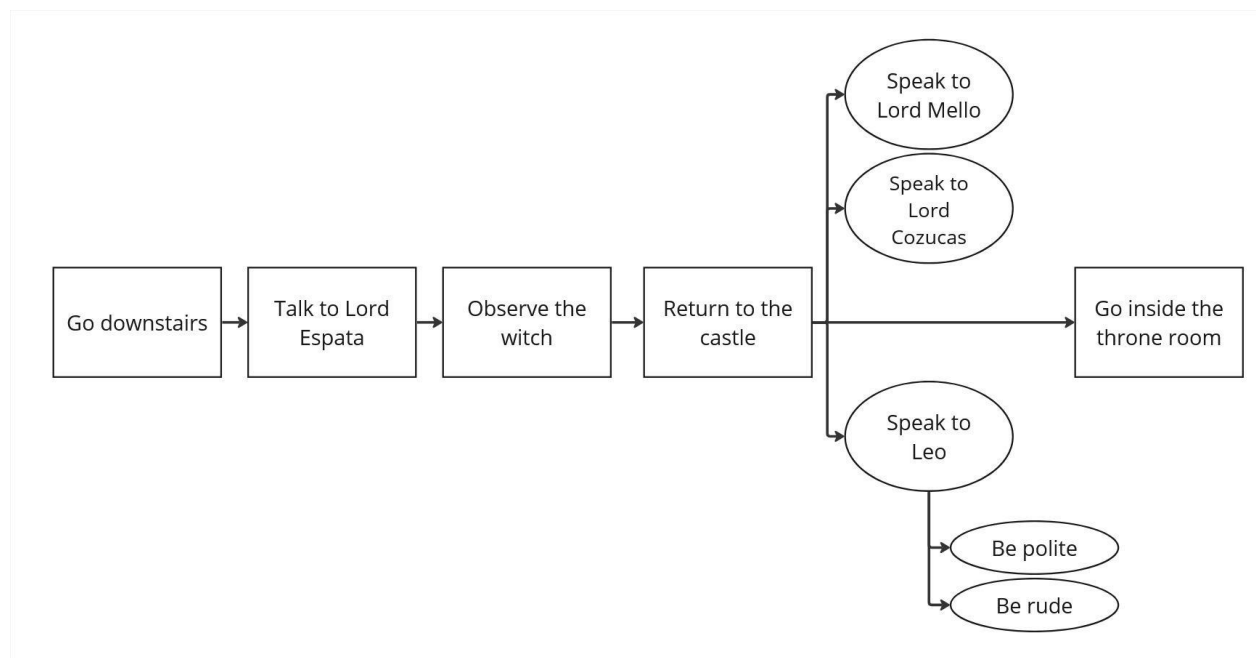


Figura 9 - *Flowchart 2* do Capítulo 1: Entrada do Castelo

Junto à entrada do castelo, Lena irá encontrar Espata, com quem irá ter uma conversa. Se Lena não tiver conversado com Mira anteriormente, é aqui que ela descobre que Melitta aventurou-se para lá das muralhas e entrou no território das bruxas, colocando-se então em risco e tendo, conseqüentemente, quase morrido após ter sido apanhada por uma bruxa.

Lena observa enquanto a bruxa é trazida para o castelo por Cozucas, que ordena que a coloquem nas masmorras. Lena decide ir falar com o rei e a princesa, no entanto, antes de o fazer, Espata pede a Lena que se encontre com ele no jardim quando sair.

Ao entrar novamente no castelo, o jogador encontra a opção de falar com Mello (que rapidamente dispensa Lena para tratar de outros assuntos), com Cozucas (que, ao vê-la aproximar-se, vira-lhe as costas, recusando-se a falar com ela) e com Leo, o criado do rei. Leo irá parecer estranhamente alegre com a situação e o jogador tem a opção de ser antipático ou simpático para o Leo, o que irá afetar futuros eventos. Alternativamente, o jogador poderá entrar dentro da sala do trono sem conversar com mais ninguém.

c. Na sala do trono:

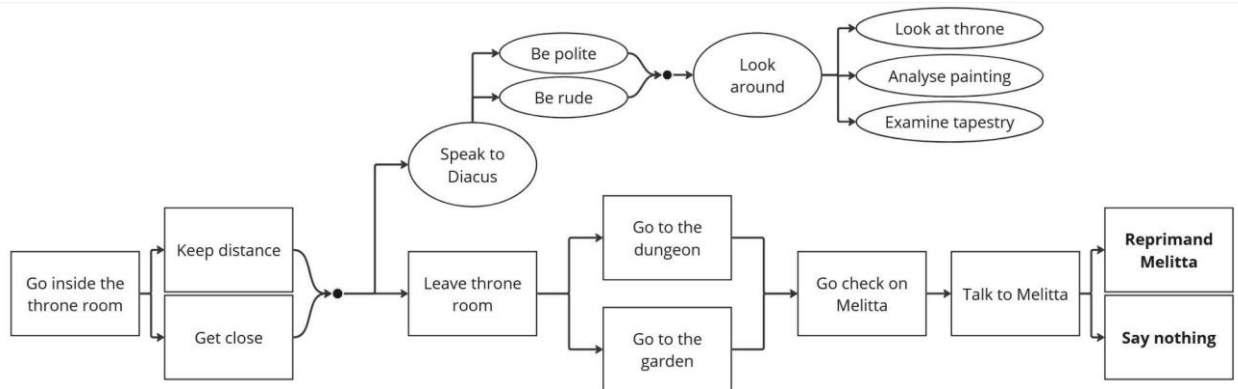


Figura 10 - *Flowchart* 3 do Capítulo 1: Na Sala do Trono

Após entrar na sala do trono, Lena depara-se com uma discussão ardente entre Melitta e Diacus. Chegando esta ao final, Melitta é levada para os seus aposentos e Lena é deixada sozinha com o rei. O jogador tem então a opção de conversar ou não com o rei, podendo simplesmente sair da sala sem lhe dirigir uma palavra. No entanto, se escolher falar com o rei, a forma como Lena lhe fala poderá afetar a sua relação com ele, uma vez que o jogador pode escolher estar do lado de Melitta ou Diacus. Após a conversa, Lena é livre de analisar a sala do trono, podendo observar uma pintura da rainha falecida, mãe de Melitta, ou examinar a tapeçaria do brasão real: uma espada, a representar o rei, a atravessar uma rosa vermelha, que representa Genévora.

Após sair da sala do trono, o jogador encontra novas opções: ir às masmorras ver a bruxa, ir ao jardim ter com Espata, ou verificar como está Melitta. Esta última, no entanto, encontra-se bloqueada até Lena visitar as outras duas.

No entanto, após ter ido falar com Espata e ter ido às masmorras, Lena pode finalmente falar com Melitta, podendo depois o jogador escolher se Lena irá não dizer nada ou repreender a princesa devido à sua imprudência e irresponsabilidade.

d. No jardim:

