



Adaptação nos videojogos: Análise ao videojogo e série televisiva *The Last of Us*

Versão Final Após Defesa

Lisandra Paulina Basílio Henriques

Dissertação 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

Agosto de 2025

Folha em branco

Declaração de Integridade

Eu, Lisandra Paulina Basílio Henriques, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M12297 de/o curso de 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 referência de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 11 / 08 / 25

A handwritten signature in blue ink that reads "Lisandra Henriques". The signature is written in a cursive style and is underlined.

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

Folha em branco

Agradecimentos

Em primeiro lugar, gostaria de expressar a minha profunda gratidão ao meu orientador, Francisco Merino, pela sua orientação, paciência e apoio ao longo deste processo. O seu conhecimento sobre o campo e disponibilidade foram fundamentais para a concretização deste trabalho.

À minha mãe, Catarina, por todo o carinho, amor e apoio que me deu durante todo o meu percurso académico. Obrigada por acreditares em mim e por me proporcionares a oportunidade de seguir as minhas ambições. À minha família, agradeço o incentivo, carinho e apoio constante. Em especial ao meu tio Paulo, por apoiar a minha decisão para entrar neste curso.

Aos meus amigos e colegas, agradeço pela amizade, apoio e pela paciência que tiveram comigo durante este longo processo. Em especial à Matilde por ser incompreensivelmente paciente comigo.

Estranhamente, quero agradecer aos meus gatos, Leo, Lumi e Luna, que entraram na minha vida no meio desta etapa. Por vezes subestimamos o valor destas pequenas criaturas na nossa vida.

Obrigada a ti André, o meu melhor amigo e parceiro nesta vida, por todos os momentos de coragem, opiniões e amor. Sem ti este processo seria muito mais doloroso.

Por último, gostaria de agradecer a todas as pessoas que, de alguma forma, contribuíram para a realização desta dissertação. A vossa ajuda e apoio foram inestimáveis e não serão esquecidos.

Folha em branco

Resumo

Este documento analisa o jogo *The Last of Us* (2013) e adaptação televisiva homônima (2023), para compreender a metodologia utilizada pelos criadores para a transportação do material de um meio para outro. A análise tem como finalidade identificar os componentes benéficiais para uma adaptação bem-sucedida ou para uma melhor narrativa em videogames.

É feito inicialmente um estudo nos campos teóricos do game design, das adaptações e da história das adaptações de videogames, para um melhor entendimento destes temas e fatores que venham a influenciar a análise. No game design discute-se as várias definições de jogo e de game design, as tarefas incluídas no campo e as discussões sobre o lugar da narrativa nos videogames. A adaptação faz uma revisão sobre as teorias do campo no cinema e literatura, identificando os fatores principais que influenciam a produção de adaptações. Por último, o capítulo da adaptação dos videogames, recorda este tipo de obras no meio ao longo do tempo e os diferentes fatores que vêm a influenciá-las metodologicamente.

Posteriormente, é iniciada a análise do jogo e adaptação *The Last of Us*, utilizando a fidelidade como critério principal de avaliação. A análise faz uma comparação entre os diversos aspetos destas obras como a narrativa, personagens, cenários, som e mecânicas, de modo a identificar alterações e semelhanças entre os dois materiais.

Por fim, é concluído que a adaptação de *The Last of Us* é um exemplo de como o equilíbrio entre a fidelidade ao material original e a introdução de novos elementos podem produzir uma obra de alta qualidade. Para além disso, a análise destaca a importância da adaptação como uma obra própria com ligações a outros textos, e não como uma cópia de algo.

Palavras-chave

Adaptação; Game Design; Fidelidade; História adaptações de videogames;

Folha em branco

Abstract

This document analyzes the game *The Last of Us* (2013) and its homonymous television adaptation (2023) to understand the methodology used by the creators for the transposition of material from one medium to another. The analysis aims to identify the beneficial components for a successful adaptation or for a better narrative in video games.

Initially, a study is conducted in the theoretical fields of game design, adaptations, and the history of video game adaptations for a better understanding of these themes and factors that may influence the analysis. In game design, various definitions of games and game design, the tasks included in the field, and discussions about the place of narrative in video games are discussed. The adaptation reviews the theories in the field of cinema and literature, identifying the main factors that influence the production of adaptations. Finally, the chapter on video game adaptations recalls this type of work in the medium over time and the different factors that methodologically influence them.

Subsequently, the analysis of the game and the adaptation *The Last of Us* begins, using fidelity as the main evaluation criterion. The analysis compares various aspects of these works, such as narrative, characters, scenarios, sound, and mechanics, to identify changes and similarities between the two materials.

Finally, it is concluded that the adaptation of *The Last of Us* is an example of how the balance between fidelity to the original material and the introduction of new elements can produce a high-quality work. Furthermore, the analysis highlights the importance of adaptation as a work in its own right with links to other texts, and not as a copy of something.

Keywords

Adaptation; Game Design; Fidelity; History of video game adaptations;

Folha em branco

Índice

Introdução	1
Problemas	1
Motivações	1
Objetivos	2
1. Game Design e Narrativa	3
1.1. Jogar e Brincar	4
1.2. Áreas e Funções do Game Design	9
1.3. A narrativa nos videojogos	14
2. Adaptação	19
2.1. Teorias da Adaptação	19
2.2. Teorias Contemporâneas	20
3. Adaptação nos videojogos	26
3.1. A definição do videojogo como meio	26
3.2. Os videojogos como “marketing”	29
3.3. A ascensão dos videojogos noutros meios	39
2.4. Adaptar ou ser adaptado	46
2.4.1. O videojogo como texto secundário	46
3.4.2. Adaptação de videojogos para filmes e séries	50
4. Análise do caso de estudo: The Last of Us	54
4.1. Metodologia	54
4.2. Corpus de análise	54
4.3. Procedimentos de recolha e análise de dados	55
4.4. Apresentação e análise de dados	55
4.4.1. Narrativa	55
4.4.2. Personagens	68
4.4.3. Cenários	78
4.4.4. Música e Efeitos de Som	82
4.4.5. Mecânicas do jogo	86
Conclusão	96
Bibliografia	99

Folha em branco

Lista de Figuras

Figura 1. <i>Superman</i> (1979) e <i>Superman</i> (1978).	4
Figura 2. Tabela de teorias analisadas em <i>Rules Of Play: Game Design Fundamentals</i> (2003, p.92).	7
Figura 3. Esquema de ferramentas e metodos na area do game design em <i>A Systematic Review of Game Design Methods and Tools</i> (2013, p.20).	13
Figura 4. Exemplo da estrutura "colar de perolas" em <i>The Art of Game Design</i> (2008, p.264).	17
Figura 5. <i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> (1982) adaptação em videojogo e filme original.	27
Figura 6. <i>Tron</i> (1982) adaptação para videojogo e filme original.	27
Figura 7. <i>007: Licence to Kill</i> (1989) adaptação para videojogo e filme original.	28
Figura 8. Adaptação dos personagens 'Koopas' do jogo <i>Super Mario Bros. 3</i> (1988) no filme <i>Super Mario Bros.</i> (1993).	29
Figura 9. Personagens de <i>Street Fighter II</i> (1992) e <i>Street Fighter</i> (1994).	30
Figura 10. Personagem 'Subzero' em <i>Mortal Kombat</i> (1992) e <i>Mortal Kombat</i> (1995).	31
Figura 11. 'AT-ST Walker' em <i>Return of the Jedi</i> (Atari, 1984) e <i>Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi</i> (1983).	32
Figura 12. <i>Terminator 2: Judgement Day</i> (1991) adaptação em videojogo e o filme original.	33
Figura 13. <i>Dune II: The Building of a Dynasty</i> (1992) e ilustração de John Schoenherr, ilustrador dos livros da franquia <i>Dune</i> (1965).	34
Figura 14. <i>GoldenEye 007</i> (1997) e <i>GoldenEye</i> (1995).	35
Figura 15. <i>Pokemon Red</i> (1996) e serie <i>Pokemon</i> episodio 1 (1997).	36

Figura 16. <i>Spider-Man 2</i> (2004) adaptação em videogame e filme original.	37
Figura 17. <i>Resident Evil – Code: Veronica</i> (2000) e <i>Resident Evil</i> (2002).	38
Figura 18. <i>Prince of Persia: The Sands of Time</i> (2003) e a adaptação em filme (2010).	39
Figura 19. <i>Batman Begins</i> (2005) adaptação em videogame e filme original.	40
Figura 20. <i>Lego The Lord of the Rings</i> (2013) e <i>The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring</i> (2001).	41
Figura 21. Carnage em <i>Fortnite</i> (2017) e em <i>Venom: Let There Be Carnage</i> (2021).	42
Figura 22. <i>Sonic The Hedgehog</i> (1997) e <i>Sonic the Hedgehog</i> (2020).	43
Figura 23. Personagens ‘Koopas’ adaptados no filme com <i>The Super Mario Bros. Movie</i> (2023).	44
Figura 24. <i>Castlevania III: Dracula's Curse</i> (1989) e a adaptação animada <i>Castlevania</i> (2017).	45
Figura 25. Personagem Jinx em <i>League of Legends</i> (2009) e <i>Arcane</i> (2021).	45
Figura 26. <i>Rambo: First Blood Part II</i> (1985) e <i>Rambo</i> (1985).	46
Figura 27. <i>Harry Potter and the Philosopher's Stone</i> (2003) e <i>Harry Potter & the Philosopher's Stone</i> (2001).	47
Figura 28. “Nemesis System” de <i>Middle-earth: Shadow of Mordor</i> (2014).	48
Figura 29. <i>Batman: Arkham City</i> (2011).	49
Figura 30. ‘Still’ da cena “I am your father” de <i>Lego Star Wars II: The Original Trilogy</i> (2006) e <i>Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back</i> (1980).	50
Figura 31. <i>Lies of P</i> (2023) e ilustração de <i>Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino</i> (1882).	50
Figura 32. <i>Pac-Man</i> (1980) e <i>Pac-man</i> (1982-1983).	51

Figura 33. <i>Tomb Raider</i> (1997) e <i>Lara Croft: Tomb Raider</i> (2001).	52
Figura 34. <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015) e <i>The Witcher</i> (2019).	53
Figura 35. Reações das personagens Sarah e Ellie aos atos de violência de Joel.	58
Figura 36. Ocasões onde Ellie auxilia Joel durante o combate.	59
Figura 37. Ellie durante a parte final do combate contra David.	60
Figura 38. Morte de Tess no jogo e adaptação.	61
Figura 39. Métodos utilizados em cada meio, para audiência conectar com Sarah.	62
Figura 40. O contraste de Bill e Frank entre as duas obras.	64
Figura 41. Kathleen e Perry em <i>The Last of Us</i> jogo e adaptação.	65
Figura 42. Bombas feitas por Riley para as Fireflies.	66
Figura 43. Mascaras utilizadas pelos personagens do jogo e a retratação do fungo no ar.	67
Figura 44. Marlene em <i>The Last of Us</i> jogo e adaptação.	69
Figura 45. Joel e Ellie em <i>The Last of Us</i> jogo e adaptação.	70
Figura 46. Sarah em <i>The Last of Us</i> jogo e adaptação.	70
Figura 47. Artigos de roupa utilizados por Joel e Frank no jogo e adaptação.	72
Figura 48. Mochilas de Ellie e Joel no jogo e adaptação.	72
Figura 49. Artigos de roupa utilizados por Marlene no jogo e adaptação.	73
Figura 50. Sam e Henry em <i>The Last of Us</i> jogo e adaptação.	74
Figura 51. Ataques de pânico que Joel sofre na adaptação.	76
Figura 52. Ellie após ter disparado noutra sobrevivente para salvar Joel.	76

Figura 53. Cenário do jogo <i>The Last of Us</i> (2013) e Fotografia de Robert Polidori em <i>After The Flood</i> (2006).	79
Figura 54. Capitólio no jogo e adaptação de <i>The Last of Us</i> .	80
Figura 55. Cenário do jogo transformado em CGI na adaptação.	80
Figura 56. Referencia da adaptação a níveis lineares do jogo.	82
Figura 57. Como as execuções feitas por Fedra estão presentes em ambas as obras.	82
Figura 58. Mecânica 'Listening mode' do jogo <i>The Last of Us</i> (2013).	85
Figura 59. Cena de fuga dos personagens Joel, Sarah e Tommy.	87
Figura 60. Vista de primeira pessoa no jogo e adaptação.	88
Figura 61. Joel durante o combate contra os Hunters.	88
Figura 62. Combate final no hospital.	89
Figura 63. Ellie durante o combate contra David.	89
Figura 64. Como os personagens interagem com clickers em cada obra.	90
Figura 65. Exemplos de armadilhas feitas por Bill.	91
Figura 66. Mecânica de 'Boost up' em ambas as obras.	92
Figura 67. Falha no funcionamento da lanterna da Ellie.	93
Figura 68. Desenho encontrado pelos personagens de Ish.	94
Figura 69. Bandas desenhadas do jogo e adaptação.	95

Folha em branco

Lista de Tabelas

Tabela 1. Diferenças nos aspetos da narrativa entre jogo e série.	68
Tabela 2. Classificação dos diferentes aspetos dos personagens.	78
Tabela 3. Tradução das diversas mecânicas do jogo para a adaptação.	95

Folha em branco

Lista de Acrónimos

GDD	Game Design Document
UML	Unified Modeling Language
NES	Nintendo Entertainment System
IBM	International Business Machines
DOS	Disk Operating System
ESRB	Entertainment Software Rating Board
CD-ROM	Compact Disc Read Only Memory
FPS	First Person Shooter
EA	Electronic Arts
DLC	Downloadable Content
HBO	Home Box Office
NPC	Non-player character
SNES	Super Nintendo Entertainment System
TSPT	Transtorno de stress pós-traumático
CGI	Computer-generated imagery

Folha em branco

Introdução

O seguinte documento analisa o jogo *The Last of Us* (2013) e a sua recente adaptação homônima (2023) para compreender os seus métodos de adaptação do material. Esta adaptação, juntamente com outras obras como *The Witcher* (2019) e *Fallout* (2024), representa uma nova onda de adaptações ou transmediações de videogames que vem contrariar os estigmas em torno das adaptações para videogame e do próprio meio. Até então, estes tipos de obras carregavam vários estigmas que preveniam audiências estranhas ao meio dos videogames de experienciarem as diversas histórias representadas neste meio. Estes estigmas originaram-se devido a fatores como a violência nos videogames, a infantilização do material, os *scripts* pouco desenvolvidos ou uma má qualidade da produção de adaptações. Por outro lado, o crescente interesse do cinema e do meio televisivo em adaptar material dos videogames abre oportunidades para uma maior exposição dos diferentes jogos e para um possível aumento de jogadores. Este novo interesse provocou também uma mudança na relação entre estes meios. Onde, anteriormente, os videogames procuravam material do cinema e televisão para adaptar, agora são estes que se baseiam em material vindo dos videogames. Esta alteração evidencia também a crescente popularidade do meio que agora inspira os seus antecessores e afirma a sua predominância na sociedade atual.

Problemas

Apesar do recente sucesso das adaptações de videogames para meios como cinema e televisão, o fracasso prévio nesta área é ainda predominante. É evidente que a adaptação de um videogame para outro meio é um processo árduo e com diversas complicações, devido aos diferentes tipos de audiências, aos parâmetros de cada meio e à dificuldade em executar fielmente o material do jogo. Em específico, existe uma grande dificuldade em equilibrar a fidelidade ao material original com a necessidade de criar uma narrativa que funcione bem no formato de série. A análise compara diversos aspetos importantes de cada obra para compreender a metodologia dos criadores e que componentes são necessários para a execução de uma adaptação de um videogame.

Motivações

A adaptação do jogo *The Last of Us* (2013) para uma série de televisão (2023) representa um marco significativo na interseção entre os videogames e o media televisivo, devido ao seu grande sucesso neste novo meio. Este fenómeno não apenas demonstra o potencial narrativo dos jogos eletrónicos, mas também oferece uma

oportunidade única para explorar o modo como as técnicas e métodos de adaptação podem enriquecer a experiência do público e beneficiar a indústria de videogames como um todo. Para além disso, a produção de adaptações de jogos auxilia a expansão dos videogames para outros grupos demográficos e ajuda a erradicar os estigmas que envolvem este tipo de adaptações e os próprios videogames.

Objetivos

A análise examina os métodos utilizados na adaptação de *The Last of Us* (2013) para a série de televisão, incluindo a fidelidade ao material original, a expansão de personagens e enredos, e a introdução de novos elementos. Esta comparação tem como objetivo identificar táticas e elementos benéficos para a construção de uma adaptação bem-sucedida, de modo a facilitar a produção de adaptações futuras. Para além disso, é também analisada a transformação de elementos pertencentes ao game design para o meio televisivo, de modo a compreender como estes beneficiam a narrativa. Ao compreender os métodos utilizados na adaptação de *The Last of Us* (2013) e seus benefícios, podemos obter *insights* valiosos sobre como as adaptações de jogos para séries podem ser realizadas de maneira eficaz, enriquecendo tanto a experiência dos fãs quanto a indústria de videogames como um todo.

1. Game Design e Narrativa

O meio dos videogames é, apesar de relativamente jovem, um dos mais populares da atualidade. Surgidos na década de 1950, os primeiros videogames foram criados como experimentos e demonstrações das capacidades computacionais da época, apresentando tarefas simples que destacavam as possibilidades da tecnologia emergente. Inicialmente, esses jogos eram acessíveis apenas em computadores universitários e exposições devido à disponibilidade limitada destes equipamentos. No entanto, foi com *Spacewar!* (1962), um jogo desenvolvido por estudantes universitários que despertou o interesse por este novo meio, por ser capaz de ser compartilhado e executado em outros computadores, ao contrário dos seus predecessores.

A disponibilização de videogames ao público só se tornou possível nos anos 70, com o surgimento das máquinas *arcade*, como a *Computer Space* (1971), e das consolas domésticas, como a *Odyssey* (1972). Embora estes primeiros lançamentos não tenham alcançado grande sucesso comercial, foram fundamentais para inspirar futuras criações no setor. Um exemplo marcante é *Pong* (1972), baseado no jogo *Table Tennis* da *Odyssey*. *Pong* foi lançado como um jogo *arcade* e rapidamente conquistou o público, gerando diversas sequelas e imitações. No entanto, o sucesso de *Pong* levou a uma saturação do mercado, com inúmeras cópias tanto em máquinas *arcade* como em consolas, o que eventualmente resultou numa queda do mercado de videogames. No meio da popularidade de *Pong*, a empresa *Atari* lança a sua primeira consola doméstica, *Atari 2600* (1977), que populariza o cartucho como método de armazenamento do jogo e possibilita a utilização da consola para uma maior quantidade de jogos diferentes. Apesar desta inovação, no entanto, a consola revelou-se difícil de vender devido ao seu preço inacessível. No final da década de 70, os lançamentos de *Space Invaders* (1978) e *Pac-Man* (1980) tornaram-se verdadeiros fenômenos globais, com *Pac-Man* inclusive alcançando o meio televisivo. A popularidade desses jogos não só revitalizou a indústria, inaugurando uma nova era para as *arcades*, como também transformou profundamente a forma como os videogames eram concebidos, inovados e produzidos. Como resultado, os jogos, que anteriormente apresentavam temáticas e desafios simples, passaram a ser mais inovadores e a incorporar sistemas de dificuldade mais complexos, melhor *game design* e, em alguns casos, narrativas envolventes. Estes avanços impulsionaram a era de ouro das *arcade* e trouxeram uma nova popularidade ao mercado. No Japão, a empresa Nintendo lança *Donkey Kong* (1981) com uma narrativa visual. Simultaneamente, começaram a surgir os primeiros indícios de adaptações de filmes para videogames,

como *Wizard* (1975) e *Superman* (1979), que, embora não fossem adaptações diretas, inspiravam-se nos filmes *Tommy* (1975) e *Superman* (1978) respetivamente.



Figura 1. *Superman* (1979) e *Superman* (1978).

1.1. Jogar e Brincar

Muito antes da tecnologia dominar o universo dos jogos, estes já faziam parte da vida humana como forma de entretenimento, aprendizagem e conexão social. É desconhecida a origem exata desta atividade na civilização humana, no entanto, considera-se que os jogos antecedem a própria cultura humana (Huizinga, 1966, p.18). Jogos como o *Jogo Real de Ur* da Babilónia, e *Senet* do Antigo Egipto, são exemplares da existência e criação de jogos nas civilizações humanas mais antigas. É, no entanto, nos animais que vemos o instinto natural para o jogo ou brincadeira. No livro, *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, Johan Huizinga (1966) aponta que os animais jogam tal como o homem sem que este tenha de os ensinar (p.15). Durante estas brincadeiras, os animais também entram numa atividade lúdica, onde fingem estar em perigo, com regras que mantêm a segurança dos jogadores, e com a opção de acabar com o jogo quando quiserem. Os gatos, por exemplo, lutam entre si, com mordidas e arranhões leves, evitando magoar o seu oponente e, quando se fartam do jogo, miam agressivamente ou sinalizam ao seu parceiro que o jogo encerrou. Ao observar a prática de jogos no mundo animal, é tornado evidente que o ato de jogar é uma atividade intuitiva, crucial na aprendizagem de habilidades importantes para a sobrevivência do ser. Nos seres humanos, estas atividades sofrem as mutações que acompanham a evolução do ser humano e da sua cultura. O jogo *Senet*, popular entre os séculos XVI e XI A.C. no Antigo Egipto, consistia numa batalha entre o bem e o mal, como último a tentar impedir o jogador (que representa o bem) de alcançar o Reino de Osíris. Devido à grande popularidade do jogo na época, era visto como um artefacto com propriedades religiosas e mágicas, sendo até enterrado em algumas tumbas como a do Rei Tutancâmon (Mitchell, B. L., 2012, p.10). Na Índia, é criado o jogo *Moksha Patamu* durante o segundo século A.C.. Este baseia-se na filosofia tradicional Hindu

sobre o karma e ensina crianças sobre o bem e o mal, baseando-se nos ideais e morais do país na época. Posteriormente, durante a década de 1890, a Grã-Bretanha adapta o jogo para o Ocidente, nomeando-o *Snakes and Ladders*. O jogo adapta e utiliza as mesmas mecânicas que o seu antecedente indiano, substituindo apenas os conceitos de “bom” e “mau” do jogo de acordo com os ideais vitorianos. Nesta nova versão, aspetos virtuosos da época - como penitencia, sucesso e realização para o lado bom e desobediência, pobreza e indulgencia para o lado mau – eram reforçados nas crianças da época. O jogo em si baseia-se apenas na sorte de cada jogador aos dados, não sendo necessária a aprendizagem de nenhuma habilidade (Mitchell, B. L., 2012, p.11).

Durante a história da humanidade, os jogos foram também utilizados como método para treinar exércitos para a guerra. Durante as Dinastias Ming e Qing (1368-1911), na China, foram criados os jogos *Cuju* e *Dagiu* para treinar as habilidades físicas do exército. Estes jogos eventualmente evoluíram para muitos dos jogos de desporto que conhecemos atualmente, como ocorre com o futebol, que tem o *Cuju* como um dos seus antepassados. Por outro lado, na Roma Antiga, foram criados os torneios de gladiadores, um dos mais populares e antigos exemplos da prática de combate em jogos. Estes combates baseavam-se num torneio, onde diversos guerreiros, ou gladiadores, lutavam entre si até a morte. No entanto, com o passar do tempo combates até a morte começaram a perder a sua popularidade devido à evolução e mudança cultural. Estes torneios eventualmente evoluíram para torneios de justa na Idade Média, quando era habitual combater a cavalo na guerra (Mitchell, B. L., 2012, p.14). Com o desenvolvimento da tecnologia direcionada para a guerra, houve a necessidade de, novamente, atualizar os jogos que visam treinar os exércitos. A popularidade de jogos de combate veio a diminuir com o passar do tempo, em parte devido ao menor número de guerras e desaprovação por atos de violência na sociedade. Em vez disso, os jogos desportivos vieram a tomar o lugar destes torneios, destacando-se o futebol como um dos mais populares do mundo. Na segunda Guerra Mundial, os computadores foram utilizados para criar simulações de combate para treinar o exército. Estas simulações permitiam criar um ambiente imersivo sem risco para os utilizadores, e tornou-se um dos precursores para o que viriam a ser os videojogos (Mitchell, B. L., 2012, p.15). O recente meio dos videojogos também sofre alterações consequentes dos aspetos sociais e culturais da época. Um dos aspetos que sofreu mais transformações no meio são os aspetos envolventes do género feminino como a retratação de personagens femininas ou a produção de jogos destinada a uma demográfica feminina. Para além disso, os videojogos sofrem também a peculiaridade de serem dependentes da própria tecnologia em que se inserem. Avanços tecnológicos, particularmente, têm um grande

efeito sobre as características dos videogames que vêm a ser produzidos (Olli Sotamaa, 2023, p.6). Os gráficos do jogo e a estruturação dos níveis são exemplares de fatores que sofreram alterações constantes devido à faturação de computadores e consolas mais potentes.

Estes exemplos causaram uma ramificação de evoluções que permanecem até hoje. Atualmente, jogos de combate podem ser encontrados em competições desportivas, como por exemplo o *Wrestling* e o Caraté, e também em videogames. Simulações dispersaram-se em mais do que simulações de guerra, que podem ser produzidas tanto para lazer, como o *Farming Simulator* (2008), como para treinamento em certas áreas, que é o caso do Microsoft Flight Simulator (2020). Jogos de sorte evoluíram para jogos de proporções e consequências mais altas como *Poker* ou *Blackjack*. Estas diversas ramificações provocaram uma extensa quantidade e diversidade no universo de jogos que veio a questionar vários *Game Designer*, Antropologistas, Sociólogos e Psicólogos sobre a definição concreta das palavras *jogo* e *jogar*. Este dilema foi inicialmente introduzido por Huizinga (1966) e Caillois (2001) que ponderaram pela primeira vez sobre a relação entre o jogar e a cultura humana (Dovey, J. & Kennedy, W., 2006, p.23). É nestas obras que encontramos algumas das primeiras tentativas para definir estes termos. Huizinga (1966) caracteriza a atividade de jogar como “(...) uma atividade ou ocupação voluntária executada em certos limites de tempo e espaço fixos, de acordo com regras livremente aceites, mas absolutamente vinculativas, tendo um objetivo próprio e acompanhado por um sentimento de tensão, alegria e a consciência de que é “diferente” da “vida cotidiana” (p.33). Huizinga (1966) procede a definir conceitos sociais como virtude, honra e nobreza como jogos feitos pela sociedade humana (p.64). Anos depois, Caillois (2001) veio a criticar a obra de Huizinga e a explorar mais profundamente o conceito de jogar na cultura humana. Caillois (2001) caracteriza a atividade de jogar na cultura em quatro grupos diferentes: *Agon*, referente a jogos competitivos; *Alea*, referente a jogos de sorte; *Mimicry*, jogos de fingir; e *Ilinx*, referente a jogos de vertigem (p.12). O autor entretém também a ideia de que certos jogos podem pertencer a uma conjunção destes grupos (Caillois, 2001, p.71). Ambos estes autores apresentam uma perspetiva mais tradicional sobre o universo de *jogo*, que veio a provar-se desatualizada com a introdução dos videogames no tópico. Apesar das discrepâncias destas definições dos termos, estas reflexões e definições do ato de *jogar* provaram-se cruciais para este debate que viria a tornar-se mais eminente com a ascensão da popularidade dos videogames no quotidiano humano.

O nascimento e crescimento do meio dos videogames durante a segunda parte do século XX provocou uma reflexão sobre este debate com novas lentes. Nesta nova onda de

definições, *Game Designers* como Chris Crawford (1984), Katie Salen e Eric Zimmerman (2003) inseriram-se na discussão agora com uma perspectiva mais pessoal, baseada na sua própria experiência na produção de videogames. Em *The Art of Computer Game Design* (1984), Crawford (1984) define um *jogo* como “(...) um sistema formal fechado que representa subjetivamente um subconjunto da realidade” (p.8). Crawford foi dos primeiros teóricos a sugerir um *jogo* como sistema, uma característica que viria a permanecer em diversas definições futuras. Este sistema é normalmente considerado fechado, com as suas próprias regras, objetivos e resultados, sendo separado do mundo real. Por outro lado, Katie Salen e Eric Zimmerman (2003) definem um *jogo* como “um sistema no qual os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável” (p.95). Para chegar a esta definição, os autores optaram por comparar primeiro as diversas definições já existentes de outras obras, analisando os elementos comuns e diferentes entre elas. A seguinte tabela, presente na obra *Rules Of Play: Game Design Fundamentals* (2003), resume as análises de Salen e Zimmerman sobre estas definições:

Elementos de uma definição de jogo	Parlett	Abt	Huizinga	Caillols	Suits	Crawford	Costikyan	Avedon Sutton-Smith
Procede de acordo com regras que limitam os jogadores	√	√	√	√	√	√		√
Conflito ou competição	√					√		√
Orientado a objetivos/ orientado a resultados	√	√			√		√	√
Atividade, processo ou evento		√			√			√
Envolve a tomada de decisões		√				√	√	
Não é sério e absorvente			√					
Nunca associada ao ganho material			√	√				
Artificial/Segura/Fora da vida comum			√	√		√		
Cria grupos sociais especiais			√					
Voluntária				√	√			√
Incerto				√				
Faz-de-conta/ Representacional				√		√		
Ineficiente					√			
Sistema de partes/Recursos e fichas						√	√	
Uma forma de arte							√	

Figura 2. Tabela de teorias analisadas em *Rules Of Play: Game Design Fundamentals* (2003, p.92).

Esta comparação dos elementos presentes em cada definição prova que, apesar da dificuldade em encontrarmos um termo concreto para *jogo* e *jogar*, vários autores

acabam por concordar sobre alguns dos elementos que constituem um *jogo*. Consequentemente podemos concluir que um *jogo* é constituído por, pelo menos, regras e objetivos. Apesar das diversas tentativas de diferentes autores para encontrar uma definição estes termos, estes continuam ainda a debater a abrangência na cultura humana. Jesse Schell (2008), reflete também sobre esta disparidade entre definições e dificuldade em conciliá-las no seu livro *The Art of Game Design*. O autor salienta que apesar de *jogo* não possuir uma definição estabelecida teoricamente, em regra geral, a ideia do que é um *jogo* é aproximadamente comum entre todos nós, uma afirmação refletida na tabela de Salen e Zimmerman. Schell (2008) adiciona que embora haja esta concordância abstrata de *jogo*, a ideia de *jogo* varia de pessoa para pessoa, atribuindo a isso dificuldade em definir o termo (p.24). Esta dificuldade pode ser confirmada ao observar as diversas definições propostas por vários autores ao longo da história das teorias de *jogo*. Sid Meier, por exemplo, propôs a sua própria definição de *jogo*, “uma série de escolhas interessantes”. Embora importante para a história do *Game Design*, esta definição também reflete a ideia de *jogo* de Meier, criado da franquia de jogos de estratégia *Sid Meier’s Civilization* (1991). Esta definição prioriza a gerência e autonomia do jogador para tomar decisões e, para além de ser demasiado abrangente para definir o universo de *jogo*, exclui também os jogos de sorte. Semelhantemente, na obra *Game Design Concepts: An experiment in game design and teaching* (2009), Ian Schreieiber lista alguns artefactos que causam disputa e problemas nas diversas definições apresentadas para *jogo*. Nesta lista encontram-se os puzzles, os jogos de *role-play* (ex.: *Dungeons & Dragons*), livro-jogo e histórias (p.11). Apesar de alguns destes exemplos apresentarem grande distinção do que consideramos ser um *jogo*, outros exemplos põem em causa a tenuidade dos limites dessa palavra. Crawford (1984) também faz distinção entre alguns casos como simulações, puzzles, histórias e brinquedos, e a sua definição de *jogo* (p.9-12). No entanto a sua distinção entre estes elementos torna evidente que o que os transforma ou não em *jogos*, na maioria das vezes, é a intenção e o estado lúdico do utilizador.

No livro *Design e Desenvolvimento de Jogos* (2014), escrito por Carlos Martinho, Pedro Santos e Rui Prada, é apontada a distinção que a língua portuguesa faz entre as atividades de *jogar* e *brincar*, enquanto na língua inglesa, francesa e alemã estes dois verbos conjugam-se num só como *play*, *jouer* e *spielen* (p.42). Para os autores, *jogar* e *brincar* distinguem-se entre si a partir da presença de objetivos compostos por regras para o jogador (p.63). Schell (2008) faz também esta distinção afirmando que “jogos são mais complexos que brinquedos, e envolvem um tipo diferente de *play*” (p.26). Para Schell (2008) brinquedos são apenas objetos com os quais brincamos com (“A toy

is na object you play with”) e *brincar* uma fonte de diversão enquanto o ato de *jogar* é caracterizado como “manipulação que sacia a curiosidade” (p.30). Por outro lado, Salen e Zimmerman (2003) fazem a distinção entre *brincar* e *jogar* através da interação lúdica do jogador (p.89). Essencialmente, todas estas distinções entre *jogar* e *brincar* centralizam-se na intenção do jogador durante a atividade. Se o jogador estiver disposto a interagir com o objeto de acordo de uma forma lúdica que aceite objetivos e regras, então o jogador está a *jogar*. O sujeito pode tanto *brincar* ou *jogar* com um brinquedo dependendo do que intenciona, no entanto, quando o mesmo opta por *jogar* o brinquedo não se torna um *jogo*, mas sim a atividade relacionada com o mesmo.

1.2. Áreas e Funções do Game Design

O meio dos videojogos é uma subcategoria do universo dos jogos, e é mediado pelo computador, contrariamente a outro tipo de jogos (E. Adams, 2010, p.15). A sua vertente visual, mecânica, narrativa e social provoca uma multidisciplinidade no meio, o que o destaca de outros tipos de entretenimento e convoca vários produtores de diferentes áreas para a sua criação. No meio das áreas incluídas na produção de videojogos encontra-se o Game Design, uma das áreas mais cruciais deste processo. Apesar da sua importância no meio dos videojogos, o Game Design, tal como os *jogos*, apresenta uma definição ambígua. Na obra *Rules Of Play: Game Design Fundamentals* (2003), Salen e Zimmerman (2003) caracterizam o Game Design como uma área cuja definição é dependente do projeto em que se insere, podendo ser considerado como “(...) uma ideia, um conhecimento, uma prática, um processo, um produto ou até mesmo um modo de estar” (p.56). Esta ambiguidade na área torna-se ainda mais evidente em *The Art of Game Design* (2008), quando Schell lista algumas das habilidades necessárias para um Game Designer como antropologia, psicologia, comunicação, engenharia, artes visuais, entre outros (p.2-4).

Existem diversas definições diferentes propostas para Game Design, apesar de nenhuma ser teoricamente aceite como uma definição fixa e consensual. Salen e Zimmerman definem o Design como “(...) o processo pelo qual um designer cria um contexto a ser encontrado por um participante, a partir do qual o significado emerge” (2003, p.57) que utiliza símbolos como linguagem para designar objetos ou ideias (p.59). Schell (2008), por outro lado, caracteriza a experiência do jogador como o objetivo principal da área, afirmando que “Sem a experiência, o jogo perde o seu valor” (p.10). Esta ideia de Game Design prevalece em várias obras como *Design e Desenvolvimento de Jogos* (2014), reconhece a experiência interativa como o objetivo de um jogo (Martinho, C., Santos, P. & Prada, R., p.109), ou em *Game Design*

Essentials (2012), que define um Game Designer inovador como alguém que conjuga a tecnologia com os motivos pelos quais as pessoas gostam de jogar (Mitchell, B. L., p.22). Alguns outros autores tomam uma abordagem mais artística na sua definição, como Crawford (1984), que descreve o meio dos videogames como uma forma de arte indireta, na qual o artista, ou Game Designer, cria as condições e regras sob o qual a audiência criará a sua própria experiência (p.3). Semelhantemente, o livro *The Routledge Companion to Video Game Studies* (2023) apresenta o termo “processamento expressivo”, inventado por Noah Wardrip-Fruin (2008), que em parte analisa processos computacionais como meios de expressão para Game Designers (Olli Sotamaa, p.5). Por outro lado, numa vertente mais prática, autores como Michael E. Moore, em *Basics of Game Design* (2011, p.4), e Robert Zubek, em *Elements of Game Design* (2020, p.XV), consideram o game design como o responsável por determinar como o *gameplay*, funciona. Para referência, podemos considerar *gameplay* de acordo com a definição de Zubek: “o processo de interação dos jogadores com as mecânicas do jogo”, sendo que o termo ‘mecânicas’ é definido pelo autor como “(...) os objetos e ações do jogo com os quais o jogador interage e podem ser reunidos em sistemas e propriedades específicas” (2020, p.5). Semelhantemente, na obra *Game Design Concepts* (2009), Ian Schreiber (2009) define o Game Design como “(...) a criação de regras e conteúdo de um jogo” (p.15). Outros autores, no entanto, optam por ver o Game Design de uma forma abrangente que se ramifica em outras áreas incluídas no processo de criação de um videogame. Este é o caso de Roger E. Persen que, em *Game Design Foundations* (2003), caracteriza o Game Designer como o responsável por descrever detalhadamente o produto para que os outros membros da equipa possam entender e desenvolver o videogame (p.3). Consequentemente, de acordo com estas diferentes definições, diversas tarefas podem ser associadas ao Game Design como o design de sistemas, design de níveis, design de conteúdo, design UI, world building ou narrativa (Ian Schreiber, 2009, p.16).

Ao refletir sobre as diferentes e amplas definições que circundam o mundo dos jogos e do Game Design, Jesse Schell (2008) afirma que a transformação e mudança das mesmas ao longo do progresso tecnológico é inevitável. Para Schell, o verdadeiro problema do game design não é a falta de definições concretas para vários termos associados a jogos, mas sim a falta de avaliação de ideias e métodos no design de jogos (p.25). Os autores da obra *A Systematic Review of Game Design Methods and Tools* (2023), Marcos Almeida e Flávio Silva, apontam também esta limitação nas técnicas e ferramentas da área afirmando que “Designers ainda utilizam os mesmos instrumentos do início da área e (...) a falta de ferramentas, sejam elas conceptuais ou de software,

impõe uma barreira a qualquer tentativa de standardização e dificulta a transferência de conhecimento entre gerações de designers” (2014, p.1). Este atraso nos métodos e ferramentas na área do Game Design provocaram uma série de propostas por vários autores, mas sistematizar a produção de jogos e criar um vocabulário que possa ser usado por desenvolvedores. Comparativamente a outros meios, o processo de criação de um videogame toma uma forma abstrata e experimental que varia não só de jogo para jogo como também nas diferentes etapas da sua produção.

De acordo com *Basics of Game Design* (2011), o processo de construção de um videogame consiste em três fases: a pré-produção, a fase de produção e a fase pós-produção (Mitchel, M. E., 2011, p.7-11). A fase de pré-produção consiste no planeamento e desenvolvimento do conceito do jogo de forma teórica. Durante esta etapa a ideia do jogo é proposta à equipa e, caso aceite, é iniciado o planeamento e desenvolvimento da mesma no Game Design Document (GDD). Este documento contém toda a informação necessária para o projeto e serve como guia de referência e comunicação durante o processo de produção de jogo (Jesse Schell, 2008, p.382). A fase de produção dá início à criação do jogo e aos elementos necessários para o mesmo. De acordo com Michael E. More (2011), são criadas três versões diferentes do jogo durante este processo: a versão alfa, a versão beta e a versão gold. A versão alfa possui apenas os elementos fundamentais do jogo e é utilizada para testar as mecânicas e design do mesmo com utilizador. Esta versão permite que haja alterações necessárias no design e construção do jogo sem haver prejuízo para a equipa ou projeto. A versão beta é uma versão mais polida da anterior e permite que os desenvolvedores testem o funcionamento do jogo. Nesta fase, o design do jogo passa a ser imutável e são apenas alterados pequenos elementos que causem constrangimentos no funcionamento do projeto. Uma vez refinado, o projeto passa para a sua versão final, a versão gold e é considerado pronto para venda e publicação (p.10).

Esta fase de produção e testes varia amplamente de jogo para jogo e pode tomar aspetos muito diferentes da proposta de Michael E. Moore. Ian Schreiber (2009), por exemplo, dois métodos diferentes utilizados durante a produção do jogo: o método cascata e o método iterativo (p.17). O método cascata, tal como o nome informa, consiste numa metodologia unidirecional onde o desenvolvedor opta por primeiro produzir o jogo em papel, implementá-lo tecnologicamente, testá-lo para avarias e polí-lo. A sua linearidade, no entanto, implica que os testes ocorram só após a implementação do jogo, dificultando mudanças no design do mesmo caso necessário. Por outro lado, o método iterativo resolve este problema ao implementar testes desde o início da conceção do jogo. A interação do utilizador com o desenvolvedor é um fator

importantíssimo para garantir a qualidade do jogo final pois, tal como apontam Salen e Zimmerman (2003), “não é possível antecipar totalmente a Interação lúdica do Jogo” (p.17).

Uma vez finalizado e publicado, o jogo chega à fase final do processo, a pós-produção. Nesta fase a equipa fica responsável pela manutenção do jogo, resolução de problemas e auxílio à comunidade. Apesar da proposta de Michael E. Moore (2011) representar uma boa ideia base do processo de produção de um videojogo, é importante realçar que este progresso é constantemente alterado de acordo com as necessidades de cada jogo. Jesse Schell (2008), por exemplo, lista catorze documentos, de diversas áreas, que podem ser necessários para a criação de um jogo (p.383-386). Por outro lado, *Design e Desenvolvimento* (2014), *de jogos* sugere pelo menos três documentos necessários para a produção do jogo e o próprio aponta que não existe um modelo estabelecido na indústria para documentos (Martinho, C., Santos, P. & Prada, R., p.245). Apesar das divergências nas recomendações de documentos necessários para um jogo, um destes exemplos persiste nestas obras: o Game Design Document. Para os autores analisados em *A Systematic Review of Game Design Methods and Tools* (2013), as metodologias e ferramentas utilizadas durante a produção de um videojogo, são desatualizadas e improdutivas (Almeida, M. S. O., & Da Silva, F. S. C., p.1).

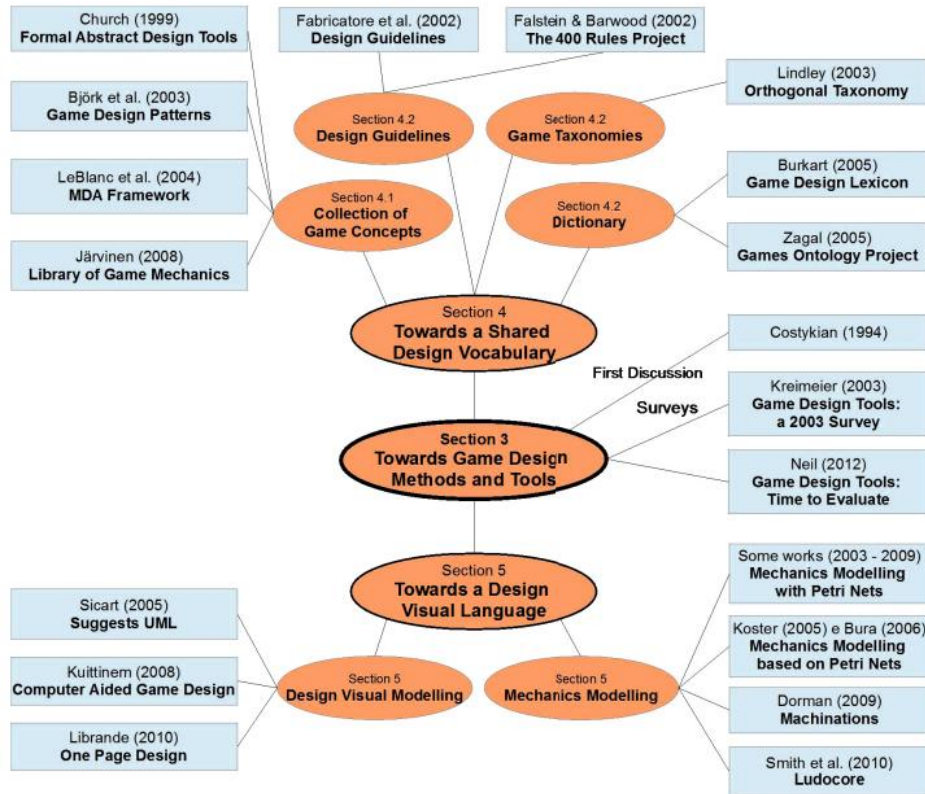


Figura 3. Esquema de ferramentas e metodos na area do game design em *A Systematic Review of Game Design Methods and Tools* (2013, p.20).