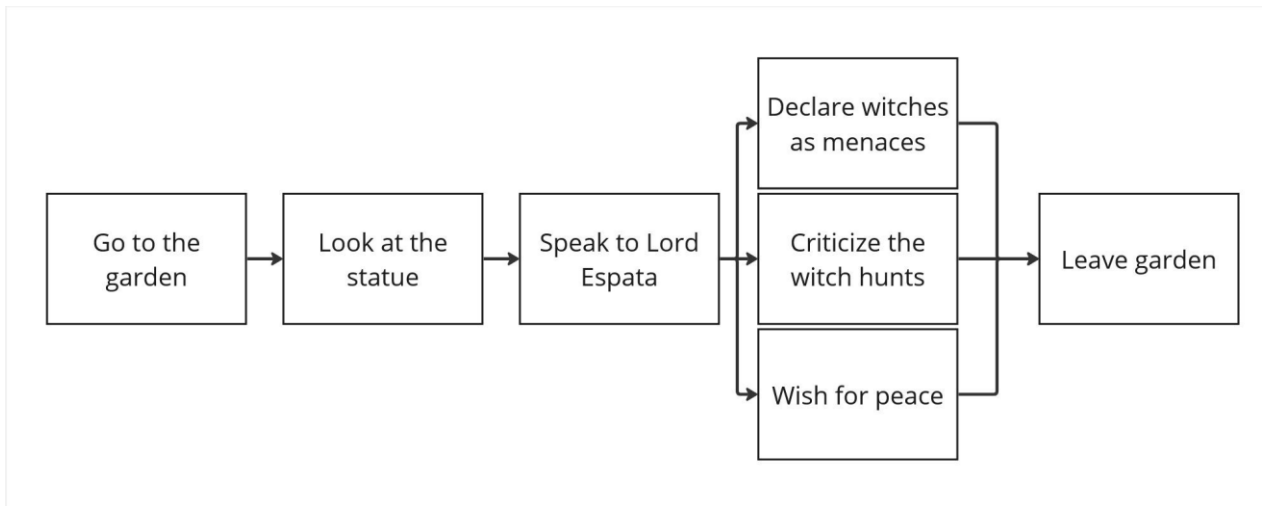


Figura 11 - Flowchart 4 do Capítulo 1: No Jardim

Quando o jogador for ter com Espata ao jardim, Lena encontrá-lo-á sentado à frente de uma estátua de Diacus a derrotar Genévora. Espata perguntará a Lena qual a sua opinião acerca das caças e das bruxas, podendo o jogador decidir o que responder. A resposta de Lena irá afetar outras variáveis, nomeadamente a sua relação com Espata, as bruxas e os humanos.

e. Nas Masmorras:

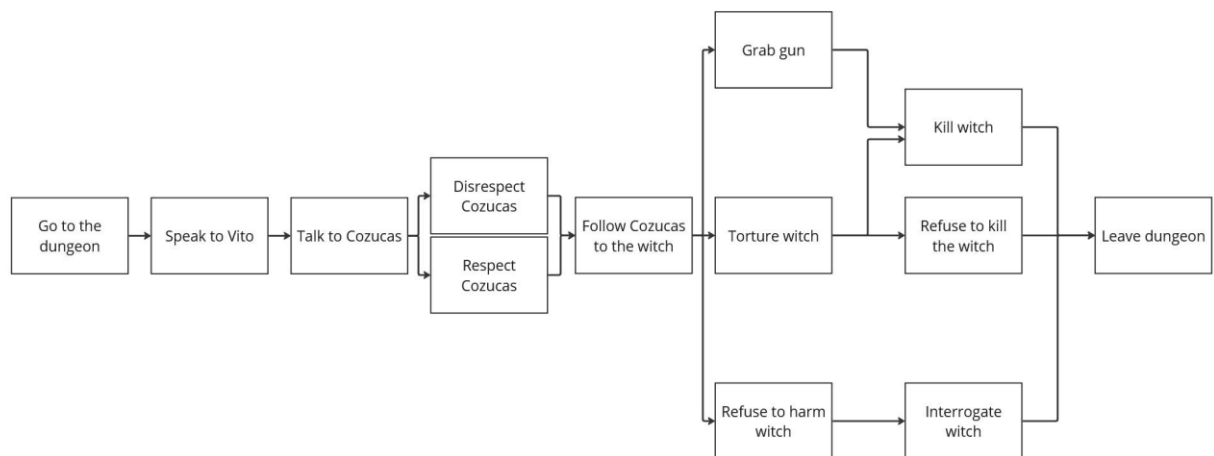


Figura 12 - Flowchart 5 do Capítulo 1: Nas Masmorras

Ao chegar às masmorras, Lena é cumprimentada pelo seu amigo próximo, Vito. Lena terá uma conversa com Vito, pedindo-lhe para entrar, no entanto, este sente-se apreensivo devido à fraca relação entre Lena e Cozucas, seu pai. Cozucas, no entanto, aparece a meio da conversa e

pergunta a Lena qual a razão da sua aparência nas masmorras. Após Lena responder que quer conversar com a bruxa, Cozucas perguntar-lhe-á o porquê, ao que a resposta de Lena irá afetar a sua relação com o duque.

Seguidamente, Lena é levada por Cozucas diante a bruxa, onde será desafiada a obter uma confissão da bruxa. Lena pode ou não participar neste desafio. Se recusar, Vito ficará feliz e Cozucas desapontado, mas não surpreendido. No entanto, se optar por participar, o jogador pode escolher como arranjar uma confissão, podendo questionar, torturar ou até mesmo matar a bruxa. Independentemente da escolha do jogador, uma confissão nunca será alcançada devido à relutância da bruxa a falar.

As escolhas que o jogador fizer irão ter consequências na relação de Lena com Cozucas, Vito, as bruxas e os humanos.

c) Capítulo 2

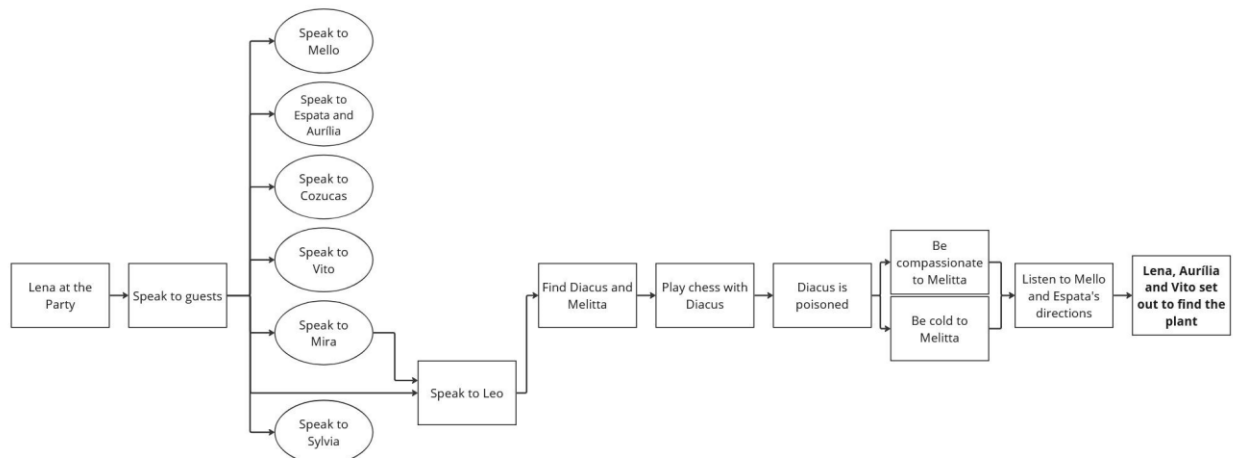


Figura 13 - Flowchart do Capítulo 2

No segundo capítulo, encontramos Lena numa festa, a celebração dos 20 anos da derrota da rainha Genévora. Ela, no entanto, encontra-se à procura do rei e da princesa que se encontram desaparecidos já há algum tempo.

Lena terá de falar com as pessoas da festa para descobrir onde estão o rei e a princesa, sendo com Leo que descobre esta informação. Após descobrir que estes estão numa câmara privada a terem uma discussão, Lena entra, interrompendo-os, o que faz com que Melitta saia, deixando então Lena sozinha com o rei. Lena e Diacus jogam xadrez e bebem vinho enquanto conversam, no entanto, a meio da conversa, Diacus cai, mostrando-se envenenado pelo vinho.

A cena corta, mostrando então Lena com Melitta, juntamente com outros duques. Espata e Mello informam Lena que o rei foi envenenado com uma poção mágica e que para obterem a cura terão que ir para o território das bruxas. Melitta voluntaria-se para ir, mas Lena impede-lhe, sendo a resposta exata uma escolha do jogador que poderá ter consequências negativas para a relação entre as duas. Seguidamente, Lena, Aurília e Vito ouvem as direções de Espata e Mello, que lhes informam de um colar, na posse de Sylvia, que eles precisarão para a sua jornada.

d) Capítulo 3

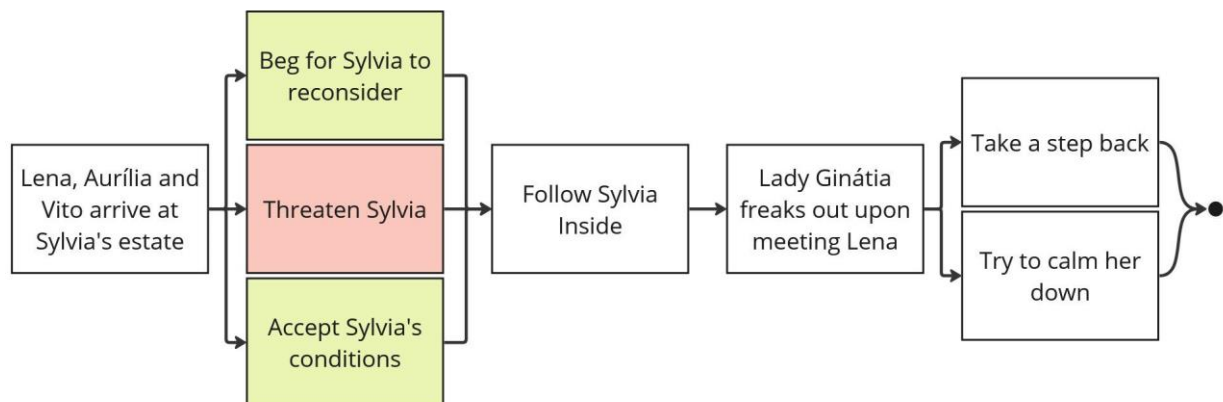


Figura 14 - Flowchart 1 do Capítulo 3

O terceiro capítulo inicia-se com Lena, Aurília e Vito a chegarem à habitação de Sylvia. Após exporem que necessitam da sua ajuda, Sylvia concorda em ajudar desde que Vito não entre dentro da sua casa. Isto poderá resultar num conflito entre as personagens, podendo Lena ceder, tentar negociar ou, alternativamente, ameaçar a Sylvia com traição, uma vez que a situação envolve o bem-estar físico do rei. Esta terceira opção irá diminuir a relação e a confiança entre Lena e Sylvia.

Uma vez dentro de casa, Sylvia leva as personagens para o quarto da sua tia Ginátia, para que Lena lhe possa perguntar sobre o colar. Ginátia no entanto, tem um ataque de pânico ao ver Lena e recusa-se a responder às suas perguntas.

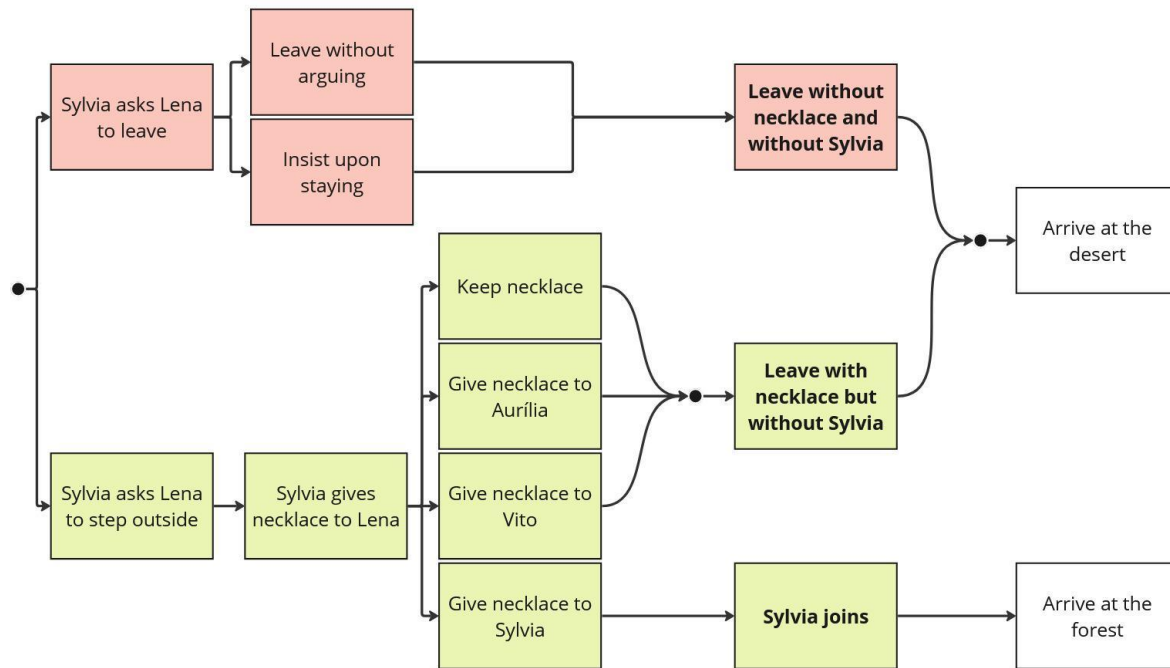


Figura 15 - Flowchart 2 do Capítulo 3

Dependendo da relação entre Sylvia e Lena, definida pela interação prévia, Sylvia poderá ou não ajudar. Se Lena tiver ameaçado Sylvia, esta irá pedir-lhe que saia da sua casa, acusando-a de causar uma situação desconfortável à sua tia. Porém, se Lena se manteve amigável, Sylvia irá acalmar a sua tia e conduzir Lena para fora do quarto, onde lhe dará o colar.

Lena poderá então decidir a quem entregar o colar. Sylvia informa-a que poderá ajudá-la, uma vez que ela própria tem vastos conhecimentos sobre o território das bruxas, no entanto, ela só se juntará a Lena se esta lhe emprestar o colar para a viagem. Se Lena o oferecer a mais alguém (ou ficar ela mesma com o colar), Sylvia não irá com eles.

Este capítulo tem, então, três finais possíveis.

e) Capítulo 4

a. Versão 1:

Se Sylvia for com o grupo, neste quarto capítulo eles chegarão à floresta que Lena lhes disse que deveriam ir, em vez de seguirem o mapa que lhes foi dado por Mello e Espata.

Nesta floresta, apesar de rapidamente encontrarem a flor, eles rapidamente irão deparar-se com Mara, uma bruxa protetora da floresta, que os ataca, forçando Lena a decidir entre salvar Vito e Aurília ou a flor.

Neste capítulo, dependendo das decisões do jogador, assim como as suas respostas aos eventos rápidos (QTEs), todas as personagens incluindo a Lena poderão perder a sua vida, assim como Lena poderá - ou não - suceder em obter a planta curativa.