Os autores consideram os documentos utilizados como auxílio para a produção do jogo como impraticáveis, devido à constante necessidade de atualização com novos progressos do projeto, e dispensáveis. Por outro lado, os protótipos utilizados como teste para avaliar mecânicas e conceitos com utilizadores provou-se crucial no processo de produção. Estes protótipos são, no entanto, pouco práticos para o Game Designer por serem apenas produzidos por outros membros da equipa e não pelo próprio. Consequentemente, o Game Design acaba por ter dificuldade em transmitir e testar as suas ideias de forma independente, encurtando o trabalho e tempo gasto no projeto pelo resto da equipa (p.2). O documento analisa várias vertentes de propostas de ferramentas e métodos lançados ao longo dos anos para o game design com o âmbito de facilitar o processo de produção de videojogos na indústria. Os autores dividem estas propostas em duas secções principais de acordo com os objetivos principais das propostas dadas. A primeira secção (secção 4) toma em foco as propostas baseadas no vocabulário do game design. Trabalhos como Game Design Patterns de Björk (2003) e MDA de LeBlanc et. Al. (2004) criam sistemas de conceitos e ideias de jogos que ambicionavam identificar relações favoráveis entre as mesmas. Estes modelos provaram-se, no entanto, incapazes de sistematizar as complexidades das relações

entre os jogos e os vários conceitos que os constroem. Falstein (2002) e Fabricatore, Nussbaum and Roses (2002) propuseram ideias semelhantes com a mudança de foco para a experiência do game designer. Esta nova proposta almejava criar uma base de dados sobre as experiências de vários designers e utilizá-la como guia para decisões em futuros projetos. Apesar de estes modelos facilitarem a transferência de experiências entre gerações de designers, os mesmos não podem ser considerados práticos durante o processo criativo do game design. Por outro lado, Burkart (2005) e Zagal et al. (2005) tentam criar um dicionário com definições para vários termos utilizados na área. Semelhantemente, Lindley (2003) e Crawford (1984) propõe a sua taxonomia de jogos, uma classificação e agrupamento de jogos de acordo com o género, propósito e audiência do jogo. Os géneros de jogos, que classificam o jogo de acordo com as suas mecânicas, objetivos e elementos, são a forma mais utilizada e concreta desta prática. No entanto, os mesmos não deixam de ser alvo de debate sobre a sua classificação (Martinho, C., Santos, P. & Prada, R., 2014, p.175). A segunda seção (seção 5) de propostas tem como base o desenvolvimento de ferramentas e métodos de design mais práticas que possam ser utilizadas durante a produção de um videogame. Projetos como One Page Design de Librande (2012) e UML de Sicart (2008) propuseram a ideia de ferramentas visuais que auxiliem a comunicação e ideias de game designers semelhantes aos utilizados na área de engenharia de software. Por outro lado, ferramentas como o CAGE de Kuittinen (2008) e Machinations de Joris Dorman (2009) tentam criar uma série de softwares que possibilitem a construção de protótipos de maneira rápida e prática para que game designers possam testar as suas ideias facilmente. Apesar da diversidade de propostas, a falta de ferramentas auxiliares para os game designers persiste na indústria, com designers a recorrer a storyboards, documentos e exemplos de outros jogos para desenvolver e transmitir as suas ideias.

1.3. A narrativa nos videogames

As conjugações da interatividade típica dos jogos com as capacidades audiovisuais do meio, com afinidades com o cinema, realçaram os videogames como um meio completamente novo e distinto (Adams, E., 2010, p.22). Como resultado, este novo meio conheceu uma ascensão rápida na sociedade, sendo um dos meios de entretenimento mais populares atualmente. Esta junção de características introduziu uma nova série de possibilidades que vieram a desafiar o modo como contamos histórias. Desde os primórdios da humanidade, histórias são contadas por um orador ou escritor para uma audiência que as absorve passivamente (Jesse Schell, 2008, p.262). A interatividade presente nos videogames desafia o papel da audiência como

apenas espectador passivo de uma história controlada pelo orador ou escritor. Nos videogames, a audiência pode ter a possibilidade de escolher o seu caminho narrativo e controlar o personagem. Esta liberdade, no entanto, provoca problemas fundamentais no equilíbrio entre a liberdade do jogador e o controle do game designer sobre os acontecimentos do jogo (Henry Jenkins, 2004, p.125). Para além disso, como analisámos previamente, existe um maior foco na experiência e interatividade do jogador, do que nas narrativas, fazendo com este se torne secundário nos videogames. Este fator provoca a produção de diversos jogos sem narrativa que põem em questão a presença de narrativas neste meio.

A discussão sobre a inclusão das narrativas nos videogames tomou duas vertentes: Os ludologistas e os narratologistas. Os ludologistas defendem o videogame como uma atividade com foco em mecânicas e gameplay, refutando o papel do jogo como narração (Dovey, J. & Kennedy, H. W., 2006, p.22). Os narratologistas por outro lado, consideram os videogames como qualquer outro meio narrativo (Henry Jenkins, 2004, p.118). Este debate sobre as narrativas nos videogames tornou-se uma parte fundamental na teoria dos jogos e na definição do meio. Este movimento é dividido em três ondas fundamentais. Na primeira onda os narratologistas defendem que tudo pode ser uma narrativa, insinuando que jogos representam histórias. Como resposta, os ludologistas definem os jogos como objetos lúdicos, em que a presença da narrativa é secundária e até opcional. Para este segundo grupo de autores, os jogos são simulações que não possuem necessariamente narrativa. Por fim, na última onda deste debate, inscrevem-se os autores que reconhecem que os jogos podem servir para contar histórias e dar origens a narrativas, mas a presença das mesmas não é obrigatória. Esta diferença de ideias é também refletida em alguns dos autores previamente referidos neste capítulo. Jess Schell (2008), por exemplo, afirma que “(...) não há dúvidas de que as histórias devem fazer algo para melhorar a jogabilidade (...)” (p.262) e “E mesmo os jogos sem qualquer história construída tendem a inspirar os jogadores a inventar uma história para dar significado ao contexto do jogo” (p.294). Roger E. Pedersen (2003) critica o meio dos videogames pela “(...) falta de histórias sólidas e interessantes” reconhecendo, no entanto, o potencial do meio afirmando que “Histórias, desenvolvimento de personagens, puzzles interessantes e interação tornam os jogos excelentes” (p.199). Por outro lado, Raph Koster (2014) salienta que jogos e histórias possuem funções e características diferentes. Para Koster os jogos são caracterizados como experiências com acontecimentos externos e as histórias como acontecimentos internos e emocionais (p.88). O autor realça esta separação de elementos afirmando que “Em geral, as pessoas não jogam com sistemas de jogos por causa das histórias.

Histórias que envolvem os sistemas são geralmente acompanhamentos para o cérebro.” (p.86). Dominic Arsenault, no entanto, cita Aarseth (1997, p. 5): “a diferença [entre jogos e narrativas] não é tão clara, e existe uma sobreposição significativa entre os dois” (Wolf, J. P. M. & Perron, B. (Eds.), 2023, p.589). Henry Jenkins (2004) critica a limitação implicada pelos narratologistas para que os videojogos se conformem às regras tradicionais das narrativas argumentando que estas restrições põem em causa outros tipos de narrativas e outros aspetos dos jogos. Para Jenkins game designers não incorporam o papel de narrador, mas sim de arquiteto de histórias, defendendo que jogos mostram a narrativa de forma ambiental (p.121-122).

Não obstante, a interatividade e liberdade do jogador provoca a necessidade de novos métodos de aplicação de narrativa dos jogos. Ao analisar a narrativa em videojogos, Dominic Arsenault indica a categorização dos jogos de acordo com os seus diferentes níveis de narrativa. Nas duas categorias principais encontram-se os jogos hiper-narrativo, focados na narrativa, e a-narrativos, focados no *gameplay*. O autor também reconhece dois níveis intermediários denominados de a-meso-narrativo, para jogos com a narrativa e *gameplay* equilibrados, e hiponarrativo, um jogo onde a história está em falta ou é muito simplificada (Wolf, J. P. M. & Perron, B. (Eds.), 2023, p.592).

Segundo Ian Schreiber (2009), os próprios tipos de narrativas presentes no jogo são também classificáveis de acordo com o controlo do jogador sobre a própria história. As histórias lineares são consideradas a forma mais simples de narrativa presentes e a que mais se aproxima dos meios tradicionais narrativos. Neste tipo de história, o jogador não tem influência sobre a história principal e a interatividade do jogo baseia-se apenas em elementos de *gameplay* que ocorrem entre os eventos narrativos, comum em jogos como *Uncharted* (2007) (p.110). As narrativas não lineares ou ramificadas, tal como o nome indica, tratam-se de histórias lineares que sofreram ramificação. Neste caso o jogador tem a opção de escolher qual dos ramos da história quer experienciar ao longo do jogo como ocorre em *Baldur's Gate III* (2023). É importante referir que embora haja uma maior interatividade entre a história do jogo e o jogador, esta interatividade é apenas limitada à escolha dos ramos da história. Este tipo de narrativa é também considerado benéfico por iludir o jogador com uma sensação de maior interação sem abdicar do controlo do game designer sobre a história do jogo. Estas ramificações podem também tomar a forma de caminhos paralelos, onde os ramos voltam a colidir eventualmente. Como resultado, o jogador pode experienciar eventos adicionais num dos ramos e voltar a colidir no ramo principal da história (p.111). Por outro lado, as narrativas multilineares apresentam diversas pequenas histórias que o jogador pode explorar simultaneamente como as missões de *World of Warcraft* (2004). Muitas

destas histórias são opcionais e cabe ao jogador decidir quais quer explorar. Neste caso o jogador possui também uma narrativa linear principal e o jogador pode aderir as estas diversas histórias secundárias a qualquer momento do jogo (p.112). Por último temos as narrativas dinâmicas orientadas a objetos caracterizadas pelas diversas mini-histórias com diversos pontos de entrada e saída que resultam em outras mini-histórias e encontra-se, por exemplo, no jogo *Façade* (2005). Este tipo de narrativa é significativamente mais difícil de desenvolver que os anteriores resultando numa baixa quantidade de jogos que a utilizem (p.113).

Para produzir estes diferentes tipos de narrativa é necessário, no entanto, a estruturação dos eventos, narrativa e interação no jogo de modo a não sacrificar a experiência do jogador ou a história do jogo. Jesse Schell (2008) considera apenas dois métodos de estruturação de narrativas em jogos: o “colar de perolas” e a “maquina de histórias” (p.264). O primeiro método de estruturação baseia-se na alternância entre partes não interativas, como animações (ou *cinematics*), imagens ou textos, e partes interativas onde o jogador tem liberdade. Como resultado, quando completada uma sequência interativa, o jogador é recompensado com uma sequência narrativa não interativa para progredir na história. Este método permite a liberdade do jogador sem que a história seja afetada ou a imersão do jogador quebrada.

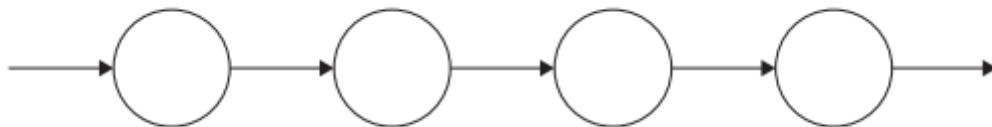


Figura 4. Exemplo da estrutura "colar de perolas" em *The Art of Game Design* (2008, p.264).

A “maquina de histórias”, por outro lado, é caracterizada pela geração de eventos interessantes por meio da interação dos jogadores. Neste caso os jogos não apresentam uma história planeada pelo game designer, mas sim “ferramentas” que permitem ao jogador criar a sua própria historia de acordo com os diversos eventos disponíveis do jogo. *The Sims* (2000) utiliza este método para a estruturação na sua narrativa (p.265). No seu artigo, Henry Jenkins (2004) denomina estes dois tipos de estrutura como estruturada e não estruturada, respetivamente (p.126).

Para além da estruturação da narrativa no jogo, existem outros métodos aplicados no *gameplay* que auxiliam o jogador a tomar comportamentos desejáveis para o game

designer (p.126). Schell (2008) nomeia alguns métodos de controlo indirectos utilizados para este propósito como a limitação de escolhas e a estipulação de objetivos que influenciam as decisões do jogador e direcionam-no para um elemento principal do jogo (p.285). São também utilizados personagens que acompanhar ou vir a conhecer o jogador acabam por criar empatia e influencia emoções e decisões do mesmo de acordo com as necessidades do personagem (p.292). Para além disso, a interface, o design visual e a música são também utilizados para criar diferentes emoções e ambientes coincidentes com a narrativa ou eventos do jogo (p.286-292).

2. Adaptação

2.1. Teorias da Adaptação

A adaptação de narrativas para diferentes meios é praticada desde o início da civilização humana e permanece uma constante até aos tempos atuais. Foram estas adaptações que evitaram que mitos e histórias antigas, como os mitos dos deuses da Grécia Antiga, caíssem no esquecimento, ao serem alteradas e renovadas com o passar dos tempos. Estas adaptações também permitiram que várias narrativas fossem adaptadas ao longo dos tempos, resultando em diversas variações de uma mesma narrativa original, como é o caso de *A Bela Adormecida*. Atualmente, as adaptações são uma parte tão essencial e comum na produção de obras de entretenimento em diversos Media e, segundo Linda Hutcheon em *A Theory of Adaptation*, são tão comuns que se tornaram descontroladas (2013, p.XIV).

Para compreendermos claramente o conceito de adaptação e que obras se inserem nesta categoria é importante fazer primeiramente uma distinção entre adaptações e narrativas transmidiáticas. A importância desta distinção é realçada na tese de doutoramento *Narrativas Transmidiáticas: O lugar do cinema*, onde Francisco Merino (2015) analisa o progresso teórico na definição do conceito de adaptação e reflete sobre a complexidade dos dois termos. Segundo Merino “a narrativa transmidiática presume então a ideia de um mundo narrativo total e coerente, distribuído através de diferentes meios.” (p.43). Por outro lado, a adaptação é um fenómeno de transmediação (p.23) que, apesar de compartilhar um valor intertextual semelhante ao das narrativas transmediáticas, se distingue na transportabilidade, tradução e remediação dos elementos narrativos (p.32). Enquanto as narrativas transmediáticas expandem o mundo narrativo e criam uma espécie de relação intertextual entre obras que coexistem de forma mais ou menos autónoma, a adaptação traduz e remedia o texto narrativo para uma nova obra, de acordo com a cultura e o meio onde está inserida. Estes conceitos podem ser exemplificados com o jogo *Enter the Matrix* (2003) que utiliza narrativas transmediáticas para expandir o mundo narrativo da série de filmes *Matrix* (1999- 2003) e o jogo *LEGO® Star Wars™: The Skywalker Saga* (2022) que adaptam os filmes da saga *Star Wars* (episódio I a IX) em formato de videojogo e o inserem no mundo da LEGO®.

Apesar de ser uma prática comum e antiga na cultura humana, a adaptação como campo teórico só foi muito desenvolvida após a introdução e popularização do cinema, no século XX. Durante a sua fase inicial, o cinema utilizou a literatura como principal

meio de inspiração, criando diversas adaptações de peças literárias. Este fenômeno é destacado por um dos autores de escolha de Francisco Merino, Steve Holtzman (1998) que realça a tendência para utilização da adaptação nos estados iniciais de um novo meio, quando este não possui ainda uma identidade e linguagem próprias (p.23). Esta necessidade de definir e enquadrar teoricamente as adaptações criou as teorias da adaptação, que podem ser inseridas em duas vertentes distintas, as teorias da fidelidade e as teorias da intertextualidade (Merino, 2015, p.25).

As primeiras utilizam a fidelidade como critério central para as suas análises e têm como objetivo principal realçar alterações e desvios entre o texto original e a sua adaptação (Merino, 2015, p.25). De acordo com Robert Stam, em *Literature and Film: A guide to the theory and practice of film adaptation* (2005), estas teorias compreendem analiticamente a adaptação unicamente através da fidelidade, sendo que a adaptação por si própria não apresenta qualquer valor. Consequentemente, a adaptação não é considerada uma obra autónoma, mas sim uma cópia do texto original, com o único propósito de transcrever o texto fonte de uma forma fiel (p.4). De acordo com as teorias de adaptação, ou teorias de fidelidade, um meio é incapaz de representar fielmente conteúdo de outros meios, o que classifica as adaptações como obras inferiores aos textos originais (Merino, 2015, p.25).

2.2. Teorias Contemporâneas

Apesar da sua popularidade nas teorias de adaptação, a importância da fidelidade como critério teórico e analítico é questionada e criticada por diversos teóricos do campo do cinema, que assinalam as inconsistências e problemas que a mesma levanta. A insistência na análise da lealdade da adaptação como simples cópia de um texto fonte sugere uma inferiorização do cinema, e consequentemente, a superioridade da literatura: “A linguagem convencional da crítica da adaptação tem sido muitas vezes profundamente moralista, rica em termos que implicam que o cinema prestou de alguma forma um desserviço à literatura.” (Robert Stam, 2005, p.3). Na sua obra, Robert Stam critica as teorias da fidelidade pela sua hostilidade contra a adaptação e o cinema, que a caracterizam como um prejuízo à literatura e uma vulgarização do material fonte (p.3). Esta hostilidade é baseada na ideia de superioridade dos meios precedentes, nomeadamente a literatura, na superioridade intelectual das letras sobre as artes visuais e na adaptação como uma forma de parasitismo, que apenas copia textos originais e falha na representação de “cinema verdadeiro” (p.4-7). A inferiorização da adaptação pelas teorias da fidelidade é também destacada por Linda Hutcheon (2006) que estipula que, apesar das diversas manifestações teóricas sobre a

adaptação ao longo do tempo, a conotação negativa persiste (p.XIII). Este idealismo ou moralismo é igualmente destacado na obra *The Persistence of Fidelity* (2007), onde J. D. Connor, para além de também realçar a moralidade implícita das teorias da fidelidade, contesta a ideia de que a função da adaptação é a reprodução de um texto original no cinema (p.1). Por sua vez, em *Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory* (2003), Thomas Leitch considera que o campo teórico da adaptação foi negligenciado, não apresentando qualquer rigor teórico e explica que a fragilidade das teorias da adaptação deve-se à sua falta de fundamentação teórica e ao facto de negligenciarem questões cruciais (p.149-150). O autor considera que a fidelidade como critério de análise de uma adaptação é “teoricamente possível apenas num sentido trivial” (p.161) e o texto original seria sempre melhor a ser ele mesmo.

A moralidade de teor negativo que está implícita nas teorias da fidelidade provocou uma nova onda de teorias de adaptação que vão além da fidelidade como critério analítico. Entre estas encontram-se as que utilizam como fundamento o essencialismo e que pretendem negar a fidelidade como critério viável de análise. Merino (2015) nomeia algumas destas teorias, nomeadamente as teorias de especificidade de meio e as teorias de espírito (p.26). As teorias de especificidade de meio, tal como o nome sugere, salientam a especificidade do meio como um fator importante na adaptação de um texto fonte e defendem que cada meio se especializa num determinado efeito. Devido a esta especificidade, um meio é incapaz de converter completamente um texto fonte de outro meio, reduzindo-se a adaptar a “matéria em bruto” do mesmo. Consequentemente, estas teorias acreditam na incapacidade do cinema, um meio visual, que não possui separação entre ação e descrição e toma grande foco no *plot*, para converter um texto literário, um meio verbal, que se centra na paisagem interior das personagens mantendo a história como categoria secundária e utiliza a separação de ação e descrição como recurso estilístico. Devido a esta incapacidade de conversão, as teorias da especificidade de meio desvinculam a fidelidade como critério analítico pois é impossível da mesma ser concretizada pelas adaptações (p.26-27).

Apesar da sua boa fundamentação sobre as propriedades e limitações de cada meio que viriam a ser destacadas por Linda Hutcheon e Robert Stam, as teorias de especificidade de meio não levaram em consideração a relação intertextual entre diferentes obras, um fator indispensável quando consideramos obras literárias como *A Odisseia*, que adaptam textos anteriores, neste caso as histórias orais contadas na antiga Grécia. Ademais, Thomas Leitch critica a ideia essencialista das teorias da especificidade de meio realçando que o cinema não é um meio estritamente visual, mas também verbal e auditivo. Leitch utiliza o *voiceover*, uma técnica utilizada no cinema inspirada pela

narração em primeira pessoa da literatura, para exemplificar uma propriedade previamente literária e não cinematográfica que contraria as teorias de especificidade do meio e, atualmente, é amplamente utilizada pelo cinema.