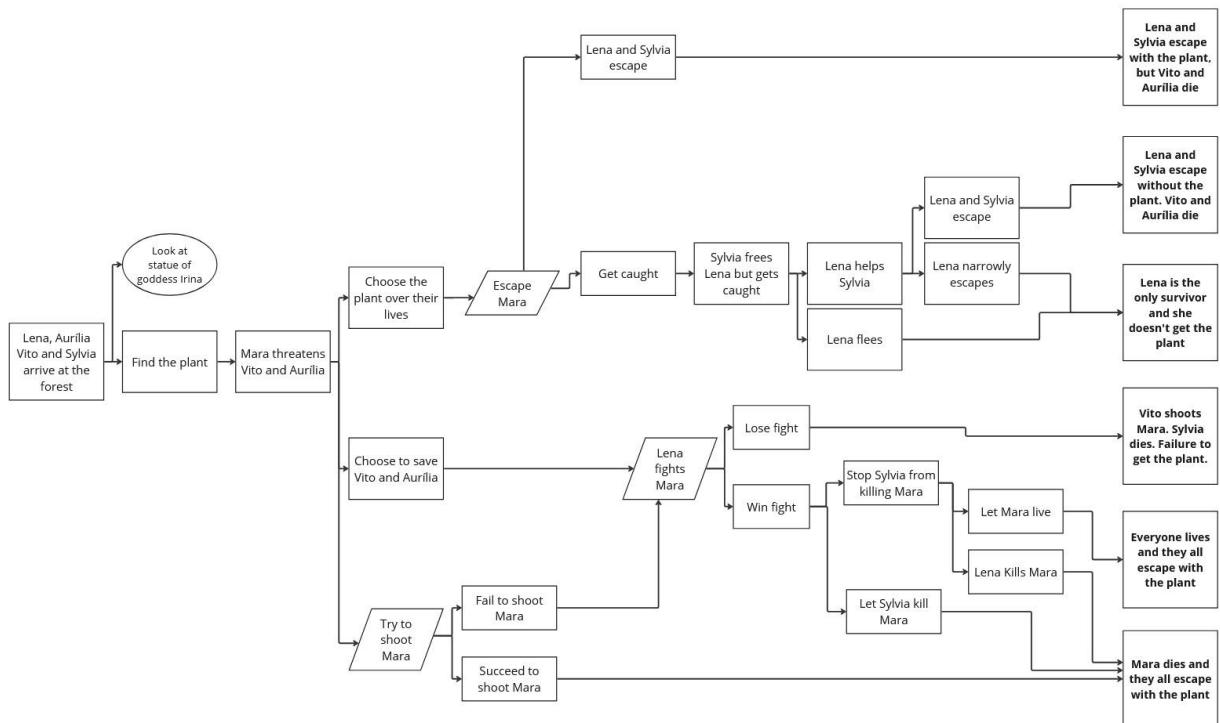


Figura 16 - Flowchart da versão 1 do Capítulo 4

b. Versão 2:

Se Sylvia não for com o grupo, Lena, Vito e Aurília irão seguir o mapa, onde irão acabar não na floresta, mas numa área deserta e estranhamente abandonada. Lá, serão cumprimentados por Eleanore, que irá fechar Lena dentro de um anel de fogo, obrigando-a a beber uma poção. Não

tendo mais nenhuma opção, Lena vê-se obrigada a bebê-la, o que leva a desmaiar e a ter um sonho sobre o seu passado.

Após acordar, Eleanore dá-lhe a planta, como prometido, e as três personagens retomam a casa, ilesos.

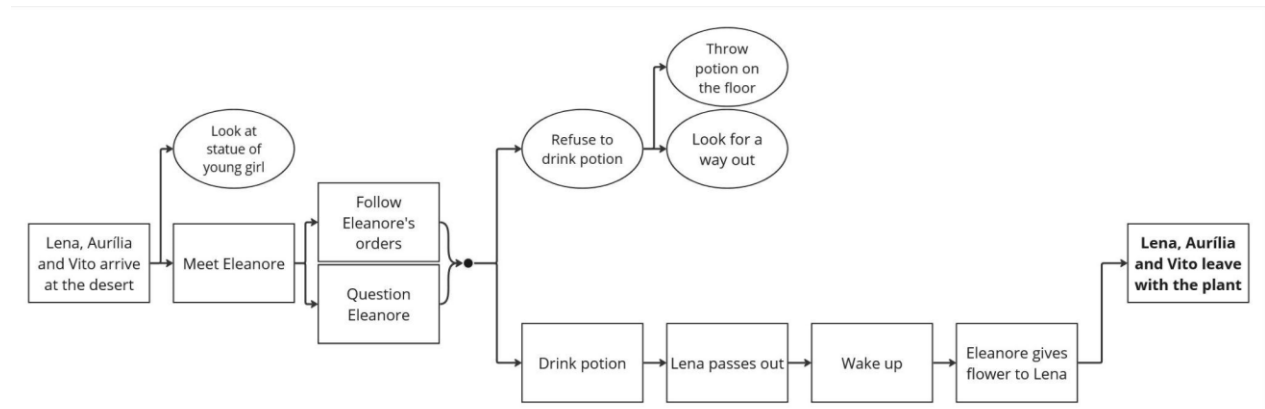


Figura 17 - *Flowchart* da versão 2 do Capítulo 4

f) Capítulo 5

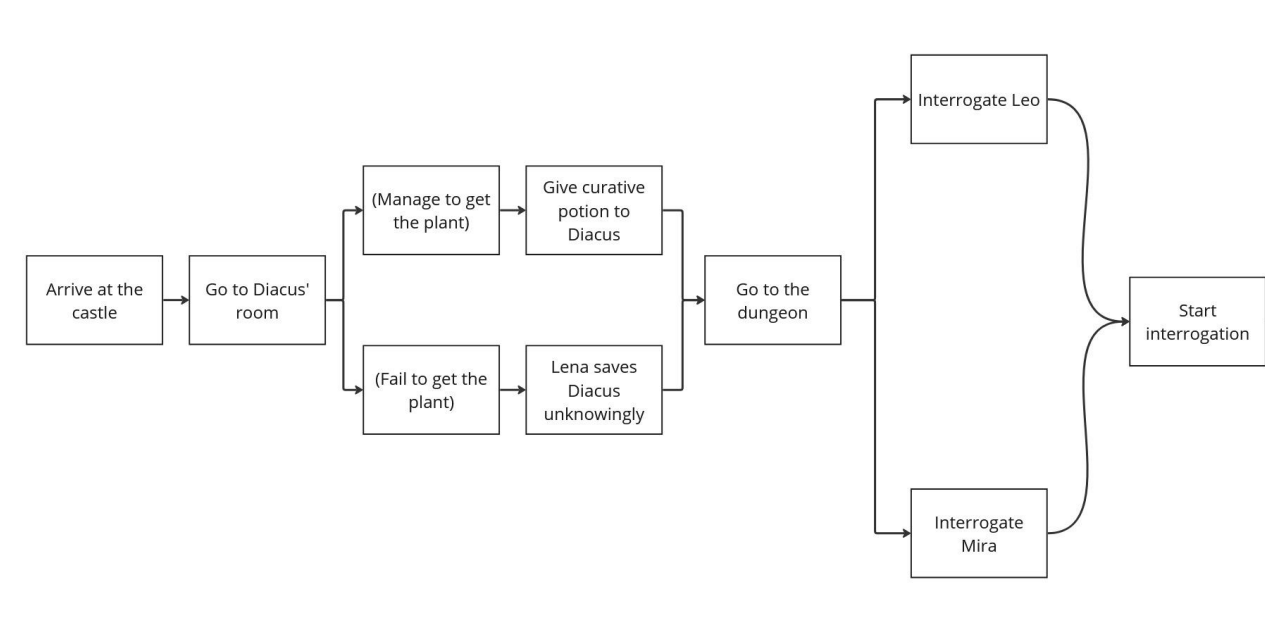


Figura 18 - *Flowchart* 1 do Capítulo 5

Após retomar ao castelo, Lena irá (se a possuir) entregar a planta a Mello. Seguidamente irá visitar Diacus, que se encontra já quase transformado em pedra. Se Lena tiver sucedido em obter a planta, Mello entrará dentro do quarto com a poção, entregando-a a Lena para que ela

a dê ao rei. Alternativamente, se Lena não tiver a planta, ela será deixada sozinha no quarto com o rei, onde ela irá lamentar a sua morte, utilizando subconscientemente os seus poderes de cura, salvando o rei sem que se apercebesse.

Após sair de dentro do quarto do rei, irá encontrar-se com Melitta e os outros duques, que lhe admitem já ter capturado os dois principais sujeitos do envenenamento do rei. Lena então oferece-se para os interrogar, e após Melitta concordar, ela segue para a masmorra, onde tem de escolher entre interrogar primeiro o Leo ou a Mira.