As teorias de espírito tomam uma vertente mais metafórica e psíquica da adaptação. Estas teorias utilizam semelhanças entre modalidades de expressão distintas para realçar as diferenças entre forma e conteúdo numa adaptação e recorrem ao termo “espírito” para referir-se à migração dos elementos do texto fonte para a adaptação. De acordo com Merino, o termo “espírito” desempenha diversas formas numa adaptação: “(...) ventríloqua, em que o filme dá vida e voz ao “cadáver silencioso” (...) do romance; genética, com a estrutura do romance a transformar-se numa espécie de cromossoma do filme; de(re)composição, em que signos fílmicos e literários se fundem; encarnação, em que o romance procura encarnar modelos menos abstratos de significação que a linguagem verbal; e *trumping*, que pretende configurar um tipo de adaptação que presume que o romance sempre aspirou a transformar-se num filme.” (2015, p.27) No entanto, devido ao grande teor metafórico destas teorias e à definição abstrata do termo “espírito”, as teorias de espírito foram consideradas aleatórias e empiricamente muito frágeis.

Embora estas teorias apresentem novas possibilidades para analisar e caracterizar adaptações, J.D. Connor (2007) critica que, num esforço para negar a fidelidade como critério, estas propõem categorias que aparentam ter uma tipologia mais elaborada, mas são também baseadas no próprio critério que tentam rejeitar (p.2). Em oposição à rejeição da fidelidade, Connor põe em questão a sua persistência como critério analítico apesar das constantes críticas de que é alvo. Para o autor, as adaptações são perturbadoras porque fazem-nos inquirir sobre a obra original, ou a que consumimos primeiro, com uma versão alternativa da mesma, no entanto, estas diferenças entre obras são também de grande valor pois permitem-nos analisar as alternativas estéticas possíveis numa história. Contudo, estas análises requerem comparações entre obras e, conseqüentemente, a utilização da fidelidade como critério analítico (p.3). J. D. Connor admite que a fidelidade como critério foi mal orientada, sendo utilizada para purgar o cinema da literatura, e que alterações no material durante o transporte de um texto fonte para adaptação, especialmente noutra meio, são inevitáveis. No entanto, J. D. Connor afirma que as teorias da adaptação só podem avançar com sucesso se houver um reconhecimento da persistência do discurso da fidelidade, mesmo nas teorias que criticam este critério, e dos seus pontos cegos (2007, p.1).

A hierarquização dos meios de expressão, imposta pelas teorias da fidelidade, veio a deteriorar com o progresso do cinema e das adaptações. Filmes como *O Padrinho* de Francis Ford Coppola, um clássico do cinema, que adapta a obra literária homónima de Mario Puzo, um livro anteriormente desconhecido, provaram que a inferioridade imposta sobre o cinema e adaptações é falível e a sua fidelidade ao original pode não ser relevante (Merino, 2015, p.28). A possibilidade de a audiência experienciar a adaptação primeiro que o texto "original" veio desafiar o senso de prioridade imposto pela fidelidade (Hutcheon, 2006, p. XIII) e clássicos literários como Shakespeare, que adaptaram diversos textos e adaptações anteriores para a construção das suas peças (Hutcheon p.2) puseram em questão o elitismo da literatura como meio de expressão. Esta destruição do idealismo das teorias da fidelidade possibilitou a observação das adaptações em novas lentes, vendo-a não como uma cópia de algo, mas sim como uma obra própria com ligações a outros textos. É neste contexto que o segundo eixo de teorias da adaptação é introduzido. Este eixo de teorias é fundamentado na intertextualidade e pretende substituir conceitos como fidelidade/infidelidade, originalidade, aura e espírito pela ideia de relações intertextuais entre dois ou mais textos (Merino, 2015, p.43,47).

Robert Stam (2005) utiliza a intertextualidade para teorizar sobre a adaptação, defendendo que uma obra é sempre parcialmente cópia de algo anterior (p.8) e que "o texto literário não é uma estrutura fechada, mas sim uma estrutura aberta (...) a ser reelaborada por um contexto ilimitado" (*Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation*, 2000, p.57) Para Stam, a adaptação ocorre como resposta a uma insatisfação com a obra adaptada, seja por motivos culturais, temporais, económicos ou pessoais, que implicam uma mudança inevitável no texto (p.11). Semelhantemente, Linda Hutcheon (2006) explora o conceito de adaptação através das teorias da intertextualidade, dividindo-o em três categorias diferentes: produto, processo e perceção. A adaptação como produto é caracterizada como "uma transposição anunciada e extensa de uma determinada obra ou obras" (p.7) que normalmente utiliza alguma forma de transcodificação para transformar e transportar o texto original para a adaptação e, por vezes, transportar o material de um meio para outro. Esta transcodificação pode envolver a mudança de género, contexto ou até ontológica, nos casos da transposição do real para o ficcional, que influenciam a interpretação de toda a obra. A adaptação enquanto produto é frequentemente comparada à tradução nomeando-as como transposições. Quando existe uma mudança de meio estas mudanças denominam-se de remediações e o processo da transação entre textos denomina-se de paráfrases.

Por outro lado, a adaptação enquanto processo é definida por Hutcheon como o "ato criativo e interpretativo de apropriação/salvamento" (p.8) do adaptador. Durante o processo de adaptação, aspetos como a interpretação do texto fonte pelo adaptador e a escolha do meio para a adaptação influenciam e alteram inevitavelmente o material a ser tratado. Por exemplo, adaptações cinemáticas de textos literários requerem ocasionalmente a subtração e contração do material, enquanto as adaptações de filmes para jogos exigem uma adição e expansão do material (p.19). O adaptador torna-se o criador desta nova obra, recriando a obra original de acordo com a sua interpretação. Este fator pode, no entanto, ser negativo pois desafia a imagem inicial do texto na audiência, que considera a adaptação inferior ao original (Stam, 2005, p.15).

A última categoria da adaptação consiste na percepção de adaptações pela audiência que, de acordo com Hutcheon (2006), trata-se de um envolvimento intertextual com o texto adaptado (p.8). Hutcheon afirma que, caso esteja familiarizada com o texto adaptado, a audiência experiêcia a adaptação de acordo com as memórias de outras obras anteriores e relacionadas à mesma, comparando-as entre si. Deste modo, a expectativa intertextual da audiência é trazida para o primeiro plano da sua atenção, fazendo-a reconhecer a intertextualidade do texto e a adaptação aberta das várias obras interligadas.

Linda Hutcheon (2006) defende que todo o texto tem um contexto temporal, social, cultural e económico que contextualiza e influencia a sua interpretação e receção (p.28). No entanto, devido à constante evolução e mudança na cultura humana, estes textos necessitam da adaptação para sobreviver. Hutcheon compara este fenómeno às teorias da evolução de Darwin que, tal como os textos e as suas adaptações, realçam a evolução e modificação de genes para condições mais favoráveis ao longo do tempo (p.28), afirmando que a "adaptação é a forma como as histórias evoluem e sofrem mutações para se adaptarem a novos tempos e lugares diferentes" (p.176).

Apesar do progresso teórico no campo das adaptações e a recente popularidade dos videojogos, ainda não existem teorias concretas sobre as adaptações de textos narrativos para este meio. Contudo, Linda Hutcheon (2006) explora as propriedades dos videojogos, defendendo que o meio da adaptação dita o tipo de envolvimento da audiência e do adaptador com a obra (p.14). Enquanto a literatura conta histórias e o cinema mostra-as, os videojogos transmitem uma narrativa de forma completamente diferente, recorrendo à interatividade. Nos videojogos, a audiência incorpora o personagem principal, com a liberdade de explorar e interagir com um mundo narrativo já definido. Consequentemente, a narrativa do videojogo já não é

inteiramente controlada pelo criador, e o jogador participa nas decisões e ações do personagem principal, sendo a resolução de problemas a principal motivação num jogo (p.13).

3. Adaptação nos videogames

3.1. A definição do videogame como meio

Em 1983, o meio dos videogames enfrentaria uma grave crise, conhecida como a Crise de Videogames de 1983, que resultou em um acentuado declínio no número de consumidores. No começo deste fenômeno está a obra transmidiática *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982), criada para capitalizar o sucesso do filme homônimo do mesmo ano. Até então, era comum e geralmente lucrativo utilizar jogos baseados em filmes como uma estratégia de marketing para promover essas obras cinematográficas. Devido ao baixo custo de produção e à popularidade dos videogames, esses títulos funcionavam como publicidade interativa, muitas vezes apenas vagamente baseadas nos filmes, com o objetivo de capitalizar no seu sucesso e gerar receita adicional para os produtores. Em julho de 1982, o artigo *Hollywood Discovering Videogames* do jornal *The New York Times*, realça o interesse de produtoras de filmes nos videogames citando “Cada estúdio está direcionando suas armas laser e naves espaciais para um caminho diferente, mas todos compartilham pelo menos um objetivo – substituir jogos intitulados “Pac-Man,” “Defender,” “Berzerk” e “Frogger”.’ com jogos chamados “Jaws,” “9 to 5,” “Star Wars” e “Star Trek.” No entanto, o *E.T. the Extra-Terrestrial* acabou sendo um fracasso, amplamente criticado por ser confuso e ter pouca relação com o filme, exceto pela aparência da personagem principal. Esse fracasso deveu-se ao curto prazo de desenvolvimento e à falta de testes de utilizador, marcando o início do declínio da Atari. Na obra *The Routledge Companion to Adaptation* (2018), Riccardo Fassone refere o jogo no contexto do colapso do mercado: “Embora várias causas estivessem na origem do acidente, o jogo *E.T. the Extra-Terrestrial* (Atari, 1982) é frequentemente usado como uma sinédoque para o colapso do que havia sido um dos setores da indústria do entretenimento no final da década de 1970.” (p. 107). Contudo, a Crise de 1983 foi o resultado de uma série de fatores que iam além dos jogos licenciados ou adaptações. Em suma, o colapso ocorreu devido a uma combinação de saturação do mercado com jogos de baixa qualidade, muitas vezes semelhantes a títulos já existentes, à crescente concorrência do mercado de computadores e à perda de confiança por parte dos consumidores. Como resultado, o mercado dos videogames sofreu uma queda significativa, afetando tanto as consolas domésticas quanto as máquinas de *arcade*, e levando ao encerramento de várias empresas, incluindo a *Atari*, que até então era líder no setor.



Figura 5. *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) adaptação em videogame e filme original.

Fassone argumenta que, embora *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) tenha sido amplamente criticado, sendo titulado “o pior videogame de todos os tempos” (p.107), e frequentemente apontado como um dos principais fatores responsáveis pela Crise de 1983, essas afirmações são injustas. O autor adiciona também que é incorreto rotular negativamente todos os jogos licenciados com base no fracasso deste título específico e destaca a produção contínua de jogos licenciados durante o produto da crise apesar do estigma negativo imposto por *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982). Entre as várias influências para a contínua produção de jogos baseados em filmes, os jogos *Star Wars: The Empire Strikes Back* (1982), *Raiders of the Lost Ark* (1982) e o filme *Tron* (1982) entram em destaque pela sua contribuição a “reforçar o sentimento generalizado de que os videogames estavam prestes a se tornar num valioso mercado vinculado para filmes de grande sucesso” (p.108).

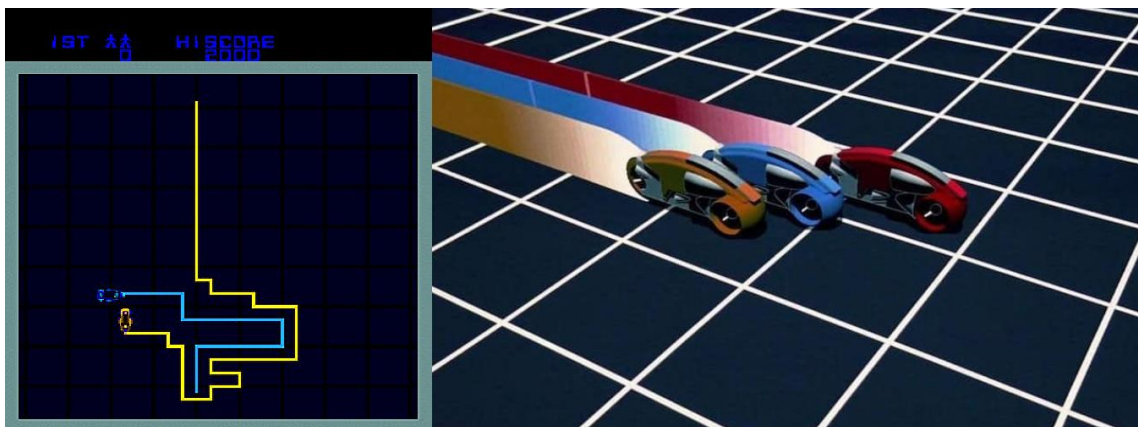


Figura 6. *Tron* (1982) adaptação para videogame e filme original.

Devido à Crise de 1983, o setor dos videogames foi novamente visto como efêmero, algo do qual os consumidores rapidamente se cansaram. No entanto, em 1985, a *Nintendo* revitalizou e transformou o interesse nos videogames ao lançar a consola doméstica *NES* (*Nintendo Entertainment System*), uma reformulação da consola *Famicom/Nintendo*

Family Computer (1983), que já era popular no Japão, feita de modo a superar a desconfiança do público em relação aos videogames. A consola adotou um design diferente do habitual para consolas, com uma aparência semelhante a um leitor de cassetes, acessórios que lembravam brinquedos e uma biblioteca de jogos devidamente controlada pela empresa com um selo de aprovação de qualidade. No entanto, a identidade da marca, com elementos infantilizados voltados para crianças e famílias, reforçou o estigma de que os jogos são direcionados apenas a crianças, um preconceito que já existia devido à audiência predominantemente jovem e à temática dos jogos de arcade e de consola.

Por outro lado, no setor dos computadores, o desenvolvimento de videogames progredia de forma mais demorada, principalmente devido ao acesso restrito aos computadores. Realizados maioritariamente por estudantes, estes jogos de computador eram compostos inteiramente por textos e tabelas e só evoluíram para ilustrações em 1980 com o jogo de terror *Mystery House* (1980). Com o lançamento dos computadores pessoais em 1977, o desenvolvimento de videogames começou a expandir-se entre os utilizadores de computadores e em 1981, a *IBM* lançou o *IBM Personal Computer* ao público, equipado com o software *DOS 1.0* da *Microsoft*, o que simplificou ainda mais o desenvolvimento e a utilização de jogos, eliminando a necessidade de softwares específicos para cada jogo. Contrariamente aos jogos de *arcade* e consola, os jogos de computador apresentavam uma maior complexidade narrativa e no seu *game design*, e uma maior maturidade. Consequentemente, adaptações e transmediações como *Star Trek* (1971), um jogo transmidiático baseado na série televisiva do mesmo nome (1966-1969), *Rambo* (1985), uma adaptação baseada no filme *Rambo: First Blood Part II* (1985) e *007: Licence to Kill* (1989), uma adaptação do filme homónimo do mesmo ano tornaram-se comuns e populares no meio dos jogos de computador.



Figura 7. *007: Licence to Kill* (1989) adaptação para videogame e filme original.

3.2. Os videogames como “marketing”

No final dos anos 80 e início dos anos 90, os videogames já haviam se consolidado como um meio popular. Jogos que eram anteriormente simples e careciam de narrativa ou variação de cenários passaram a incluir vídeos cinemáticos completos que apresentavam ao jogador a história e as motivações das personagens, além de músicas originais e animações e ilustrações cada vez mais coloridas e detalhadas. No centro desse sucesso está a *Nintendo*, que, em poucos anos, restabeleceu o mercado e lançou jogos icônicos e inovadores como *Super Mario Bros.* (1985). O jogo não apenas ajudou a popularizar o conceito de *side-scrolling* e uma grande variedade de temas de níveis, mas também apresentou a mascote da empresa, Mario. Para capitalizar a popularidade recém-adquirida do jogo, a Nintendo decidiu produzir o primeiro filme da história do cinema baseado em um videogame: *Super Mario Bros.: The Great Mission to Rescue Princess Peach!* (1986), um filme animado lançado apenas no Japão. O filme apresenta os elementos principais do jogo, como os inimigos, os personagens, e a motivação central do jogador: salvar a princesa. No entanto, alguns personagens novos, que mais tarde fariam parte dos jogos da franquia, foram introduzidos neste filme, já com um design e personalidade bem definidos. Em 1988, o Japão viu o lançamento de *Mirai Ninja*, o primeiro filme em *live-action* baseado num jogo. Embora não tenha alcançado grande sucesso, o filme marcou um ponto importante ao abrir caminho para futuras adaptações cinematográficas de videogames, como *Super Mario Bros.* (1993).

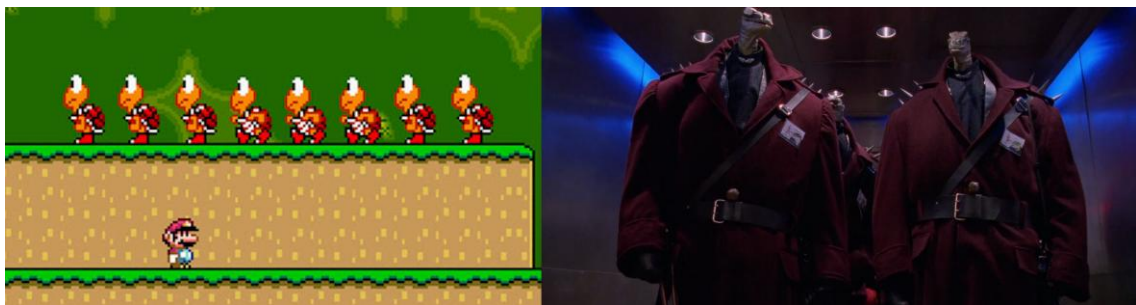


Figura 8. Adaptação dos personagens ‘Koopa’ do jogo *Super Mario Bros. 3* (1988) no filme *Super Mario Bros.* (1993).

Este filme, inspirado no famoso jogo homônimo, inseriu os personagens principais, Mario e Luigi, em um mundo alternativo que pouco se assemelhava ao jogo original. Essa decisão foi uma tentativa de afastar-se da imagem infantil associada à marca e criar um tom mais maduro para o filme. No entanto, o resultado foi uma mistura incoerente de comédia absurda com elementos excessivamente realistas, que recebeu críticas severas pela má atuação, efeitos especiais exagerados, roteiro mal elaborado e

falta de semelhança com o jogo, culminando em um fracasso comercial. Como consequência, a *Nintendo* evitou investir em adaptações cinematográficas de seus produtos por muitos anos. Apesar desse fracasso, *Super Mario Bros.* acabou por estabelecer um padrão que seria seguido por filmes futuros do mesmo gênero.

Por outro lado, apesar do sucesso crescente dos videogames, os jogos *arcade* continuaram a enfrentar um declínio significativo, sendo frequentemente substituídos pelas consolas domésticas. No entanto, o *arcade* recuperou a sua popularidade, em parte graças a jogos como *Street Fighter II* (1992), um jogo de luta que introduziu inovações importantes ao gênero. Além de combinações de movimentos que ativavam ataques especiais e controles precisos, o jogo permitia que dois jogadores competissem entre si, algo incomum na época. O fator de competição entre jogadores foi um sucesso no ambiente social dos arcades e tornou-se um fenômeno nos videogames. O sucesso do jogo abriu caminho para a criação de várias obras de mídia baseadas nele, como o filme *Street Fighter* (1994) e a série animada *Street Fighter: The Animated Series* (1995-1997). Assim como *Super Mario Bros.* (1993), o filme *Street Fighter* foi amplamente criticado pela sua atuação exagerada, enredo infantilizado e falta de fidelidade ao jogo, apresentando personagens do jogo de forma superficial e sem muita conexão com a narrativa original. No entanto, esses elementos exagerados acabaram por dar ao filme um tom cômico involuntário, o que contribuiu para seu sucesso comercial. Por outro lado, um mês antes da estreia de *Street Fighter* (1994), o filme *Double Dragon* (1994), baseado no jogo homônimo de 1987, chegou aos cinemas.



Figura 9. Personagens de *Street Fighter II* (1992) e *Street Fighter* (1994).

Assim como os títulos anteriores, *Super Mario Bros.* (1993) e *Street Fighter* (1994), o filme foi amplamente criticado pelos mesmos motivos. No entanto, enquanto os outros dois filmes eram, ao menos, salvos pela comédia involuntária e seus enredos peculiares, *Double Dragon* (1994) carecia dessas características. Além disso, o jogo original não era tão popular quanto os títulos anteriores, resultando em um fracasso total de bilheteira e prejudicando ainda mais a reputação dos filmes live-action baseados em

jogos. No ano seguinte, foi lançada a série animada *Street Fighter: The Animated Series* (1995-1997), que se inspirou tanto no jogo quanto no filme do ano anterior. Embora tenha durado duas temporadas com treze episódios cada, a série foi recebida negativamente pelo público e amplamente criticada pela falta de consistência na qualidade dos episódios, enredo fraco e diálogos pobres.

O sucesso de *Street Fighter II* (1992) deu origem a uma onda de jogos do mesmo gênero, todos buscando capitalizar essa popularidade, entre eles *Mortal Kombat* (1992) que se destacou não apenas pela sua popularidade, mas também pela violência gráfica que apresentava. Nos anos 80 e início de 90, outra empresa outra empresa conheceu um enorme sucesso no mercado de consolas domésticas e jogos: a Sega. Enquanto a Nintendo direcionava os seus produtos a crianças e famílias, a Sega adotou uma abordagem mais madura, tentando competir com a rival e diferenciar-se no mercado. *Mortal Kombat*, originalmente um jogo de *arcade*, foi lançado nas consolas de ambas as empresas, porém, enquanto a Nintendo censurou a icônica violência do jogo, removendo qualquer representação de sangue, a Sega manteve o conteúdo violento, reforçando sua imagem de marca mais "radical" e adulta. A combinação do crescente sucesso dos jogos de luta e sua violência gráfica, junto à competição, entre empresas, com a Sega frequentemente a fazer provocações à Nintendo nos seus anúncios, culminou numa audiência no Congresso dos EUA sobre a violência nos videogames (*Genesis does what Nintendo don't!*, 2006, Youtube). Esta audiência não só trouxe à tona, pela primeira vez, o debate sobre os limites da violência nos videogames, uma questão que persiste até hoje, como também levou à criação do sistema de classificação etária ESRB, destinado a informar os consumidores sobre o conteúdo gráfico dos jogos antes da compra. Este sistema seria utilizado pela Sega em *Mortal Kombat*. Apesar das controvérsias em torno do jogo, o filme *Mortal Kombat* foi lançado em 1995, inspirado diretamente no jogo de mesmo nome.



Figura 10. Personagem 'Subzero' em *Mortal Kombat* (1992) e *Mortal Kombat* (1995).

Considerado o primeiro filme de qualidade baseado em um videogame, *Mortal Kombat* (1995) mostrou que uma adaptação bem-sucedida é possível. O filme manteve fidelidade ao material original, utilizando personagens, atmosfera e a história do jogo para criar um enredo coeso que agradou ao público. No entanto, numa tentativa de torná-lo mais adequado para audiências jovens, o filme optou por não incluir a violência gráfica característica do jogo, sendo a sua principal crítica. Contudo, o sucesso crítico e comercial do filme foi breve. A sequência, *Mortal Kombat: Annihilation* (1997), foi amplamente criticada devido ao enredo fraco, à ausência de metade do elenco original e aos efeitos especiais de baixa qualidade, desfazendo o progresso que o primeiro filme tinha feito sobre o gênero de filmes.

No campo das adaptações de filmes para jogos, a reputação era igualmente negativa, sendo este gênero de jogos geralmente considerado "fraco" pelas audiências. Estas adaptações eram frequentemente vistas como efêmeras, concebidas apenas para capitalizar o sucesso dos filmes em que se baseavam, enquanto os deturpavam nas suas transposições (Fassone, 2018, p. 126), uma ideia que foi reforçada pela Crise de Videogames de 1983. Embora algumas adaptações, como *Star Wars* (Atari, 1983) e *Return of the Jedi* (Atari, 1984) — originalmente produzidas para *arcade* e posteriormente, devido ao seu sucesso, transferidas para consolas domésticas — se destacassem desta tendência, essa percepção negativa manteve-se.



Figura 11. 'AT-ST Walker' em *Return of the Jedi* (Atari, 1984) e *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* (1983).

Com a entrada da *Nintendo* no mercado, várias empresas uniram-se para desenvolver jogos para a sua consola *NES*. A *LJN* destacou-se pela quantidade de jogos licenciados que produziu entre 1987 e meados de 1990. No entanto, adaptações de filmes como *Jaws* (1987), *Friday the 13th* (1989), *Back to the Future* (1989) e *A Nightmare on Elm Street* (1990) foram criticadas pela má qualidade e falta de semelhança com o material original, reforçando a má reputação das adaptações de filmes para jogos. O avanço

tecnológico das consolas de 16-bit da Nintendo e Sega ofereceu uma oportunidade para a criação de jogos de maior qualidade, com personagens e cenários mais próximos dos filmes originais. O jogo *Terminator 2: Judgement Day* (1991) para a SNES, por exemplo, apresenta o personagem principal (ou jogador) com um aspeto semelhante ao android do filme, bem como localizações que seguem o enredo cinematográfico. No entanto, as referências mais significativas, tanto visuais como textuais, que realmente conectam o jogo ao filme, encontram-se apenas na capa.



Figura 12. *Terminator 2: Judgement Day* (1991) adaptação em videojogo e o filme original.

As adaptações de filmes para jogos eram, claramente, limitadas pelas capacidades tecnológicas das consolas, o que restringia a semelhança entre os jogos e os filmes apenas aos personagens e aos cenários. Nos videojogos de computador, as limitações tecnológicas eram ainda mais evidentes. Ao contrário das consolas, os computadores eram desenvolvidos para uma variedade de funções além dos videojogos, o que os restringia nesse campo. Ainda assim, isso não impediu a criação de jogos baseados em filmes, como o título transmidiático *Dune II: The Building of a Dynasty* (1992), que utiliza o mundo narrativo do filme *Dune* (1984) e obra literária *Dune* (1965). *Dune II* é amplamente respeitado, não pela fidelidade ao filme, mas pela sua inovação no género dos videojogos, sendo considerado o primeiro jogo de estratégia em tempo real (RTS), que viria a influenciar clássicos como *Warcraft* (1994) e *Age of Empires* (1997).

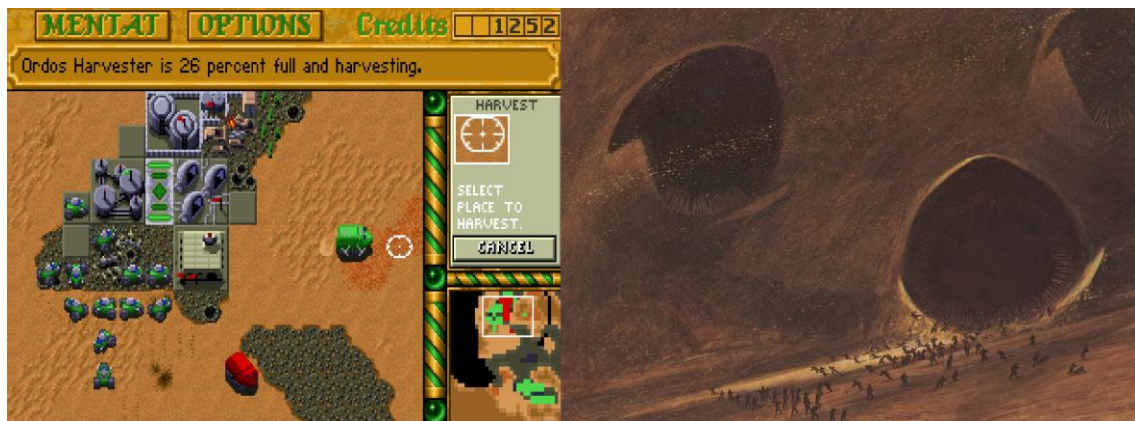


Figura 13. *Dune II: The Building of a Dynasty* (1992) e ilustração de John Schoenherr, ilustrador dos livros da franquia *Dune* (1965).

Os primeiros sinais da tecnologia 3D surgiram nas máquinas arcade e foram rapidamente introduzidos nas consolas domésticas, especialmente na *PlayStation*. *Sony* era, originalmente, uma empresa de eletrônicos que, em 1986, uniu-se à Nintendo para desenvolver um complemento para a *SNES* que suportasse a leitura de CD-ROM, chamado *PlayStation*. A introdução do CD-ROM na tecnologia dos videogames permitia um maior armazenamento de dados num único suporte, superando as limitações dos cartuchos e possibilitando a produção e publicação de jogos de maior qualidade. No entanto, a Nintendo rompeu o contrato por discordar sobre os benefícios que o componente traria para a *Sony*. Como resposta, *Sony* decidiu criar a sua própria consola doméstica especializada em 3D, focando-se nos aspetos técnicos e firmando parcerias com outras empresas especializadas em jogos para desenvolver títulos para a consola. Essas empresas convenceram a *Sony* a adotar um sistema de desenvolvimento baseado em computadores, facilitando a produção de jogos. Este foi um passo crucial, pois tornou o desenvolvimento e a adaptação de jogos mais eficiente e económico, resultando numa biblioteca mais vasta para a consola. Simultaneamente, no setor dos videogames, a *id Software* lançou os primeiros jogos 3D eficientes para computador. Até então, os jogos 3D em computadores eram consideravelmente mais lentos e instáveis em comparação com os jogos 2D. Isso mudou com a chegada de *Wolfenstein 3D* (1992), o primeiro jogo de "first-person shooter" (FPS), e do seu sucessor, *Doom* (1993). *Doom* tornou-se um clássico na história dos videogames devido ao seu enorme impacto na indústria e a sua grande popularidade na época. Além de ter introduzido o conceito de "deathmatch", demo de jogos e os primeiros indícios de mods, a sua estrutura estabeleceu uma fórmula que continua a ser utilizada nos jogos até hoje. A grande popularidade do jogo acabou por também desencadear uma onda de jogos FPS, inspirados em *Doom*.

A tecnologia 3D permitiu que os videogames replicassem com mais precisão os efeitos e elementos cinematográficos, criando uma experiência mais imersiva e semelhante ao mundo dos filmes que os inspiraram. Como resultado, após a transição do 2D para o 3D, as adaptações de filmes para jogos experimentaram um aumento significativo tanto em quantidade quanto em qualidade. O que antes era considerado um gênero de jogos criado apenas como um produto de marketing para promover filmes e capitalizar nos mesmos, passou a incorporar inovações criativas, como exemplificado pela trilogia de *Die Hard* (1996) que apresenta um *gameplay* e gênero completamente diferente para cada jogo. Entre as diversas adaptações de filmes para jogos produzidos na época, *GoldenEye 007* (1997), baseado no filme homônimo lançado dois anos antes, destacou-se para além do seu gênero, sendo o terceiro jogo mais vendido para a consola *Nintendo 64*. O jogo não só permaneceu fiel ao filme original, como também ofereceu uma narrativa completa, introduziu novas mecânicas ao gênero FPS, como o sistema de furtividade, e ganhou destaque sobretudo pelo seu modo de *multiplayer* deathmatch, que se tornou extremamente popular. *GoldenEye 007* provou que era possível criar uma adaptação de alta qualidade de um filme para um videogame, estabelecendo um novo padrão para futuros lançamentos.



Figura 14. *GoldenEye 007* (1997) e *GoldenEye* (1995).

O seu sucesso ajudou a restaurar a reputação das adaptações de filmes para jogos, anteriormente manchada por títulos de baixa qualidade, e abriu caminho para que mais adaptações fossem produzidas na década seguinte, tornando-se uma prática comum na indústria.

Em 1989, a *Nintendo* lançou a consola portátil *Game Boy*. Embora a sua tecnologia fosse considerada desatualizada em comparação com as suas concorrentes, isso não a impediu de se tornar a consola portátil mais popular durante uma década. O sucesso do *Game Boy* deveu-se principalmente à sua excelente seleção de jogos, como *Tetris* (1985) e *Pokémon Red and Blue* (1996), que se tornaram grandes êxitos e contribuíram para a sua longevidade no mercado. Inspirado pelo conceito de colecionar insetos,

Pokémon apresentava 151 criaturas que os jogadores podiam capturar e usar em combates ao longo do mundo do jogo. O jogo tirava proveito do cabo de ligação da Game Boy para possibilitar o modo multiplayer entre consolas, permitindo que os jogadores trocassem e batalhassem *Pokémons* entre si. Este elemento social tornou-se um dos principais fatores para o sucesso global dos jogos. Para apoiar o sucesso do jogo e fortalecer seu marketing, foi lançada a série animada *Pokémon* (1997-) e, posteriormente, o filme *Pokémon: The First Movie* (1998). A série animada recebeu críticas positivas por adaptar bem o universo dos jogos, com um estilo que complementava o visual e o público do jogo.



Figura 15. *Pokémon Red* (1996) e série *Pokémon* episódio 1 (1997).

O filme, por outro lado, foi visto mais como uma extensão da série animada, sem introduzir o mundo de *Pokémon* de forma adequada para novos espectadores, o que foi uma de suas principais críticas. Apesar do estilo de animação simples e de um enredo aparentemente infantil, o filme abordava temas sérios e profundos, conseguindo equilibrar esses elementos de forma eficaz. A popularidade tanto dos jogos quanto da série e filme transformou *Pokémon* num fenômeno global que se mantém relevante até hoje, com dezenas de sequelas em jogos, filmes e séries. Embora atualmente seja considerada uma das maiores franquias de mídia, as primeiras adaptações para televisão e cinema foram cruciais para o seu sucesso ao longo de quase três décadas. O fenômeno global de *Pokémon* impulsionou também a popularidade de todo o meio dos videogames e, em conjunção com o desenvolvimento mais fácil e barato dos mesmos, graças a Sony, a produção de jogos era cada vez mais crescente.

A primeira década dos anos 2000 é marcada por um rápido avanço na tecnologia 3D e na conectividade online, sendo também reconhecida como a "era de ouro" das adaptações de filmes para jogos. Durante esse período, essas adaptações eram geralmente lançadas logo após os filmes em que se baseavam, visando capturar a

atenção e o entusiasmo dos fãs e servindo como uma extensão de marketing para os filmes. Apesar da frequência dessas produções, muitos desses jogos foram considerados medianos tanto comercialmente quanto criticamente, devido à falta de originalidade nas mecânicas e no design de jogo, além de uma aparência muitas vezes inacabada ou apressada. Conseqüentemente, a maioria dos jogos lançados paralelamente aos filmes acabou por ser efêmera e facilmente esquecida pelo público.

Os jogos produzidos para acompanhar os filmes do universo *Marvel* como os títulos *Iron Man* (2008) e *The Incredible Hulk* (2008), são exemplos deste fenômeno. No entanto, nem todos os jogos baseados em filmes sofrem deste fenômeno. *Spider-man 2* (2004), uma adaptação do filme homônimo, tornou-se num título crucial para este gênero. Com um mundo aberto pronto para exploração, mecânicas inovadoras que influenciaram não só os jogos de *open world* como também os jogos da franquia e uma adaptação leal ao filme base, o jogo recebeu críticas positivas e foi um sucesso comercial. O sucesso deste jogo acabou por ditar o futuro da franquia, enquanto outros jogos de super-heróis como *Iron Man* e *Hulk* acabaram por deixar de obter jogos, *Spider-Man* tornou-se numa franquia de videogames de sucesso com diversas sequelas e jogos produzidos atualmente.

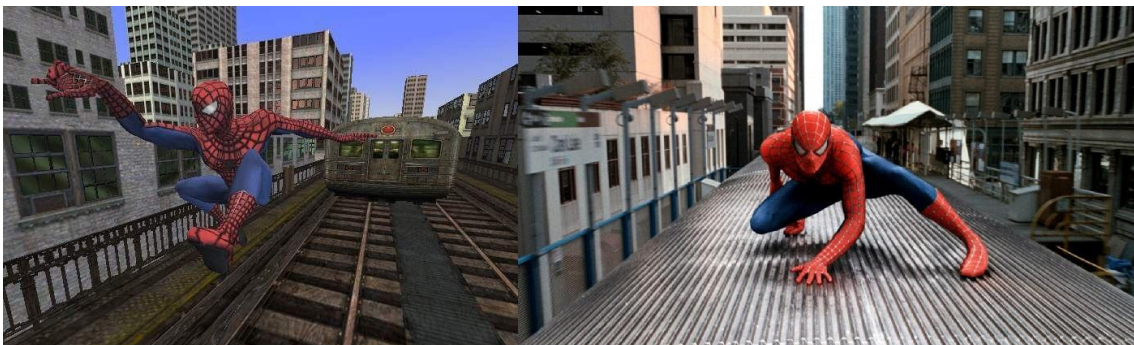


Figura 16. *Spider-Man 2* (2004) adaptação em videogame e filme original.

Por outro lado, o jogo *X-Men Origins: Wolverine* (2009), lançado na mesma data que o filme homônimo, destacou-se por incluir a violência característica de Wolverine, algo fiel às bandas desenhadas, mas ausente nos filmes. O jogo foi um sucesso tanto crítico quanto comercial, tornando-se um dos poucos casos em que a adaptação em videogame superou o sucesso do filme em que se baseia.

Enquanto as adaptações de filmes para jogos aumentavam em quantidade, o mesmo não se verificava com as adaptações de jogos para filmes. Após os fracassos cinematográficos dos anos 90, os produtores tornaram-se cautelosos no investimento de filmes baseados em jogos. Como resultado, as produções eram de pequena escala e

dominadas por dois diretores principais, Paul W. S. Anderson e Uwe Boll, que foram responsáveis pela maioria das adaptações dessa época. No início da década a franquia Tomb Raider obteve duas adaptações *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) e *Lara Croft: Tomb Raider – The Cradle of Life* (2003) que contêm um enredo original com inspirações e elementos originais dos jogos. Apesar do sucesso comercial, com os filmes a chegarem a novas audiências para além da comunidade dos videogames, ambos os filmes foram criticados negativamente pela sua história sem sentido e lutas exageradas e fantasiosas.

Resident Evil (2002-2021), uma série de filmes baseados na franquia de videogames iniciada em 1996, foi outra série de transmediações que encontrou sucesso em audiências além de jogadores durante esta época. Com 6 dos filmes escritos e dirigidos por Paul W. S. Anderson, e um *reboot*, a franquia mostrou que lucro e sucesso comercial com uma grande audiência é possível nestas adaptações. No entanto, a franquia foi também criticada por ser uma má adaptação dos jogos pois toma várias liberdades e apresenta um mundo e personagens paralelos ou originais.



Figura 17. *Resident Evil – Code: Veronica* (2000) e *Resident Evil* (2002).

Outros filmes do gênero produzidos na década, são os filmes de Uwe Boll que se destacam, tanto pela quantidade produzida como pela pouca qualidade dos mesmos. Obras como *House of the Dead*, *Alone in the Dark*, *Bloodrayne*, *Postal*, *In the Name of the King* e *Far Cry* foram criticadas pela má atuação, diálogo mal escrito, cenas de ação ridículas, semelhanças com filmes do gênero anteriores e efeitos especiais maus. Consideradas algumas das piores adaptações de videogames para o cinema, essas produções foram um fracasso tanto crítico quanto comercial, sem gerar qualquer lucro, reforçando ainda mais a má reputação já existente das adaptações cinematográficas de videogames.

Em 2010, a Disney produziu e lançou *Prince of Persia: The Sands of Time* (2010), uma adaptação do jogo homônimo de 2003, numa tentativa de criar uma franquia de sucesso semelhante a *Pirates of the Caribbean* (2003-2017). Com o maior orçamento e bilheteira entre as adaptações de jogos até então, o filme foi considerado uma melhoria em relação aos seus antecessores e alcançou sucesso comercial. No entanto, quando comparado a outros filmes fora do gênero, continuou a ser visto como mediano e não gerou lucro suficiente para justificar uma sequência, levando ao cancelamento da potencial franquia.



Figura 18. *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003) e a adaptação em filme (2010).

3.3. A ascensão dos videogames noutros meios

Na década de 2010, o meio das adaptações de videogames passou por mudanças significativas que afetaram todos os tipos de adaptações relacionadas aos videogames, impulsionando algumas e reduzindo a relevância de outras. Enquanto na primeira década dos anos 2000 houve um crescimento drástico na quantidade de adaptações de filmes para jogos, na década seguinte essa prática diminuiu drasticamente, tornando-se incomum. Em 2005, *Batman Begins* foi lançado juntamente com o seu jogo homônimo. Tal como outras adaptações de filmes, o jogo foi considerado mediano devido a mecânicas fracas e movimentos desajeitados do personagem. Como resposta, a desenvolvedora Pandemic Studios, encarregada da adaptação do próximo filme da franquia, *Batman: The Dark Knight* (2008), ambicionou criar um jogo de mundo aberto que seguisse o enredo do filme. No entanto, devido às mudanças no filme durante a produção, dificuldades técnicas no desenvolvimento do jogo e receio de o jogo não estar completo a tempo da estreia do filme, o projeto foi cancelado. Este cancelamento resultou em grandes prejuízos para a editora *EA Games*, que optou por não renovar a licença da franquia. A licença foi então revertida para a *Warner Bros. Interactive Entertainment*, que acabou por lançar a aclamada série de jogos *Batman: Arkham* (2009-2024). Contrariamente aos títulos previamente falados, a série *Batman: Arkham* procurou desenvolver videogames transmidiáticos que adaptassem

elementos das bandas desenhadas de *Batman* (1940-) e da série animada *Batman: The Animated Series* (1992-1995), mantendo um enredo original nos jogos. Como resultado, a série foi aclamada criticamente pela sua capacidade de evocar familiaridade e nostalgia, enquanto preservava a sua originalidade. Esta abordagem garantiu à série *Batman: Arkham* um sucesso contínuo e popularidade até hoje.



Figura 19. *Batman Begins* (2005) adaptação em videojogo e filme original.

O lançamento dos jogos em simultâneo ou próximos das estreias dos filmes resultava num desenvolvimento insustentável. Devido a mudanças de enredo ou elementos nos filmes que precisavam ser rapidamente incorporados nos jogos, o tempo de desenvolvimento dos mesmos era extremamente curto, resultando em produtos de baixa qualidade, apressados, desinteressantes e, por vezes, incoerentes. Este fator é ainda mais evidente quando analisadas as adaptações produzidas anteriormente. Títulos como *GoldenEye 007* (1997) e *Spider-Man 2* (2002), que alcançaram grande sucesso, foram lançados apenas anos após os filmes em que se baseiam, uma prática rara que se revelou benéfica. Para além disso, a década de 2010 viu um crescimento considerável no orçamento necessário para a produção de videojogos que, com o seu sucesso comercial limitado, fez com que este meio deixasse de ser viável como método de marketing. O sucesso de *Batman: Arkham* também evidenciou que jogos transmidiáticos com histórias originais tendem a ter muito mais sucesso no mercado em comparação com adaptações diretas. Ao contrário das adaptações, os jogos transmidiáticos não enfrentam a pressão e as limitações de ter de seguir uma narrativa preexistente ou de serem lançados numa data específica, o que permitiu com que os desenvolvedores tivessem mais tempo para criar produtos de maior qualidade e originalidade. Consequentemente, a produção de adaptações diretas de filmes diminuiu drasticamente, sendo estas substituídas por jogos transmidiáticos que se tornaram no padrão até hoje. A série de adaptações da *LEGO*, que inclui títulos como *Legó Star Wars: The Skywalker Saga* (2022) e *Legó The Lord of the Rings* (2013), é um dos poucos exemplos em que as adaptações de filmes continuam a prosperar no meio dos

videojogos. Esses jogos conseguem adaptar fielmente os filmes, enquanto incorporam a identidade distintiva da marca *LEGO*. Conhecida por seu humor e apelo para todas as idades, a *LEGO* transforma momentos icônicos, e às vezes sérios, do cinema em cenas únicas e divertidas.



Figura 20. *Lego The Lord of the Rings* (2013) e *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001).