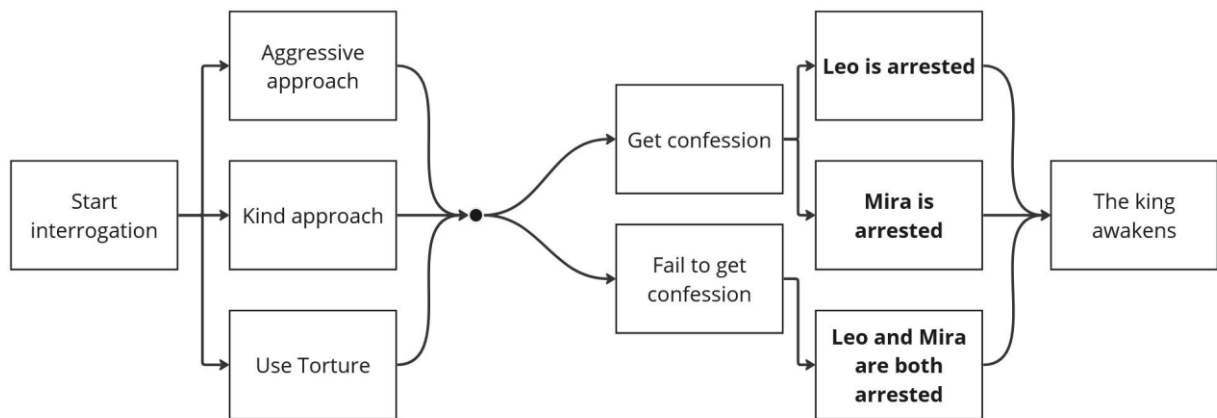


Figura 19 - Flowchart 2 do Capítulo 5

Tal como aconteceu no primeiro capítulo, o jogador várias opções de interrogação, sendo as três principais: Uma abordagem gentil, uma abordagem agressiva, ou o uso de tortura.

Dependendo das escolhas do jogador, este poderá obter uma confissão, momento após o qual o prisioneiro que confessa será preso à espera de execução. Se Lena, no entanto, falhar em obter uma confissão, ambos os prisioneiros serão presos e executados.

g) Capítulo 6

Dependendo de quem foi preso no capítulo anterior, o sexto - e final - capítulo encontra-se em duas versões diferentes. No entanto o início é igual para ambos: Lena chega ao local onde vai observar a execução - uma varanda no castelo com vista direta para o paço - e conversa, opcionalmente, com as variadíssimas personagens que a rodeiam. Alternativamente, o jogador pode escolher simplesmente observar a execução, sem conversar com ninguém.

a. Versão 1:

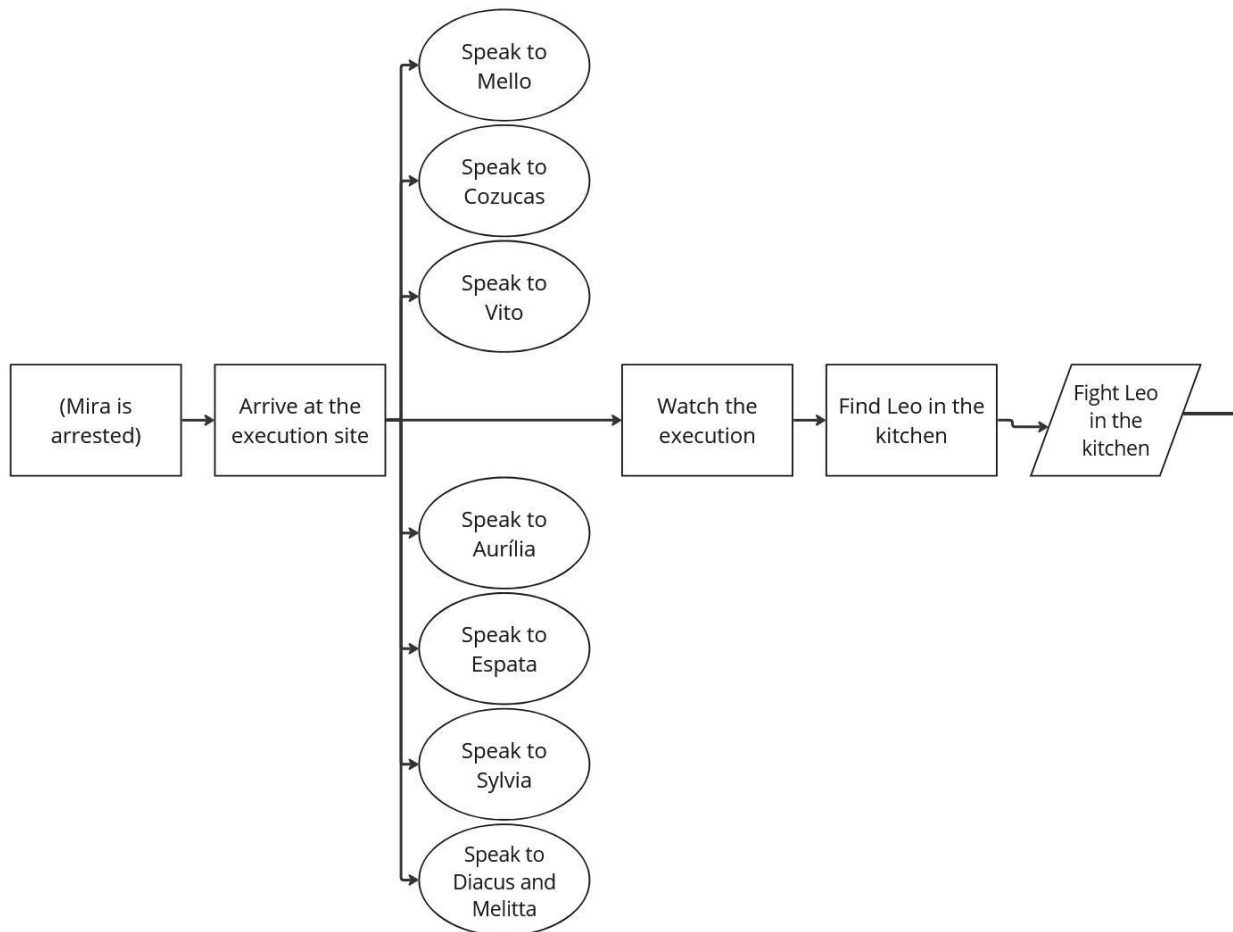


Figura 20 - Flowchart 1 da versão 1 do Capítulo 6

Se Mira tiver sido aquela a ser presa, Lena e os outros irão observar a sua execução. No entanto, a meio desta, Diacus pedirá a Lena para ir verificar sobre a localização de Leo, que teria ido à cozinha buscar comida já algum tempo. Lena vai, e ao chegar à cozinha descobre Leo a colocar algum género de líquido no vinho destinado ao rei.

Após uma breve discussão entre ambos, uma luta inicia-se.