Simultaneamente, os videojogos de telemóvel começaram a ganhar destaque e a tornar-se uma parte importante da indústria. A natureza portátil e casual dos telemóveis atraiu novas audiências que se mostraram desinteressadas em jogos mais complexos ou desafiadores oferecidos por consolas e computadores. Como resultado, os jogos de telemóvel conquistaram uma vasta quantidade de jogadores e, no final da década, este mercado gerava mais rendimento do que os mercados de consolas e computadores combinados. Além disso, a complexidade dos jogos para telemóvel tende a ser menor em comparação com os jogos de consola ou de computador, devido às limitações técnicas dos telemóveis em relação a outras plataformas. Essa simplicidade permite com que o desenvolvimento desses jogos seja mais fácil e mais barato, o que incentivou as produtoras de filmes a investir em adaptações para telemóveis, um mercado anteriormente dominado por consolas e computadores. Atualmente, a maioria das adaptações diretas de filmes, que ainda servem como uma ferramenta de *marketing*, é lançada para telemóveis. Esse meio oferece vantagens financeiras devido à sua vasta audiência, métodos de monetização eficazes e custos de produção reduzidos. Em outros casos, algumas produtoras optam por investir em acessórios ou conteúdo adicional em certos jogos (DLC) para promover os seus novos filmes. *Fortnite* (2017) é um dos melhores exemplos deste método de marketing. Disponível em todas as principais plataformas e sendo um dos jogos mais populares e jogados na indústria, *Fortnite* (2017) oferece cerca de 1940 itens cosméticos para os consumidores. Muitos desses cosméticos são baseados em filmes da franquia *Marvel*, *DC Comics* e outras produções populares.



Figura 21. Carnage em *Fortnite* (2017) e em *Venom: Let There Be Carnage* (2021).

A popularidade dos jogos de telemóvel também impactou as adaptações cinematográficas de videojogos. Vistos frequentemente como mal escritos, exagerados e, por vezes, imitações de outros géneros, a reputação destes filmes começou a mudar com o lançamento de *The Angry Birds Movie* (2016). O filme é baseado no jogo de sucesso global *Angry Birds* (2009), que consiste em lançar pássaros para derrubar estruturas e destruir porcos. Dado o conceito absurdo do jogo e a sua aparente falta de enredo, o público esperava mais um fracasso cinematográfico, no entanto, a adaptação acabou por surpreender. A adaptação foi um sucesso crítico e comercial e obteve uma sequência com uma qualidade superior que o seu antecessor. Dois anos mais tarde, em 2018, estreou *Tomb Raider* (2018), uma adaptação direta do reboot homónimo do videojogo lançado em 2013. Com uma personagem mais realista e um enredo mais coerente, o filme foi visto como uma melhoria em relação aos seus antecessores, *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) e *Lara Croft: Tomb Raider – The Cradle of Life* (2003), embora ainda tenha sido considerado mediano. *Mortal Kombat* é outra franquia que voltou ao cinema nos últimos anos com o lançamento do filme homónimo de 2021. Este filme destacou-se por ser uma das adaptações mais fiéis ao seu material de origem, capturando a violência característica dos jogos, um elemento que anteriormente havia sido alvo de críticas negativas nas adaptações anteriores. Embora tenha recebido críticas mistas, o filme foi um sucesso comercial, restabelecendo o nome da franquia na indústria cinematográfica e abrindo espaço para possíveis sequências e expansões no universo de *Mortal Kombat*. Já os filmes transmidiáticos *Detective Pikachu* (2019), da franquia Pokémon, e *Sonic the Hedgehog* (2020), tornaram-se grandes sucessos no seu

lançamento. Ambos conseguiram trazer uma sensação de nostalgia aos fãs das franquias e, ao mesmo tempo, atrair uma nova geração de fãs com histórias envolventes e animações de alta qualidade.



Figura 22. *Sonic The Hedghehog* (1997) e *Sonic the Hedgehog* (2020).

Estes dois filmes são considerados alguns dos melhores filmes baseados em videogames até ao momento, demonstrando que filmes desse gênero têm um grande potencial de sucesso e são de interesse do público. No entanto, foi *Werewolves Within* (2021) que se destacou como um dos filmes mais bem-sucedidos criticamente entre as adaptações de videogames, conseguindo ser mais popular que o próprio jogo base. Baseado no jogo homônimo de realidade virtual, o filme de terror opta por uma abordagem cômica para manter a consistência com o tom leve e humorístico do jogo. Essa combinação única de terror e comédia conquistou a crítica e o público, diferenciando-o de outras adaptações que tentaram ser excessivamente fiéis ou demasiado sérias em relação ao material original. A capacidade do filme de capturar o espírito do jogo enquanto criava uma identidade própria ajudou a elevar seu status no meio das adaptações cinematográficas de videogames.

O fracasso crítico e comercial de muitas adaptações de jogos para filmes ao longo dos anos trouxe também benefícios valiosos para a indústria. Filmes como *Super Mario Bros.* (1993), que tentaram adaptar materiais altamente fantasiosos, mostraram a dificuldade de reproduzir em live-action histórias e personagens absurdos, muitas vezes resultando em produções que não capturam a essência do jogo. Isso levou à percepção de que, em certos casos, é preferível optar por filmes animados que estejam mais alinhados com o estilo visual e a narrativa do material de origem, como aconteceu com *The Super Mario Bros. Movie* (2023), que alcançou um sucesso muito maior.



Figura 23. Personagens ‘Koopa’ adaptados no filme com *The Super Mario Bros. Movie* (2023).

Além disso, filmes como *Uncharted* (2022) e *Warcraft* (2016), que tentaram adaptar jogos ricos em conteúdo de história e acontecimentos, demonstraram que, para certos tipos de materiais, a adaptação para séries de televisão pode ser uma abordagem mais eficaz. Séries permitem um desenvolvimento mais profundo da história, personagens e eventos, evitando o problema da narrativa apressada e proporcionando uma experiência que mais se assemelha ao envolvimento que os jogadores têm com os jogos. Este formato oferece tempo e espaço para explorar completamente o universo do jogo, criando uma adaptação que faz jus ao material original. No entanto, as adaptações de videogames para séries televisivas só atingiram uma audiência maior nos anos mais recentes. Após fracassos como *The Super Mario Bros. Super Show!* (1989) e *Mortal Kombat: Conquest* (1999), as adaptações de videogames para séries televisivas tornaram-se mais raras, especialmente no Ocidente. Em contraste, na Ásia, essas adaptações, especialmente em formato de séries animadas, continuaram a ser comuns devido à forte cultura *geek* em países como o Japão e a China, onde há uma grande população interessada em videogames e animação. Conseqüentemente, a maioria das adaptações de videogames para séries televisivas são animações asiáticas, particularmente japonesas, denominadas de *animes*. Muitos desses animes tornaram-se fenômenos tanto no Japão quanto globalmente, como é o caso de *Pokémon* (1997-) e *Digimon Adventure* (1999-). O anime *Castlevania* (2017-2021) também conquistou uma grande audiência no Ocidente, chamando a atenção para adaptações de videogames, sendo baseado numa franquia puramente de videogames, ao contrário de *Pokémon*, que faz parte de uma franquia multimídia.

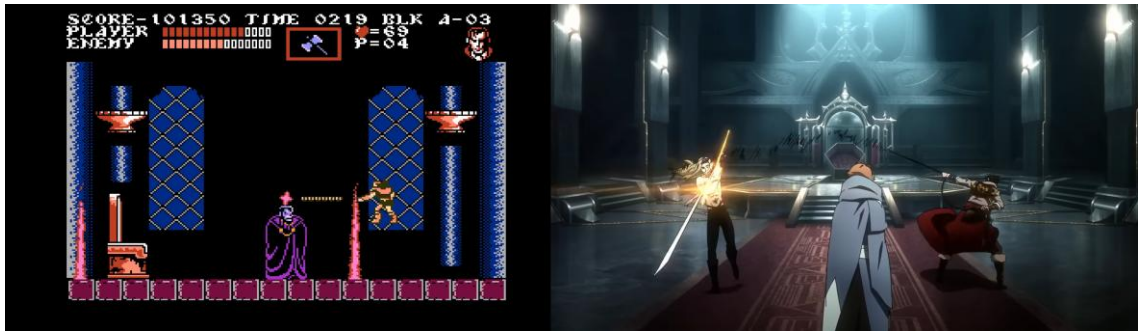


Figura 24. *Castlevania III: Dracula's Curse* (1989) e a adaptação animada *Castlevania* (2017).

Em 2016, o jogo híbrido e série televisiva *Quantum Break* foi lançado, combinando níveis de jogo onde o jogador toma decisões que afetam o enredo e episódios de uma série em live-action com os atores que dobram os personagens do jogo interpretando o resultado das escolhas feitas. No entanto, foi a série *The Witcher* (2019-) que impulsionou as adaptações de videogames em live-action para o Ocidente e atraiu novos públicos. Embora a série seja uma adaptação direta das obras literárias *The Witcher* (1986–2013), de Andrzej Sapkowski, ela também se inspira em elementos dos jogos e destacou o potencial dos videogames como material de adaptação para televisão. Após o seu lançamento e enorme popularidade, várias outras adaptações de videogames para séries televisivas seguiram o exemplo, algumas das quais alcançaram sucesso crítico e comercial. Um desses exemplos é *Arcane* (2021), que foi aclamado pelos críticos devido ao seu estilo visual e história impactante, e alcançou um grande sucesso comercial. A série animada adapta a história de algumas personagens do jogo *League of Legends* (2009), no entanto, para surpreender os jogadores que já conhecem as personagens presentes no jogo e na série, os produtores decidiram transformar *Arcane* num universo paralelo de *League of Legends*, onde certos acontecimentos da série não ocorrem no jogo.



Figura 25. Personagem Jinx em *League of Legends* (2009) e *Arcane* (2021).

Por outro lado, a série televisiva *The Last of Us* (2023) atingiu um novo patamar ao receber 8 Primetime Emmy Awards de um total de 24 nomeações, tornando-se também

a segunda série mais vista na plataforma HBO. A série é uma adaptação direta do jogo homônimo de 2013 e foi aclamada pela sua interpretação, escrita, design de produção e fidelidade ao material original, sendo considerada a melhor adaptação de um videogame até hoje.

2.4. Adaptar ou ser adaptado

2.4.1. O videogame como texto secundário

Devido às limitações tecnológicas, os videogames eram inicialmente compostos apenas por obstáculos simples e repetitivos e narrativas escassas. Segundo Dustin Hansen em *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More* (2016), *Pac-man* (1980) e *Zork* (1980) foram os primeiros jogos responsáveis pela introdução e popularização de narrativas nos videogames (p.31-44). Esta introdução e popularização de narrativas nos videogames possibilitou a produção de jogos focados em *storytelling* e abriu portas para a adaptação de material narrativo de filmes, séries e livros. Algumas dessas primeiras adaptações incluem jogos como *Krull* (1983) que adapta o filme do mesmo nome e *Rambo* (1985), uma adaptação do filme *Rambo: First Blood Part II* (1985).

As adaptações e transmediações de filmes para videogames também começaram a ser utilizadas como *marketing* para lançamentos de filmes, com o objetivo de dar à audiência conteúdo extra do filme e que a mesma pudesse “vivenciar” o mundo narrativo e incorporar a personagem principal. Franquias como *Jurassic Park*, *007* e *Aliens* são alguns exemplos de universos narrativos com uma grande coleção de videogames e filmes. Devido à popularização crescente dos videogames, maior acessibilidade ao meio e à utilização dos videogames como *marketing*, há uma abundância de adaptações e transmediações na primeira década dos anos 2000.



Figura 26. *Rambo: First Blood Part II* (1985) e *Rambo* (1985).

Harry Potter, por exemplo, é uma das maiores franquias desta época que também lançaram jogos correspondentes a cada filme lançado no ano e ao livro utilizado na adaptação do filme. Comparativamente, o jogo *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), lançado alguns meses antes do filme do mesmo nome para promovê-lo, tal como os exemplos anteriores. Este jogo adapta o filme do mesmo nome, introduzindo também elementos narrativos do primeiro filme da trilogia, *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), no entanto, este utiliza o material dos livros que os filmes foram baseados, introduzindo apenas a narrativa dos filmes.

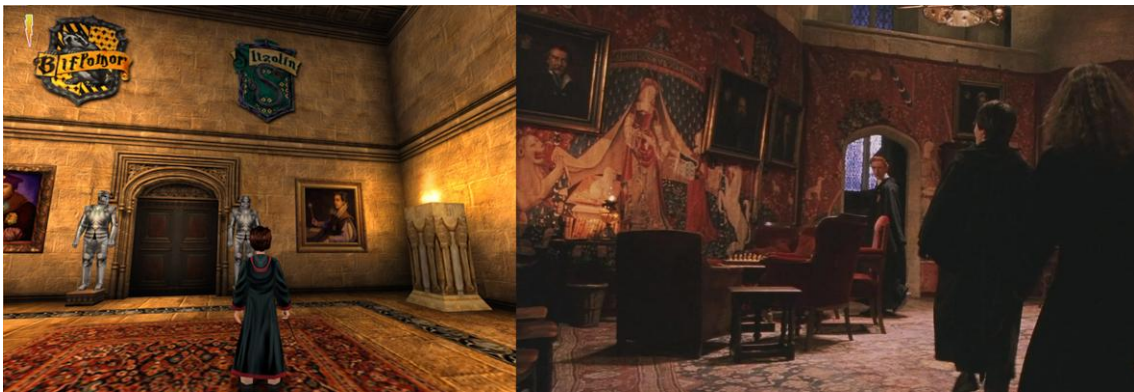


Figura 27. *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (2003) e *Harry Potter & the Philosopher's Stone* (2001).

Apesar da crescente produção e popularidade de adaptações em videojogos no início dos anos 2000, muitas destas adaptações foram criticadas pela audiência pela falta de qualidade comparativamente a outros jogos, o que implementou uma visão negativa sobre as adaptações na audiência: “Como vimos, os jogadores também desconfiam de jogos com ligações diretas a filmes de sucesso, vendo-os como “tentativas transparentes de lucrar com franquias de filmes de sucesso com produtos que carecem de uma jogabilidade própria atraente”. (Hutcheon, p. 119). Esta falta de qualidade deve-se não só ao facto de que muitos destes jogos foram produzidos como método de *marketing* para filmes, mas também pela inevitável necessidade de expansão do material para adaptação em jogo. Como previamente dito, o jogador é quem controla a narrativa do videojogo, podendo interagir e explorar de acordo com os seus desejos. Consequentemente, o jogo deve fornecer um mundo narrativo mais definido, preparado para as necessidades do jogador de maneira a não limitar a interatividade do mesmo. O cinema por outro lado, como apresenta uma narrativa não interativa, normalmente apresenta um mundo narrativo mais abstrato com lacunas para a audiência preencher (Hutcheon, p.51). Esta necessidade de interatividade e liberdade nos videojogos tendenciou a favorecer a produção de transmediações em vez de adaptações. Como resultado várias das franquias, inclusive as previamente referidas,

responsáveis pela produção de videogames inspirados nos seus filmes, começaram a optar pela produção de transmediações, onde o jogador experimenta o mesmo mundo narrativo, mas com diferentes personagens e histórias. A transmediação de mundos narrativos para videogames quebrou também a ideia do videogame como um simples produto de *marketing*, permitindo a produção de jogos únicos e adorados pelas suas próprias mecânicas e narrativas. Por exemplo, os jogos *Middle-earth: Shadow of Mordor* (2014) e *Middle-earth: Shadow of War* (2017), inseridos no universo da trilogia de *The Lord of the Rings* criada por J. R. R. Tolkien, destacam-se pelo seu “*Nemesis system*”, um sistema que permite a evolução orgânica dos NPC 's do jogo de acordo com as ações do jogador e ocorre mesmo com a ausência do mesmo. Devido à popularidade deste sistema a produtora dos jogos criou uma patente de modo a ter direito único ao sistema.

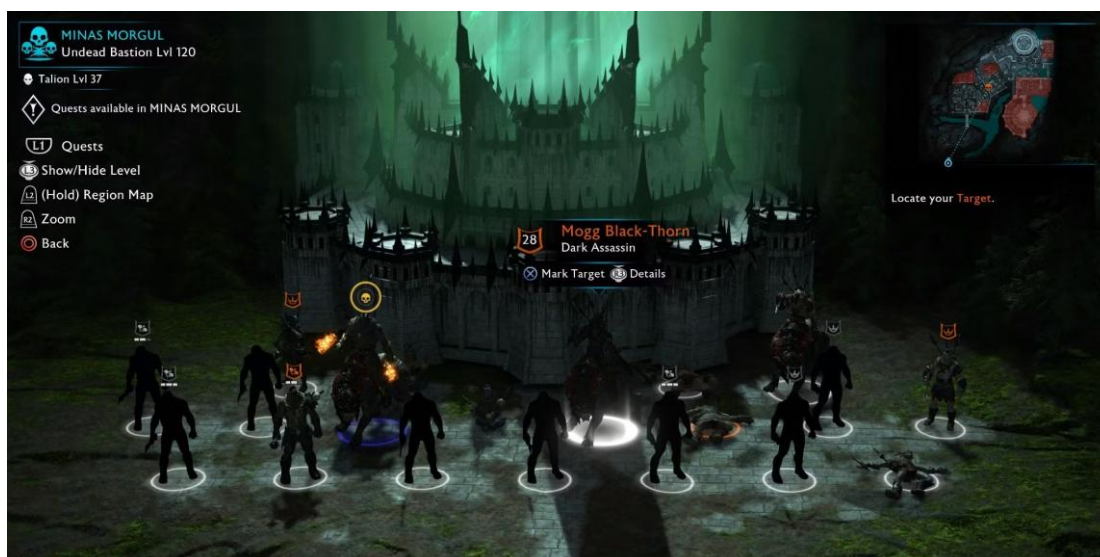


Figura 28. “Nemesis System” de *Middle-earth: Shadow of Mordor* (2014).

Os jogos baseados em super-heróis, nomeadamente *Spider-Man* e *Batman*, são outro exemplo deste acontecimento. Tal como muitas das franquias previamente referidas, os seus primeiros jogos são adaptações de filmes, como os jogos *Spider-Man* (2002) e *Spider-Man 2* (2004) que são baseados nos filmes com os mesmos nomes, no entanto, jogos mais recentes apresentam narrativas transmidiáticas onde o jogador incorpora os heróis principais, mas vivencia histórias diferentes das dos filmes. O facto de que estes heróis são provenientes originalmente de bandas desenhadas ajuda na complexidade do mundo narrativo dos jogos e na variedade e originalidade das histórias que neles se inserem. Atualmente, *Spider-Man* e *Batman* são os universos narrativos transmidiáticos mais populares nos videogames, com títulos muito aclamados como *Batman: Arkham City* (2011) e *Marvel 's Spider-Man* (2018).



Figura 29. *Batman: Arkham City* (2011).

A partir do início da segunda década dos anos 2000, a produção de adaptações em videogames decresceu consideravelmente e tornou-se aparente a dificuldade de adaptar filmes para videogames devido à necessidade de expandir o conteúdo cinemático, inovar a experiência da audiência e não limitar o jogo numa narrativa, originalmente, não interativa. No entanto, a tarefa de adaptar filmes para jogos não é completamente impossível. A *Lego* comprova essa afirmação com a sua série de jogos baseados em adaptações de filmes populares clássicos como *Star Wars*, *The Lord of the Rings* e *Jurassic World*. O que diferencia e dita o sucesso das adaptações da *Lego*, relativamente a outras adaptações, é a sua habilidade de adaptar de forma fiel o material base enquanto o conjuga com a identidade icônica da marca, repleta de momentos humorísticos, apropriados para jogadores de todas as idades. Um dos melhores exemplos deste fenômeno é icônica cena do filme *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* (1980), onde o antagonista do filme, Darth Vader, revela ao protagonista, Luke Skywalker, que é o pai do mesmo. Esta cena é adaptada pela primeira vez em *Lego Star Wars II: The Original Trilogy* (2006), que adapta os três primeiros filmes da franquia *Star Wars*. Apesar de o jogo não possuir *voice acting*, este consegue transmitir fielmente a cena enquanto transforma tensão da mesma em um momento cômico e apropriado para a audiência mais jovem. Esta cena é reintroduzida no jogo *Lego Star Wars: The Complete Saga* (2007), uma junção dos seus dois jogos antecedentes, *Lego Star Wars: The Video Game* e *Lego Star Wars II: The Original Trilogy* (2006), que adaptam os seis primeiros filmes da franquia. Posteriormente a franquia de *Star Wars* volta a ser adaptada no jogo *Lego Star Wars: The Skywalker*

Saga (2022) que, por possuir *voice acting*, apresenta uma versão mais fiel à cena original dos filmes.



Figura 30. ‘Still’ da cena “I am your father” de *Lego Star Wars II: The Original Trilogy* (2006) e *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* (1980).

Atualmente, as adaptações de filmes para videogames são escassas, sendo que, as mais populares e predominantes fazem parte da série de adaptações da *Lego*. Comparativamente às adaptações de filmes, as adaptações de outros meios são ainda mais raras na comunidade. Ao considerar a literatura, por exemplo, *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) é, muitas vezes, incorretamente referido como adaptação. Apesar deste jogo basear-se nos livros *Wiedźmin* de Andrzej Sapkowski, a franquia de jogos de *The Witcher* trata-se de uma transmídia com narrativas que ocorrem após o último livro lançado. Um bom exemplo de uma adaptação literária para videogames é *Lies of P* (2023), baseado na famosa obra *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino* (1882) de Carlo Collodi, que se destaca pela sua integração inteligente de elementos narrativos em mecânicas do jogo.