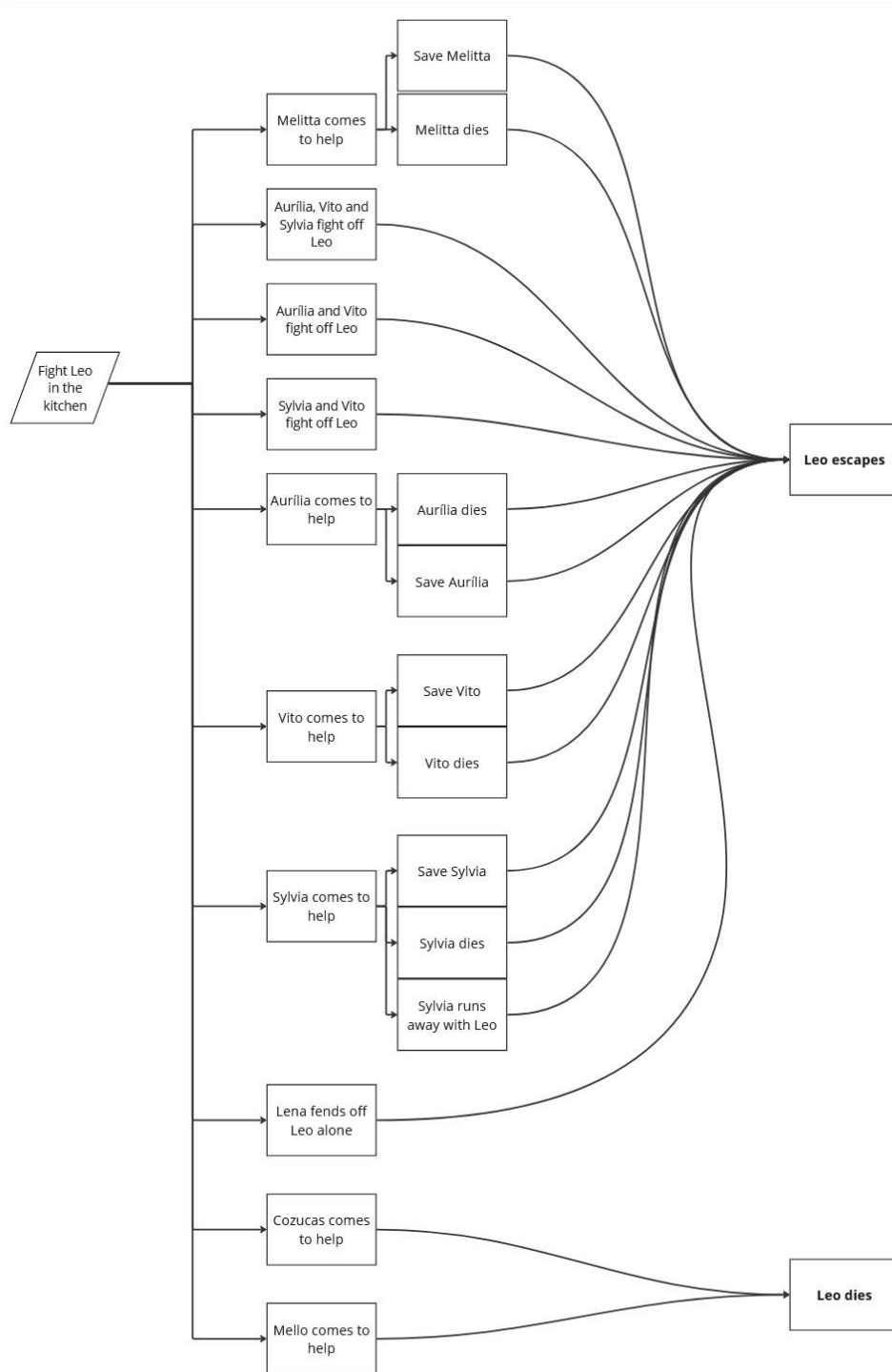


Figura 21 - Flowchart 2 da versão 1 do Capítulo 6

O resultado da luta entre a Lena e Leo é dependente das variáveis criadas ao longo do jogo, assim como às respostas do jogador aos eventos rápidos (QTEs).

Como podemos observar no *flowchart*, a Lena poderá ter a ajuda de vários personagens diferentes, ou de nenhum - tudo dependerá da sua relação com eles, o que em si resultará na morte ou na sobrevivência de Leo.

b. Versão 2:

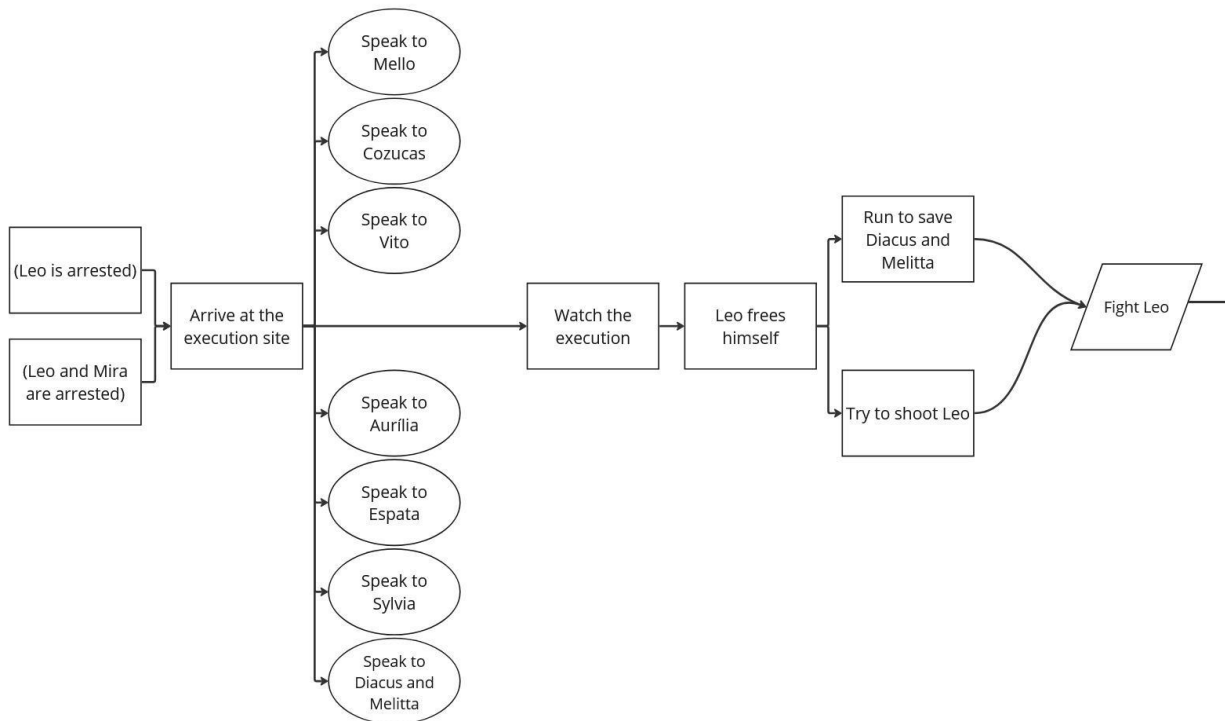


Figura 22 - *Flowchart* 1 da versão 2 do Capítulo 6

Se Leo tiver sido preso - independentemente se tiver sido preso sozinho ou juntamente com Mira - então o cenário modifica ligeiramente.

Lena irá começar a ver a execução com os outros que a rodeiam, no entanto Leo, sendo um bruxo, utiliza os seus poderes para se libertar, causando a estrutura da varanda a desabar. Lena acorda atordoada no meio da situação e apercebe-se que Leo está a fazer caminho para matar Diacus e Melitta. O jogador terá que decidir como prosseguir, no entanto ambas as opções irão levar a uma luta com Leo.

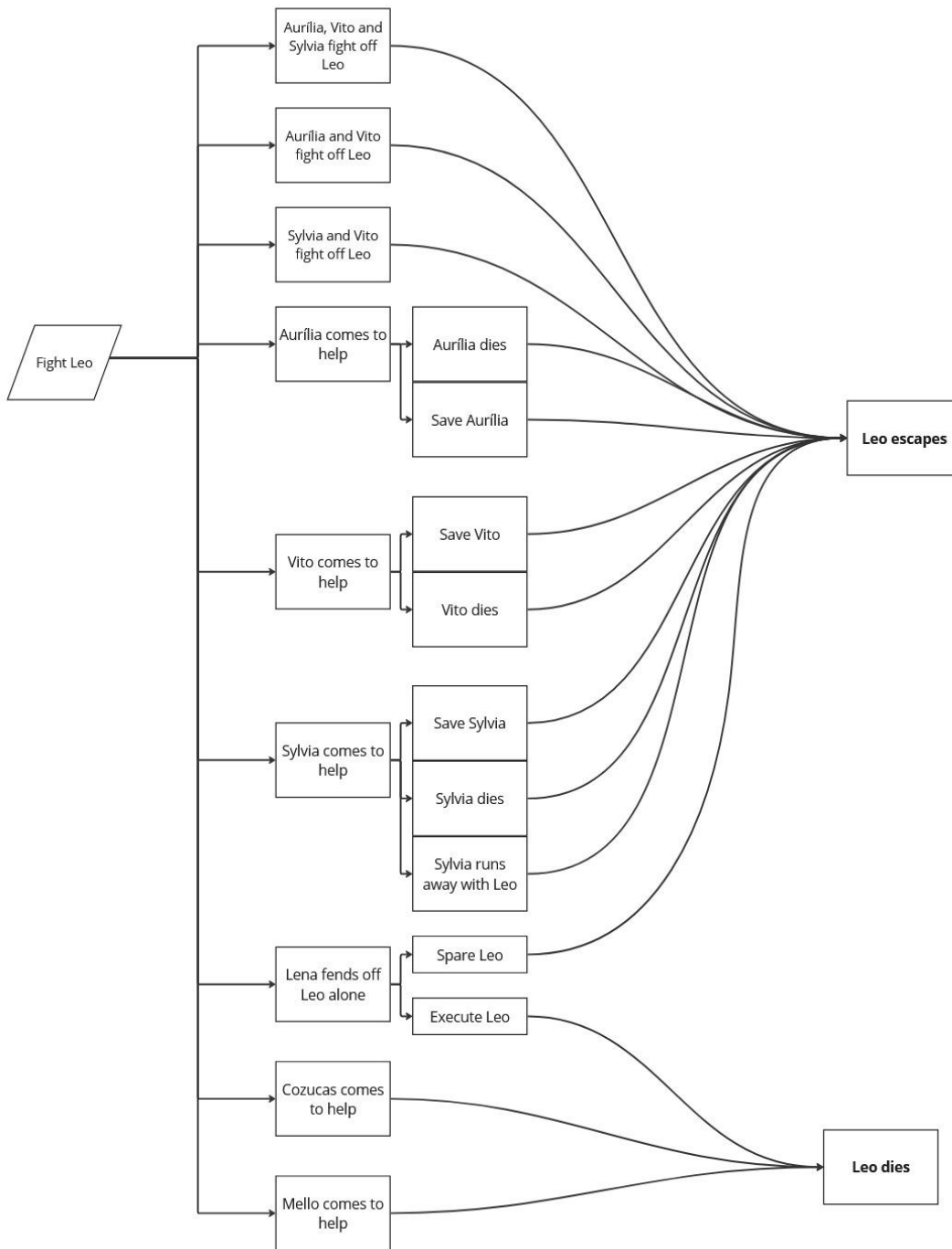


Figura 23 - *Flowchart 2* da versão 2 do Capítulo 6

Como acontece na versão anterior, a luta entre Lena e Leo vai depender da rapidez da resposta dos jogadores aos QTEs, e da relação que Lena desenvolveu com as outras personagens durante o decorrer do jogo.

## h) Os finais

No epílogo encontramos então quatro finais possíveis, cada um com diferentes variações consoante as decisões do jogador durante o jogo:

1. Num primeiro final, Lena encontra-se na masmorra com Cozucas, que lhe diz alegremente que, dado os eventos, Diacus declarou uma guerra total contra as bruxas, perguntando a Lena se ela se quer juntar a ele. Este final é alcançável se Lena tiver uma má relação com as bruxas e uma boa relação com Cozucas;
2. No segundo final, Lena encontra-se no seu quarto, a olhar para o exterior, quando Mello entra e lhe pede ajudar para lutar contra o rei na guerra que este acabara de declarar contra as bruxas. A resposta de Lena irá depender da sua relação com as bruxas. Este final é obtido se Sylvia, Aurília e Vito estiverem mortos ou se Lena tiver uma má relação com eles.
3. Terceiramente, se algum dos três mencionados anteriormente (Aurília, Vito ou Sylvia) estiver vivo e tiver uma boa relação com Lena, iremos obter um final em que Lena se encontra, à parecença do anterior, a olhar por uma janela. Aqui iremos encontrar qualquer um dos três - ou só dois ou os três juntos - a pedir a Lena ajuda contra a nova política do rei contra as bruxas, incentivando-a para lutar. A resposta de Lena irá, mais uma vez, depender da sua relação com as bruxas.
4. Finalmente, o quarto final é um dependente do bem-estar de Melitta - Lena poderá estar de luto perante a morte de Melitta (possível na primeira versão do Capítulo 6), ou, se esta tiver sobrevivido, Lena encontra-se ao seu lado, à espera que acorde, no entanto feliz por ter sobrevivido. Mais uma vez, Mello encontra-a e pede-lhe ajuda a lutar contra a nova política do rei relativamente à guerra contra as bruxas. A resposta de Lena irá, mais uma vez, depender da sua relação com as bruxas.

## 6.3 - Twine

Segue-se então um link para a história, feito a partir do Twine, o projeto em si.

[The Queen of Witches](#) – Link do Twine, cujo download deverá ser realizado de maneira a jogar o jogo.

## Conclusão

Sendo o objetivo deste projeto a construção de uma narrativa multilinear, um dos principais focos foi, efetivamente, o desenvolvimento da narrativa em si. Para tal realizou-se uma análise da teoria não só relativa ao *design* de narrativas e de narrativas multilineares, como também uma análise referente à interatividade e à agência do jogador, assuntos imprescindíveis ao projeto aqui apresentado. Esta análise teórica proporcionou então uma base sólida para a realização da narrativa, complementada seguidamente com a investigação de conteúdos temáticos.

Durante o desenvolvimento da narrativa havia dois fatores em que me deveria focar: a imersão - imprescindível a qualquer história e videogame - e a complexidade da história - de modo a proporcionar um leque de escolhas diferentes e com pesos emocionais de igual valor. De maneira, então, a facilitar a imersão dos jogadores, o universo onde a história se insere tem de ser credível e coeso - Isto significa um desenvolvimento do mundo e das personagens em si. Ao desenvolver o universo e a história de Cressia e das personagens que a habitam, e com o desejo de criar uma história complexa, a narrativa ganhou dimensões muito maiores do que aquelas apresentadas neste projeto. Como tal, e como mencionado anteriormente, a história aqui apresentada não é aquela inicialmente planeada na sua íntegra, mas sim uma fração da mesma, a primeira de três partes, mantendo da mesma maneira, no entanto, um início, meio e fim. Tal pode ser observado no próprio final do jogo disponibilizado, onde é demonstrada uma futura continuidade, assim como em certos momentos durante o próprio jogo onde é feita a alusão à verdadeira dimensão da história, como é descrito no capítulo cinco.

Durante a realização da narrativa multilinear, o meu objetivo inicial seria que cada opção disponível levasse a um caminho distinto, sendo então a minha primeira projeção um jogo com cerca de nove rumos diferentes, excluindo variações. No entanto, uma vez iniciada, apercebi-me que a minha ideia não seria algo concretizável, dadas as minhas restrições de tempo e do próprio programa do Twine (que, apesar de ser um ótimo programa para a concretização de narrativas multilineares, torna-se difícil de navegar após um certo número de passagens). De facto, rapidamente percebi que se fizesse aquilo que inicialmente tinha projetado, a narrativa ganharia dimensões desmedidas, e rapidamente perderia o controlo da história assim como do seu tema e foco pretendido. De forma a conseguir então realizar algo controlado mantendo ainda, dentro dos possíveis, a multilinearidade, vi-me obrigada a reduzir a história que iria apresentar assim como a reduzir o nível de multilinearidade inicialmente projetado.

Dentro dos exemplos que podemos encontrar de enredos narrativos que foram descartados temos a morte do rei Diacus, durante o quinto capítulo - inicialmente uma vertente da história, algo que aconteceria se a protagonista falhasse em arranjar a planta curativa. Tal ideia teve que ser descartada devido às implicações que a morte de uma personagem de tal peso como o rei teriam para o futuro da história, uma vez que alteraria o seu rumo de uma maneira completamente diferente.

Confirma-se então ser verdade aquilo que foi defendido por Adams (1999), que quanta mais interatividade o jogo tiver, e quanta mais agência o jogador possuir, menos controlo sobre a narrativa terá o desenvolvedor. Este era precisamente um dos principais propósitos da minha investigação: testar a capacidade de contar uma história com múltiplas linhas narrativas e desfechos possíveis.

Para conseguir então contar a história que queria contar e, ao mesmo tempo, criar uma narrativa multilinear, vi-me obrigada não só a encurtar a história como a limitar o peso de certas decisões do jogador, implementando regularmente o género de multilinearidade da "decisão aparente" para poder fornecer ao jogador uma experiência diferente, que no entanto não alterasse a trama de uma maneira radical. Porém, mesmo com uma narrativa mais curta, mantê-la controlada mostrou-se desafiante, tendo-me apercebido que, de modo que a história fizesse sempre sentido, e de forma a não perder o rumo inicial da história, teria de ter um alto nível de organização e planeamento, podendo uma falha significar um beco sem saída na narrativa multilinear.