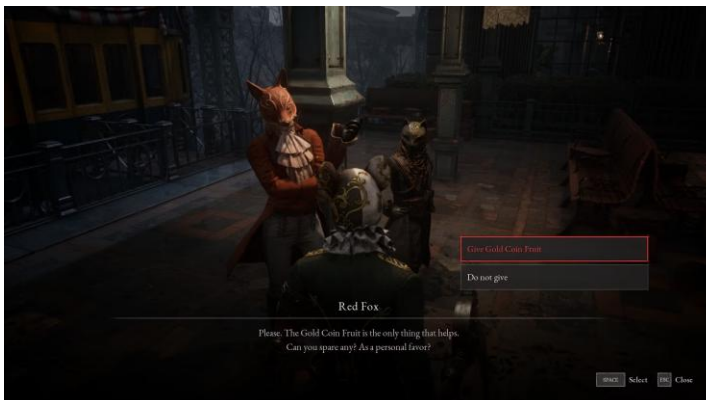


Figura 31. *Lies of P* (2023) e ilustração de *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino* (1882).

3.4.2. Adaptação de videogames para filmes e séries

Apesar de os filmes e as séries televisivas serem antecessores ao meio dos videogames, a lista de adaptações e transmediações de videogames para estes meios é extensa e cada vez mais crescente. No entanto, estas transmediações só começaram cerca de 20 anos depois do primeiro videogame, nos anos 80. As primeiras adaptações feitas sobre jogos eram normalmente séries animadas. *Pac-man (1980)* é habitualmente citado como o primeiro jogo a ser transportado para uma série televisiva animada transmidiática, de vinte e seis episódios, com o mesmo nome, em 1982 até 1983, devido à sua grande popularidade, cutscenes e à sua icônica mascote (Hansen, p.31). Dois anos depois, *Dragon 's Lair (1983)* foi também adaptado para uma série animada. Esta adaptação, no entanto, só foi possível devido ao grande teor narrativo do jogo, que era composto apenas por cenas animadas e limitava as ações do jogador a apenas ações simples como premir um botão.

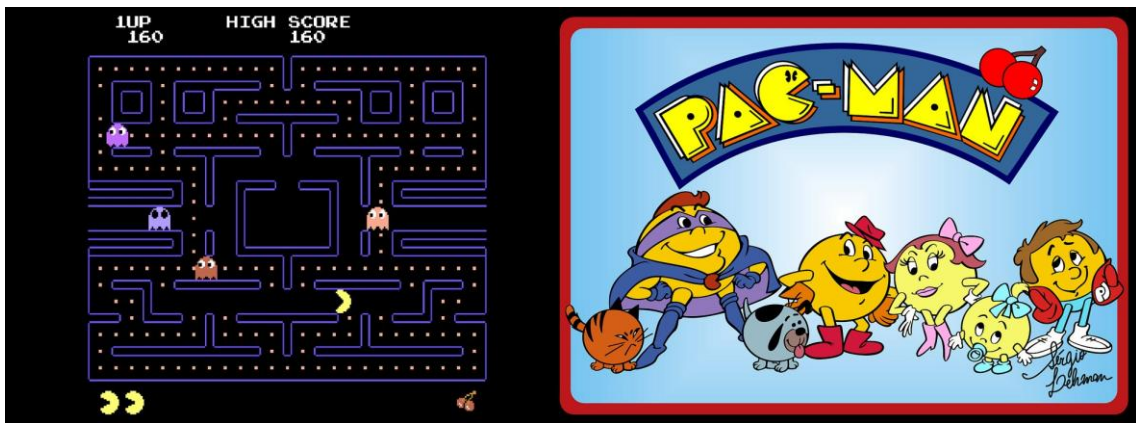


Figura 32. *Pac-Man (1980)* e *Pac-man (1982-1983)*.

Também nos anos 80, a empresa *Nintendo* criou a sua primeira consola doméstica, NES (*Nintendo Entertainment System*), ditando o início de uma nova geração de videogames em que os mesmos seriam experienciados no conforto de casa em vez de em *arcades* por tempo limitado. Popularizada em todo o mundo, a NES oferecia diversos títulos únicos da Nintendo que viriam a marcar a história dos videogames, incluindo as franquias *Super Mario* e *Legend of Zelda*. Nos anos 90, com a popularidade de jogos como *Donkey Kong Country (SNES, 1994)* e *Super Mario World (SNES, 1990)* permitiram adaptações e transmediações de séries animadas de diversos jogos, neste caso, *Donkey Kong Country (1997-2000)* e *Super Mario World (1991-1992)*. No ano de 1993, a franquia *Super Mario* inspirou o primeiro filme baseado num videogame, *Super Mario Bros. (1993)*. Os anos 90 foram, em geral, marcados por diversas transmediações e algumas adaptações de videogames, maioritariamente animadas. No entanto, é a série de jogos e desenhos animados transmidiática, *Pokemon (1997-2022)*, que marca esta década devido ao seu sucesso em ambos os meios e à sua influência em

várias gerações de espectadores e jogadores. Em termos de adaptações, destacam-se os filmes *Mortal Kombat* (1995), que foi posteriormente recriado em 2021, e *Mortal Kombat Annihilation* (1997), que adaptam os jogos *Mortal Kombat* (1992) e *Mortal Kombat II* (1993), respetivamente. Semelhantemente, a série televisiva *Street Fighter* (1995-1997) adapta o jogo *Street Fighter II* (1991) e personagens do filme *Street Fighter* (1994).

A partir dos anos 2000, a popularidade dos videojogos ficou cada vez mais evidente e, conseqüentemente, o número de transmediações e adaptações de videojogos para outros meios aumentou consideravelmente. O início desta época foi marcado pelos filmes transmidiáticos *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) e *Lara Croft: Tomb Raider – The Cradle of Life* (2003), baseados na franquia *Tomb Raider*. Apesar das várias críticas negativas, estes tornaram-se nos filmes baseados em videojogos mais bem-sucedidos na época, sendo posteriormente ultrapassado em 2010 pela adaptação *Prince of Persia: The Sands of Time* (2010) do jogo com o mesmo nome de 2003.

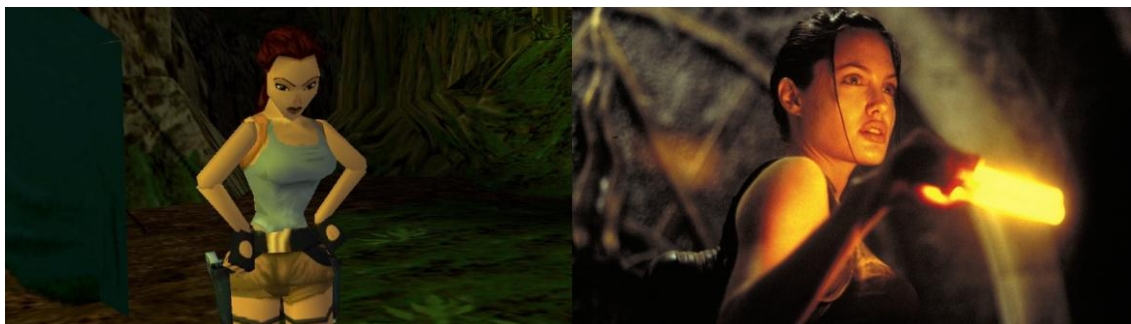


Figura 33. *Tomb Raider* (1997) e *Lara Croft: Tomb Raider* (2001).

É, porém, na segunda década dos anos 2000 que há um maior interesse sobre os videojogos como material adaptativo. *Tomb Raider* voltou a reaparecer em 2018 com uma adaptação com o mesmo nome do jogo, *Tomb Raider* (2013), que, tal como os seus antecessores, foi negativamente criticada. No campo de séries televisivas, é lançada a série *The Witcher*, uma adaptação da franquia de livros e jogos com o mesmo nome, que apesar de infiel ao material, atraiu diversos espectadores e fãs. Por outro lado, no mundo dos desenhos animados, *Castlevania* (2017-2021), uma adaptação do jogo *Castlevania III: Dracula 's Curse* (1989), consegue adquirir a aprovação da audiência com os seus visuais e uma adaptação atraente.



Figura 34. *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) e *The Witcher* (2019).

Atualmente, as adaptações de videogames são cada vez mais comuns, tanto em filmes como em séries, e a sua qualidade, cada vez melhor. Este facto é comprovado por títulos como *Five Nights at Freddy 's* (2023), adaptação da franquia com o mesmo nome, e a série *The Last of Us* (2023), que adapta o jogo do mesmo nome de 2013. *The Last of Us* é considerada a melhor adaptação de um videogame e é aclamada pela audiência devido à boa interpretação e adaptação da narrativa do jogo, sendo esta, a obra de análise neste documento.

4. Análise do caso de estudo: The Last of Us

4.1. Metodologia

Para avaliar como o game design de um jogo influencia a sua adaptação, foi definida uma metodologia de estudo de caso, tendo como objeto uma adaptação televisiva e o jogo na qual se baseia. Optou-se por analisar uma adaptação direta do jogo, a fim de facilitar a comparação entre os dois e permitir uma análise mais precisa da influência do game design. A pesquisa busca entender a relação entre os elementos de game design, com foco em aspetos como a narrativa, a construção de mundo e as mecânicas, com o objetivo de determinar-se a preservação desses elementos na série contribui para a qualidade percebida da adaptação.

Este trabalho desenvolve uma análise comparativa de dois artefactos distintos, o videojogo e uma série de televisão. Sendo que o videojogo é o texto fonte. Pretende-se, com esta análise, identificar os elementos que persistem na adaptação televisiva e os que são transformados, reconfigurados ou eliminados.

A metodologia utilizada é uma análise de conteúdo de carácter qualitativa, focada no design narrativo e no game design. Esta análise é apoiada em múltiplos textos, vídeos e entrevistas dos produtores da série e do videojogo

4.2. Corpus de análise

As obras escolhidas para este estudo foram o jogo *The Last of Us* (2013) e a sua adaptação direta, a série televisiva homónima de 2023. A escolha deste objeto de análise deve-se aos seguintes fatores:

- a) A participação do criador do jogo original, Neil Druckmann, como produtor da série, juntamente com Craig Mazin.
- b) É considerada uma das melhores adaptações do meio dos videojogos para meio televisivo de acordo com vários críticos: “The Last of Us é, sem dúvida, um novo marco na tarefa aparentemente impossível de adaptar videojogos.” (Nick Hilton, 2023, Independente); “The Last of Us é a melhor adaptação de um videojogo de sempre e é também um fantástico drama televisivo por si só.” (Rob Laene, 2023, RadioTimes); “É orgulhosamente considerado uma das melhores adaptações de videojogos de sempre e um sinal claro de que a PlayStation está certa em procurar um futuro onde os seus já conceituados videojogos renasçam na TV.” (Mark Delaney, 2023, GameSpot); “A cada passo, The Last Of Us

desafia não só o que uma adaptação de um videogame pode ser, mas também as suas expectativas enquanto espectador do gênero de entretenimento como um todo.” (Germain Lussier, 2023, Gizmodo).

- c) A disponibilização de vários materiais sobre as decisões dos produtores e o processo de produção da adaptação: Making of The Last of Us – Vídeo sobre vários aspectos da produção da série (Max, 2023, Youtube); The Last of Us Official Podcast – Podcast onde os produtores da adaptação, Craig Mazin e Neil Druckmann, discutem os acontecimentos da série, as alterações feitas na obra e o processo de produção da adaptação (Max, 2023, Youtube); Creator to Creator – Talkshow entre os atores principais, Bella Ramsay e Pedro Pascal, e os produtores da adaptação, Craig Mazin e Neil Druckmann, sobre a produção da série, processo de adaptação e experiência no set (Sony, 2023, Youtube); The Last of Us: Inside the Episode – Série de vídeos que relatam os acontecimentos e produção de cada episódio da série televisiva (Max, 2023, Youtube).
- d) Grande extensão de entrevistas às pessoas envolvidas na produção da adaptação.

4.3. Procedimentos de recolha e análise de dados

Primeiramente, cada obra foi analisada de forma individual, considerando as variáveis definidas: a) narrativa; b) personagens; c) cenários; d) música e efeitos de som; e) mecânicas. Em seguida, os dados de cada categoria foram comparados, a fim de identificar diferenças e semelhanças entre o original e a adaptação. Com o apoio de fontes sobre o processo de produção da série, buscou-se inferir as razões por trás das mudanças implementadas e formar uma conclusão própria.

4.4. Apresentação e análise de dados

4.4.1. Narrativa

The Last of Us (2013) destacou-se no meio dos videogames devido ao seu grande teor narrativo, caracterizado como um jogo que “entrelaça perfeitamente uma jogabilidade satisfatória e baseada em escolhas com uma narrativa espantosa” (Colin Moriarty, IGN, 2013). Definido num mundo pós-apocalíptico, o jogo acompanha a jornada de Ellie e Joel pela procura do acampamento de pesquisa e produção de uma possível cura para o fungo. Apesar de o jogo apresentar características comuns a outros jogos apocalípticos, este afasta-se deste gênero devido ao grande foco na experiência pessoal das personagens do jogo, tornando-se num jogo sobre pessoas e não sobre mortos-vivos. O

grande teor narrativo do jogo levantou, desde o início, a possibilidade de uma adaptação, que foi concretizada posteriormente, em 2023, devido a Neil Druckmann, criador e diretor do jogo e produtor da série, e ao seu desejo de alcançar novas audiências fora do meio dos videogames (FilmIsNow Epic Movie Zone, 2023, Youtube). Caracterizada como “(...) uma adaptação literal do jogo e uma história inteiramente nova” (Dais Johnston, 2023, Inverse), esta série televisiva homônima é caracterizada tanto pela sua fidelidade ao material original como também pelas suas alterações e adições ao mesmo.

A transmediação do material original do videogame para o meio televisivo implica algumas alterações inevitáveis na narrativa do mesmo, devido às diferentes características de cada meio. Por um lado, o meio televisivo é caracterizado como um meio audiovisual com grande teor narrativo e com o objetivo de mostrar uma história à audiência. Por outro lado, o meio dos videogames, igualmente audiovisual, tem como característica principal o alto nível de interatividade entre conteúdo e audiência e o objetivo de fornecer obstáculos e desafios ao jogador, o que nem sempre facilita a representação da narrativa no jogo. Devido à necessidade de fornecer desafios e obstáculos constantes e de permitir uma boa interatividade e liberdade ao jogador, a narrativa de muitos jogos acaba por ser vista como um elemento secundário. No caso da obra original, estes obstáculos consistem em combates contra diversos inimigos e desvios ou problemas no caminho do jogador, que ocupam a maior parte do tempo de jogo do que a representação de ações e eventos narrativos. Devido ao baixo nível de interatividade no meio televisivo, estes obstáculos tornam-se indesejados na adaptação, o que incentiva a sua redução e substituição por novas cenas, tornando-se esta uma das diferenças fundamentais entre as duas obras. Estas cenas adicionais oferecem também aos produtores uma oportunidade de explorar a narrativa do jogo e adicionar conteúdo original à adaptação: “[Os produtores] aproveitaram a oportunidade de investir em coisas que podem parecer marginais na experiência de um videogame e desenvolvê-las num enredo que, de outra forma, não teríamos a oportunidade de explorar.” (FilmIsNow Epic Movie Zone, Pedro Pascal, 1:28, 2023, Youtube). A jornada de Tess, Joel e Ellie até ao Capitólio, no primeiro episódio da adaptação, é um bom exemplo desta prática. Originalmente o jogador é obrigado a fazer um desvio que o faz enfrentar diversos inimigos, infectados e soldados, para conseguir chegar ao seu destino, demorando cerca de uma hora para concluir o seu objetivo (Gameplay Only, 1:25:45-2:05:30, 2022, Youtube). Na adaptação por outro lado, este período é utilizado no segundo episódio da série (52 minutos), para acompanhar os personagens pela jornada e contextualizar a audiência sobre as suas personalidades, circunstâncias e relações,

através de diálogos e acontecimentos inspirados ou provenientes do material original (HBO, 17:00-43:00, 2023).

A redução da violência na adaptação não é apenas fundamentada na mudança de meio, mas também nos objetivos dos produtores para a série televisiva. Na segunda parte do talk show *Creator to Creator*, os produtores da série, Neil Druckmann e Craig Mazin abordam o tema de violência na adaptação: “No programa de televisão, se estivermos constantemente a abater as pessoas, porque não há nenhum elemento de jogabilidade e estamos apenas a assistir, torna-se um pouco entorpecente. A violência deixa de ser significativa” (Sony, 0:20, 2023). De acordo com os produtores, houve a necessidade de reduzir a presença de violência e de atos violentos dos personagens para que a mesma não perdesse o impacto em momentos mais cruciais da narrativa. Para comprovar essa afirmação, Craig Mazin exemplifica duas instâncias na adaptação onde a presença de violência acaba por realçar situações e emoções dos personagens. O primeiro ato de violência ocorre no primeiro episódio da adaptação, após o surto do fungo, onde Joel mata um infetado para proteger Sarah. Durante esta cena torna-se evidente que, apesar de Joel ter tido sempre a capacidade para este tipo de violência, a mesma só foi libertada em resposta ao surto do fungo. Para além disso, é também a primeira vez que Sarah vê o seu pai matar “alguém” o que a deixa horrorizada. No fim do episódio, Joel volta a cometer outro ato de violência, 20 anos depois do início da pandemia, quando decide atacar furiosamente um soldado que ameaçava Ellie. Neste caso, Joel recorre à violência como resposta ao seu próprio trauma, que foi revivido ao ser ameaçado pelo soldado. A cena evidencia os efeitos psicológicos causados pela pandemia e a morte de Sarah sobre Joel, assim como as dificuldades que o mesmo enfrenta atualmente. Para além disso, Ellie acaba por também testemunhar Joel nesta situação, tal como sucedera com Sarah, ficando impressionada com o acontecido. As reações de Sarah e Ellie à violência não são apenas reflexões das suas personalidades, mas também do mundo onde foram criadas. Por um lado, Sarah cresceu numa sociedade ordenada por regras e leis que a protegiam, onde a violência era um crime e uma raridade, por outro, Ellie apenas conhece o mundo pós-pandémico onde a ordem é subjugada pelo caos e a violência torna-se uma ferramenta na sobrevivência do dia a dia. Consequentemente, Sarah vê o ato de violência como impensável e um crime, enquanto, Ellie, vê a violência como força e ambiciona encenar as mesmas ações. Esta ambição é evidenciada em várias instâncias, onde a personagem pede a Joel uma arma para se defender durante a jornada (HBO, Ep. 2 e 3, 2023).



Figura 35. Reações das personagens Sarah e Ellie aos atos de violência de Joel.

Durante a obra, são tornadas evidentes as lutas e dificuldades psicológicas de Joel, devido ao trauma de perder Sarah, e como se interligam com a relação do personagem com Ellie (HBO, Ep. 1 e 6, 2023). Joel acaba por ver Ellie como sua própria filha e, conseqüentemente, o seu medo de a perder torna-se cada vez mais intenso. Quando Ellie é capturada, no oitavo episódio da adaptação, a audiência testemunha novamente os atos que Joel está disposto a tomar para proteger a personagem. Neste caso, Joel tortura brutalmente dois sobreviventes no intuito de descobrir a localização de Ellie, matando-os de seguida. Este ato torna-se numa demonstração da disposição de Joel de ir a extremos para a segurança de Ellie. É, no entanto, no episódio final da série que o maior e mais importante ato de violência ocorre. Neste episódio, Ellie e Joel finalmente completam a sua jornada e encontram o campo de pesquisa das Fireflies, onde a imunidade de Ellie poderá proporcionar uma possível vacina para o fungo. Joel, no entanto, não se sente vitorioso, pois vem a descobrir que, para que este antídoto seja criado, Ellie terá de sacrificar a sua própria vida. É neste momento que Joel perde todos os seus medos e decide fazer o que for necessário para garantir a segurança da personagem. Num estado de desassociação e robotização, Joel enfrenta todos os sobreviventes do grupo, matando-os um a um, sem qualquer tipo de empatia ou dúvida. O alto nível de violência nesta cena torna-se um fator contrastante na série, comparativamente com o resto da narrativa, e o culminar de toda a obra. Apesar da brutalidade, este torna-se num ato de amor, com Joel a mostrar-se disposto a sacrificar o mundo por Ellie, e num momento que propõe uma questão complexa e moral à audiência sobre a decisão do personagem. A redução da violência por toda a obra realça ainda mais a complexidade e brutalidade do momento.

A violência é também um fator de grande influência sobre a personagem de Ellie na adaptação. No início da narrativa, como previamente referido, Ellie acolhe e idealiza a violência do mundo à sua volta, devido à sua ingenuidade. Esta idealização sofre, no entanto, transformações ao longo da jornada dos personagens, que acabam por remodelar a personalidade de Ellie e a sua visão do mundo. Uma dessas

transformações ocorre no quarto episódio da adaptação, após Joel e Ellie serem vítimas de uma armadilha feita por outros sobreviventes. Até o momento, Ellie havia apenas testemunhado atos de violência impostos por outros personagens. No entanto, a sua participação passiva muda quando Joel é encurralado e Ellie é forçada a matar um sobrevivente de modo a protegê-lo. Este ato torna-se num ponto decisivo para Ellie que perde a sua ingenuidade e vem a conhecer o verdadeiro custo da violência e sobrevivência. Na adaptação, o sobrevivente acaba por sobreviver ao ataque de Ellie, ficando apenas paralisado na parte inferior do corpo. Numa tentativa de sobreviver, o personagem implora pela sua vida até que Joel o silencia. Estas alteração narrativa não só eleva o nível de complexidade do ato de Ellie, como também humaniza o sobrevivente, que é visto na obra original apenas como um inimigo. Por outro lado, a relação de Ellie com violência na obra original toma um rumo completamente diferente. No jogo, Ellie toma uma posição de indiferença à violência à sua volta e mostra-se familiarizada com ela. Em várias instâncias do jogo ela auxilia Joel, o personagem controlado pelo jogador na maioria da narrativa, a combater diversos inimigos, sempre sem qualquer tipo de incómodo.



Figura 36. Ocasões onde Ellie auxilia Joel durante o combate.