Conclui-se então que para a construção de uma narrativa multilinear serão necessários dois fatores: um bom entendimento de *design* narrativo em si (para a criação de personagens e mundos narrativos credíveis), e uma boa compreensão da relação entre narrativa e interatividade, de maneira então a criar uma narrativa multilinear que ofereça a agência necessária ao jogador sem que esta perca a sua coesão.

Esperando-se futuramente que a narrativa seja completada na sua íntegra, continuando a multilinearidade a ser desenvolvida, deseja-se que este relatório ofereça uma introspeção e uma compreensão do que é necessário, assim como as possíveis dificuldades, para a construção de uma narrativa multilinear.

# Bibliografia

Adams, E. (1999, December 29). *Three Problems for Interactive Storytellers*. Gamasutra. [http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm). Acessado em: 02/09/2023

Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design* (2nd ed.). New Riders.

Bailey, M. D. (2006). John XXII, Pope (Ruled 1316-1334) (pp. 597–598). <https://dr.lib.iastate.edu/server/api/core/bitstreams/db334b7d-0bef-40d4-b748-786a36099e81/content>. Acessado em: 16/11/2023.

Bates, B. (2004). *Game Design* (2nd ed.). Thomson Course Technology PTR.

Broedel, H. P. (2003). *The “Malleus Maleficarum” and the construction of witchcraft: theology and popular belief*. Manchester; New York Manchester University Press.

Cartwright, M. (2016, July 26). *Magic in Ancient Greece*. World History Encyclopedia. <https://www.worldhistory.org/article/926/magic-in-ancient-greece/>. Acessado em: 29/10/2023.

Coghlan, R. (1993). *The illustrated encyclopaedia of Arthurian legends*. Element Books Limited.

Crawford, C. (2013). *Chris Crawford on interactive storytelling* (2nd ed.). New Riders.

Deyrmenjian, M. (2020). *Pope Innocent VIII (1484-1492) and the Summis desiderantes affectibus. Malleus Maleficarum. 1.* [https://pdxscholar.library.pdx.edu/mmft\\_malleus/1](https://pdxscholar.library.pdx.edu/mmft_malleus/1). Acessado em: 16/11/2023.

Ellis, J. (2016, March 23). What Makes a Character Likable? [Review of *What Makes a Character Likable?*]. *Jennifer Ellis - Writing*. <https://www.jenniferellis.ca/blog/2016/3/23/what-makes-a-character-likable>. Acessado em: 26/11/2023

Feinstein, A. H. (2006). *Narratology and Ludology: Competing Paradigms or Complementary Theories in Simulation*. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 33, 363–372.

Fielder, M. (Executive Producer, Director). Hutton, R. (Interviewee). Froome, J. (Interviewee). (2012). *The King's War on Witches*. [Film] <https://www.youtube.com/watch?v=f68EtRQBY7o>. Acessado em: 18/11/2023.

Frasca, G. (1999). LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative. *Ludology*. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>. Acessado em: 25/11/2023.

Frasca, G. (2003). *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221–235). Routledge. <https://www.are.na/block/535950>. Acessado em: 25/11/2023.

Harrison, B. W. (2005). *Torture and Corporeal Punishment as a Problem in Catholic Theology: Part II. The Witness of Tradition and Magisterium*. Roman Theological Forum, 119. <http://www.rtforum.org/lt/lt119.html>. Acessado em: 12/11/2023.

Harrison, H. (2013). Witchcraft and the Reformation. *Tudor Blogger*. in [https://tudorblogger.com/2013/05/02/witchcraft-and-the-reformation-2/#\\_edn2](https://tudorblogger.com/2013/05/02/witchcraft-and-the-reformation-2/#_edn2). Acessado em: 12/11/2023.

Heussner, T., Toiya Kristen Finley, Jennifer Brandes Hepler, & Lemay, A. (2015). *The Game Narrative Toolbox*. CRC Press.

Juul, J. (1999). *A clash between game and narrative: A thesis on computer games and interactive fiction*. <https://www.jesperjuul.net/thesis/>. Acessado em: 27/11/2023.

Little, B. (2018). How Early Churches Used Witch Hunts to Gain More Followers. *HISTORY*. <https://www.history.com/news/how-churches-used-witch-hunts-to-gain-more-followers>. Acessado em: 17/11/2023.

Mack, E. (2009) "The Malleus Maleficarum and King James: Defining Witchcraft," *Voces Novae*: Vol. 1, Article 9. <https://digitalcommons.chapman.edu/vocesnovae/vol1/iss1/9/>. Acessado em: 17/11/2023.

Madden, T. F. (2004). The Real Inquisition. *National Review*. <https://www.nationalreview.com/2004/06/real-inquisition-thomas-f-madden/>. Acessado em: 15/11/2023.

Meer, A. van der. (2019, September 11). *Structures of choice in narratives in gamification and games*. Medium.

<https://uxdesign.cc/structures-of-choice-in-narratives-in-gamification-and-games-16da920a0b9a>. Acessado em: 15/10/2023.

Miate, L. (2022, November 8). *Circe*. World History Encyclopedia. <https://www.worldhistory.org/Circe/>. Acessado em: 29/10/2023.

Müller, D. (2018). *The Inquisition: An Overview*. Radboud University: Special Faculty of Theology.

<https://www.ru.nl/theology/society/imagining-the-inquisition/inquisition-history/inquisition-overview/>. Acessado em: 11/11/2023.

Murray, J. (2005). *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*. [https://www.researchgate.net/publication/335541373\\_The\\_Last\\_Word\\_on\\_Ludology\\_v\\_Narratology\\_in\\_Game\\_Studies](https://www.researchgate.net/publication/335541373_The_Last_Word_on_Ludology_v_Narratology_in_Game_Studies). Acessado em: 23/09/2023.

Murray, J. H. (2016). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.

Roach, A. P., & Angelovska-Panova, M. (2012). Punishment of Heretics: Comparisons and Contrasts Between Western and Eastern Christianity in the Middle Ages. *Journal of History*, 47 (1).

[https://www.academia.edu/3757812/Punishment\\_of\\_Heretics\\_Comparisons\\_and\\_contrasts\\_between\\_Western\\_and\\_Eastern\\_Christianity\\_in\\_the\\_Middle\\_Ages](https://www.academia.edu/3757812/Punishment_of_Heretics_Comparisons_and_contrasts_between_Western_and_Eastern_Christianity_in_the_Middle_Ages). Acessado em: 12/11/2023.

Romano, R. (2017, November 17). Why Maleficent is Definitely 100% the Best Disney Villain. *Ramble On: Nerdy Ponderings*. <https://rambleonnerdyponderings.wordpress.com/2017/11/17/why-maleficent-is-definitely-100-the-best-disney-villain/>. Acessado em: 17/10/2023.

Rust, L. D. (2012). Bulas inquisitoriais: *Ad Abolendam* (1184) e *Vergentis in Senium* (1199). *Revista de História*, (166), 129-162. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9141.v0i166p129-162>. Acessado em: 17/10/2023.

Ryan, M.-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1, 43–59. <http://www.jstor.org/stable/25663007>. Acessado em: 05/11/2023

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass. The Mit Press.

Spivack, C. (1992). Morgan le Fay: Goddess or Witch?. In S. K. Slocum (Ed.), *Popular Arthurian Traditions* (pp. 18–21). Bowling Green State University Popular Press.

Sylvester, T. (2013). *Designing Games*. O'Reilly Media, Inc.

TED. (2018, December 12). *How video games turn players into storytellers | David Cage* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=XowcxCYbugo>. Acessado em: 10/10/2023.

Tomé, F. (2020). *Envolvimento Dramático em Videojogos A Ligação Emocional entre Jogador e Personagens em The Witcher 3: The Wild Hunt*.

Zimmerman, E. (2004). *Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline*. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, 154, 154–164.