Em contrapartida, quando Ellie cruza caminhos com David posteriormente na narrativa (episódio 8), esta relação entre a personagem e a violência é novamente alterada. Neste caso, Ellie encontra David enquanto caça por comida para si e para Joel, que está gravemente ferido. Devido à condição do parceiro, Ellie vê-se pela primeira vez sozinha desde o início da jornada e confia em David para ajudá-la a adquirir medicamentos para Joel. David, no entanto, captura-a inesperadamente com intenções de fazê-la sua esposa, e leva-a para a sua vila onde descobrimos as práticas canibais do personagem. Durante esta captura, David tenta convencer Ellie a juntar-se ao seu grupo, com a adaptação a adicionar a seguinte fala: “Tu tens um coração violento, eu devia saber, sempre tive um coração violento” (HBO, Ep. 8, 38:20, 2023). Esta peça de diálogo para além de exibir a conexão que David sente por Ellie, também realça a natureza violenta da personagem, evidente por toda a sua narração em ambas

as obras (Max, The Last of Us | Inside the Episode - 8 | Max, 2023, Youtube). Ellie, escapa momentaneamente até ser novamente encontrada por David que a intenciona matar. Isto resulta num confronto final onde Ellie luta contra o seu captor e, por pouco, a derrota. É apenas nos golpes finais, suscitados da necessidade de sobreviver, que vemos outra faceta da violência de Ellie, agora cheia de medo, raiva e ódio, enquanto a mesma o bate repetidamente.



Figura 37. Ellie durante a parte final do combate contra David.

Em outros casos, a ausência de violência é também um elemento significativo na narrativa da adaptação. Um bom exemplo desta ideia em execução ocorre no segundo episódio da adaptação, quando Tess morre para salvar os personagens principais. No jogo, Tess, já infetada, deixa-se ficar para trás para combater e atrasar os soldados que perseguiram os personagens, de modo a salvar Joel e Ellie, morrendo no processo. A adaptação, em contrapartida, substituiu os invasores por infetados que, após serem alertados sobre a presença dos personagens, perseguem-nos. Tal como na obra original, Tess, também infetada, decide ficar para trás e ajudar os personagens a fugir da invasão, onde opta por tentar explodir o edifício. São nos últimos momentos da personagem, onde batalha interiormente a sua infeção por controle para completar a tarefa, que a mesma é atacada por outro infetado. No entanto, contrariamente aos ataques violentos habituais do jogo, este ataque torna-se num beijo gentil e infectuoso que toma a personagem mesmo antes da explosão do edifício. Este “beijo da morte” tem como intuito, segundo Mazin e Druckmann, mostrar uma faceta diferente dos infetados, anteriormente representados como indivíduos agressivos, como uma espécie de comunidade doente conectada onde a violência só é apresentada quando sentida pelos indivíduos. (Katie L. Smith, Capital Fm, 2023).

A ausência de interatividade no meio televisivo implica também a utilização de diferentes métodos de conexão entre a audiência e os personagens. Por exemplo no caso prévio, após Tess se sacrificar pelos protagonistas, o jogador fica encarregue de incorporar Joel e fugir juntamente com Ellie do edifício. Consequentemente, o jogador

acaba por não testemunhar a morte da personagem, vendo apenas o seu corpo, ao longe, no meio da sua fuga e apenas por breves momentos. Ademais, enquanto tentam escapar, os personagens acabam por combater alguns dos soldados, implicando que Tess não foi capaz de garantir a segurança de Joel e Ellie, apesar do seu sacrifício. Ao atribuir ao jogador controlo sobre Joel, o jogo garante que o mesmo vivencie estes eventos pela perspectiva de Joel, conectando-os. Assim, o jogador vê apenas a injustiça e amargura que Joel sente com a morte de Tess, por não ter sido capaz de se despedir dela e por os seus esforços terem sido em vão. No meio televisivo, por outro lado, os saltos temporais ou espaciais entre várias personagens são uma prática comum, utilizada para contextualizar a audiência e criar empatia com um ou mais sujeitos. Embora esta prática seja também possível nos videojogos, a presença de saltos, especialmente em grande número, como ocorre na série televisivas, é pouco adequado à característica principal do meio, a interatividade. *Detroit: Become Human* (2018) é caracterizado pelo seu grande nível narrativa, contado através de três personagens que são alternadas ao longo do jogo, mas também conhecido pela sua interatividade limitada. No caso da adaptação, esta característica é vantajosamente utilizada para mostrar à audiência a perspectiva de outros personagens para além de Joel e Ellie. Neste caso, a audiência tem a oportunidade de testemunhar os últimos momentos de Tess antes de morrer e conectar com a personagem. Tess também acaba por proteger os personagens principais, que observam a explosão do edifício, uma simbologia do sacrifício da personagem.



Figura 38. Morte de Tess no jogo e adaptação.

Esta prática é também utilizada nos primeiros eventos da narrativa, onde ocorre o início do surto pandémico. Nesta fase inicial, a audiência é apresentada a Sarah, a filha de Joel, que ocupa o papel de protagonista até morrer. Esta morte torna-se num ponto essencial no enredo de *The Last of Us*, pois dita a personalidade de Joel após este momento traumático, a sua motivação ao longo da narrativa e, mais importante, contextualiza e justifica as suas ações no episódio final. Para além disso, a morte da

personagem introduz à audiência o teor emocional e gráfico contido nas obras e a possibilidade de que qualquer personagem possa morrer. Devido ao seu grande impacto por toda a narrativa, é crucial que haja uma conexão entre a audiência e a personagem de modo que esta ganhe empatia com a sua morte. No jogo, esta empatia é estabelecida pela interatividade, permitindo com que o jogador tome controlo sobre Sarah. Ao jogar com a personagem, o jogador tem a oportunidade de ver o caos do início da pandemia pelos olhos da mesma. Na adaptação os eventos experienciados por Sarah são mantidos na narrativa, mas a interatividade presente no jogo é substituída pela apresentação dos acontecimentos na perspetiva da personagem. Estes eventos são, no entanto, insuficientes para conectar a audiência com Sarah na adaptação, devido à ausência de interatividade na obra. Como solução a este problema, foram adicionadas cenas originais à adaptação sobre a via diária da personagem onde a audiência tem a oportunidade de conhecê-la antes do caos imposto pelo fungo (Nick Romano, 2023, Entertainment Weekly).

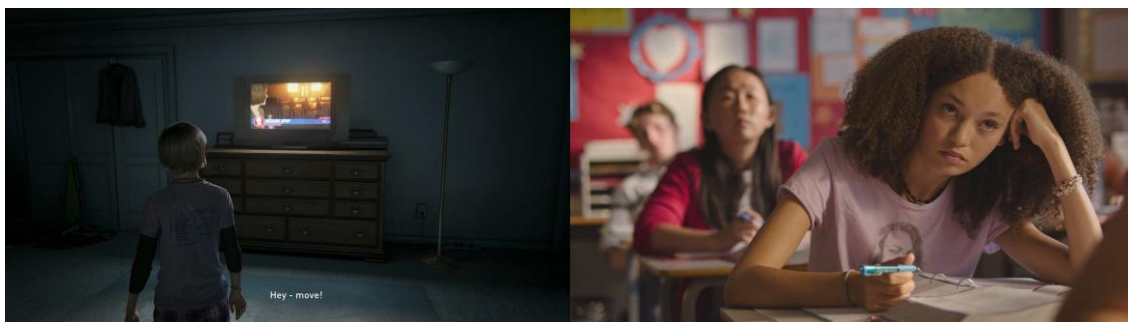


Figura 39. Métodos utilizados em cada meio, para audiência conectar com Sarah.

A exploração dos eventos narrativos fora da perspetiva dos personagens principais não é unicamente impulsionada pela mudança de meio, mas também pelas ambições dos produtores. Numa entrevista feita por *ScreenRant* aos produtores da série, Neil Druckmann explica que devido ao facto de o jogo original se focar maioritariamente nos personagens principais e na sua conexão com o jogador, foi decidido que a adaptação viria a se focar mais nos personagens adjacentes. O objetivo da série é expandir a narrativa destes personagens e mostrar à audiência as dificuldades e necessidades destes personagens que acabam por causar conflitos entre si (Joe Deckelmeier, 2023, ScreenRant). Entre os vários personagens explorados pelos produtores na adaptação, Bill e Frank destacam-se pela mudança drástica e completa oposição nas narrativas entre as duas obras. No jogo, esta parte da narrativa é observada pelo jogador na perspetiva de Joel, que visitou Bill, um homem ressentido e paranoico, com intenções de obter um dos seus veículos. Durante a procura pelos veículos ficamos a saber sobre Frank, o parceiro de Bill há 20 anos, que havia desaparecido repentinamente. As

circunstâncias deste desaparecimento são apenas explícitas no fim da missão quando os personagens encontram o corpo de Frank acompanhado com uma carta dirigida a Bill. Nesta carta, Frank expressa o seu ódio pelo parceiro e os seus métodos de sobrevivência excêntricos e obsessivos, resolvendo preferir arriscar a própria vida à procura de uma fuga do que o tolerar e ficar. Apesar de abalado com a descoberta de Frank, Bill aconselha Joel a abandonar Ellie, argumentando que parcerias são apenas riscos e problemas para a própria sobrevivência. Por outro lado, na adaptação, a história destes personagens é contada através da perspectiva de Bill, começando 20 anos antes, no início da pandemia. Através deste salto temporal a audiência vem a conhecer o personagem e como sobreviveu ao longo da pandemia. Tal como no jogo, Bill já possuía um interesse prévio por sobrevivencialismo, o que o permitiu estar preparado para o fungo e criar a sua própria base, isolada do mundo exterior. Apesar da solidão, Bill está satisfeito com a vida que criou neste mundo pós-pandémico que, sem que ele saiba, viria a mudar por completo quando encontra Frank numa das suas armadilhas. Frank, que nunca apareceu explicitamente no jogo, e Bill acabam por se apaixonar e permanecer juntos na base, enchendo a vida de Bill com um novo sentimento, companheirismo. Bill, no entanto, não consegue abandonar os seus velhos hábitos de isolamento e obsessão por sobrevivência, fazendo com que Frank se sinta isolado. Este desentendimento provoca um conflito entre os personagens, semelhante ao do jogo que, contrariamente à obra original, onde os personagens não reconciliaram, acaba num médio prazo entre os mesmos. Este conflito pode ser considerado um ponto crucial na narrativa dos personagens, pois apesar de desconhecermos as circunstâncias que cercam a parceria destes personagens no jogo, em ambos os casos, o choque entre as personalidades torna-se inevitável e crítico para o futuro da relação das mesmas. Por fim, Bill e Frank acabam por permanecer juntos até a velha idade, onde é revelado que Frank está doente e deseja morrer. Bill, por amor, aceita o pedido Frank e junta-se a ele num sono eterno junto ao seu parceiro. Já na casa de Bill, os personagens principais encontram uma carta do mesmo dirigido a Joel onde Bill expressa a sua satisfação com a vida que criou com Frank. Bill revela que Frank é a razão pela qual sobreviveu e incentiva Joel a valorizar e proteger Tess, uma posição moralista contrária à de Bill no jogo.

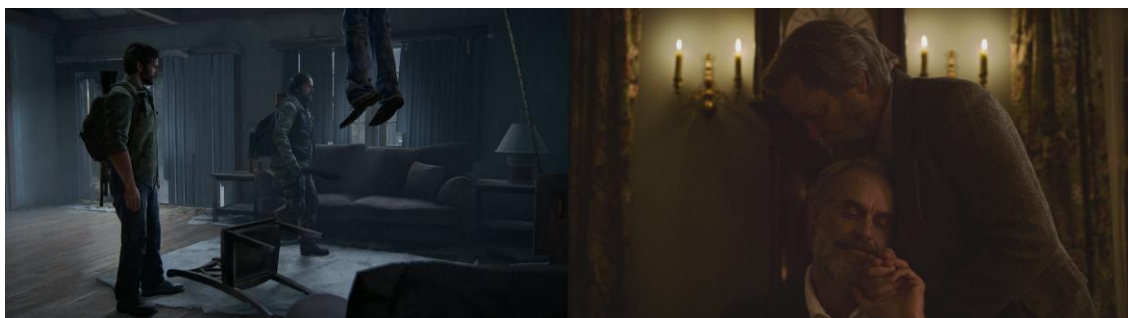


Figura 40. O contraste de Bill e Frank entre as duas obras.

Quando questionados sobre esta alteração drástica na narração dos personagens, os produtores da adaptação televisiva explicam que a mudança de meio foi um dos maiores fatores que proporcionou novas oportunidades de explorar o mundo narrativo do jogo e explorar novas rotas no enredo. Numa entrevista com Deadline, Neil Druckmann salienta que, contrariamente ao jogo original, o meio televisivo apresentava a possibilidade de mudança temporal e espacial e da narração se distanciar dos personagens principais. Estes fatores, ajudam assim a mudança de perspectiva, que no jogo, é limitada (Destiny Jackson, 2023, Deadline). No entanto, apesar da completa oposição narrativa e moral entre as duas obras, ambas as abordagens debatem o mesmo tema: Para que sobrevivemos? (Max, Episode 3 - “Long, Long Time” | The Last of Us Podcast | Max, 2023, Youtube). Craig Mazin expõe este conceito na narrativa de Bill explicando que “Ele criou segurança e fiquei fascinado pela ideia de alguém que eliminasse o maior problema e estivesse seguro. Mas e agora?” (Meredith B. Kile, 2023, ET). Em ambos os casos, Bill incorpora a necessidade de sobreviver, com métodos obsessivos e abstinência a qualquer prazer da vida. Frank, por outro lado, simboliza o ato de viver, de aproveitar bons momentos e de arriscar a vida por algo mais do que a sobrevivência. No jogo, Frank acaba por morrer e Bill permanece isolado na sua obsessão com a sobrevivência sem qualquer tipo de prazer ou objetivo. Na série, Bill reconhece o valor de Frank e ultrapassa os seus hábitos, resultando numa vida duradora com o seu parceiro. A dualidade destes dois personagens e narrativas põe em causa o verdadeiro valor da vida e da parceria no mundo pós-pandémico. Este tópico é constante por toda narrativa, onde vemos diversos personagens que se põem em risco por aqueles que lhes são mais queridos.

Este tema abrange também os antagonistas das obras que, na adaptação, têm a sua narrativa expandida. Casos previamente analisados como o sobrevivente que foi atacado por Ellie e os infetados que atacaram Tess, são exemplares de personagens humanizados pela adaptação que, anteriormente, apenas representavam um obstáculo no jogo a ser ultrapassado. Nos episódios 4 e 5 da adaptação ficamos a conhecer

Kathleen, a líder do grupo de resistência responsável pela derrota de Fedra em Kansas City, uma das poucas personagens inteiramente originais da adaptação. A personagem de Kathleen é baseada num grupo de inimigos do jogo conhecidos como “Hunters”. Na obra original, este grupo é composto por sobreviventes rebeldes de zonas sem regulamentos e ordem onde a Fedra e as Fireflies caíram, que assaltam e matam outros por mantimentos. Na adaptação, por outro lado, o grupo é conhecido como a resistência da cidade, originalmente formada por Michael, o irmão de Kathleen. Mazin e Druckmann explicam que a presença desta nova personagem tem como propósito contextualizar a audiência sobre o grupo de sobreviventes e justificar as ações que os mesmos tomaram contra os personagens principais, mostrando que “eles não são apenas más pessoas” e que “(...) muitas vezes, os objetivos competem entre si (...)” (Joe Deckelmeier, 2023, ScreenRant). Para Kathleen, esta motivação principal é a vingança do irmão, que após combater justamente contra Fedra foi traído por um dos seus seguidores e morto pela organização. Consequentemente, após apoderar-se da cidade, Kathleen persegue o culpado pela morte do irmão que, coincidentemente encontra os nossos personagens principais. Henry e o seu irmão mudo Sam, são dois irmãos jovens procurados pela resistência por serem reesposáveis pela morte de Michael. Durante os episódios é revelado que Henry era um admirante de Michael, mas, devido à doença do irmão Sam, foi forçado a trocar informações sobre o paradeiro do líder em troca de medicamentos, resultando na execução do personagem. Em ambos os casos, a adaptação faz questão de mostrar as justificações e motivações dos personagens, realçando à audiência que a diferença entre o correto e errado é muitas vezes turva. No jogo, não é dada uma razão específica pela qual os personagens são perseguidos para além da violência característica do grupo inimigo, tornando-se um assunto menos pessoal. No fim das contas ambos Kathleen e Henry acabam por cometer atrocidades pelo bem dos seus parceiros que, simultaneamente, competem entre si.



Figura 41. Kathleen e Perry em *The Last of Us* jogo e adaptação.

A disputa de ideais e mistura de bem e mal é um dos fatores mais fortes da narrativa de *The Last of Us*, desde a morte de Sarah à decisão final de Joel para salvar Ellie. Esta disputa de interesses é também um tópico relevante e discutido no episódio 7, onde a audiência vem a testemunhar uma parte do passado de Ellie quando a mesma descobre que é imune. Durante este episódio, Ellie é visitada por Riley, que havia desaparecido há semanas e convida-a numa aventura. Este episódio é uma adaptação no conteúdo adicional do jogo (DLC), *The Last of Us: Left Behind*, com poucas alterações e desvios do material base. Apesar desta fidelidade no material, a adaptação adicionou uma disputa moralista entre as personagens que pretende simbolizar duas organizações muito influente durante toda a narrativa das obras, Fedra e Fireflies. Por um lado, temos Ellie, que estuda na academia de Fedra e acredita na necessidade da organização para manter a ordem e a segurança dos cidadãos da zona. Riley, pelo contrário, abandonou a academia e procurou juntar-se ao grupo rebelde das Fireflies para combater contra a organização que caracteriza como fascista. Ao longo do episódio, apesar da sensação de divertimento e amizade entre as duas, Riley e Ellie disputam entre si sobre a ideologia destas organizações expondo os crimes de ambas. Esta disputa é ainda mais realçada com pequenos elementos adicionados pelo episódio como o sistema de emprego de Fedra ou as bombas montadas por Riley para as Fireflies.



Figura 42. Bombas feitas por Riley para as Fireflies.

Esta mistura de bem e mal por toda a obra e disputa de interesses é também crucial para o teor realista das obras, especialmente na adaptação. Este realismo na obra não é só uma escolha feita pelos produtores da adaptação como também uma necessidade secundária da troca de meio e mudança da audiência. Como sabemos os videogames são produzidos tecnologicamente, sendo um meio limitado apenas pela tecnologia que o cria e produz. Consequentemente, o meio não apresenta limitações criativas como as séries de televisão que são essencialmente performances gravadas e editadas, tornando-

o um meio maioritariamente fantasioso. Devido a esta natureza, quando transportamos a fantasia dos videojogos para o meio televisivo esta fantasia torna-se por vezes constrangedora ou exagerada sendo prejudicial para adaptação. Cordyceps, o fungo responsável pelo apocalipse no mundo narrativo e um dos obstáculos principais do jogo, sofre alterações fundamentais no seu funcionamento com este mesmo intuito. No jogo, o fungo é propagado via respiratória com esporos, que podem ser encontrados em áreas concentradas de infetados, ou por mordidas dos mesmos. A série, por outro lado, toma uma abordagem mais realista baseando-se no fungo *Ophiocordyceps unilateralis*, que infeta e controla insetos. O fungo continua a propagar-se via fluídos corporais, mais especificamente por mordidas e passa a poder comunicar entre si via rede micorrízica, uma rede subterrânea e orgânica composta por fios de micélio, que ao serem alertados mandam um sinal aos infetados circundantes (Max, Making of The Last of Us | The Last of Us | Max, 3:56, 2023, Youtube). Para além disso, o meio televisivo tem também a necessidade de mostrar as caras dos autores para demonstrar emoções que não podem ser comunicadas de outras formas à audiência. No jogo a necessidade de faces e emoções é menor devido ao facto que, pela maior parte da obra, o jogador apenas vê os personagens de costas, na visão de terceira pessoa. Consequentemente, as máscaras utilizadas pelos personagens do jogo como foram de proteção contra o fungo acabam por ser inconvenientes na série (Nicole Carpenter, 2023, Polygon).



Figura 43. Máscaras utilizadas pelos personagens do jogo e a retratação do fungo no ar.

Nas teorias da adaptação, Linda Hutcheon (*A Theory of Adaptation*, 2006) e Robert Stam (*Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*, 2005) apontam a ligação os eventos sociais e culturais do mundo e a receção e produção de adaptações em comparação com os seus contrapartes originais. Esta ligação afeta também as obras de *The Last of us* que, com apenas 10 anos de diferença,

deparam-se com uma nova sociedade vítima de uma pandemia real. Os eventos do jogo ocorrem originalmente em 2013, quando se inicia a pandemia do fungo *Cordyceps*, e em 2033, quando Joel e Ellie junta-se na sua viagem. A adaptação, no entanto, optou por alterar a data dos eventos para a mesma data de lançamento da série, 2023, com o surto a ocorrer em 2003. Esta alteração toma proveito da audiência ter já experienciado uma pandemia global, em 2020, para fazer com que a mesma tenha uma maior compreensão e empatia sobre as personagens e acontecimentos da narrativa (Joe Deckelmeier, 2023, ScreenRant).

A seguinte tabela apresenta resumidamente as diferenças dos elementos narrativos e as diferentes funções que estes tomam em cada obra:

	Videjogo	Série
Estratégia Narrativa	Narrativa linear com <i>cutscenes</i>	Narrativa com recurso a <i>flashbacks</i>
Foco	Protagonistas	Protagonistas e personagens secundários
Arcos Narrativos	Protagonistas (arcos secundários pouco relevantes)	Protagonistas e outros arcos narrativos
Violência	Constante	Rara e utilizada em momentos dramáticos
Elementos da história	Apocalipse em 2013 Fungo propaga-se de forma área ou através de mordidelas	Apocalipse em 2023 Fungo propaga-se através de mordidelas e utiliza uma rede de fungos para comunicar

Tabela 1. Diferenças nos aspetos da narrativa entre jogo e série.

4.4.2. Personagens

Todos os personagens do jogo estão também presentes na série televisiva. Embora estes personagens mantenham grande semelhança com o material original, apresentam algumas alterações resultantes da mudança narrativa e da abordagem da adaptação. Além disso, a série introduz alguns personagens adicionais, que ou são levemente mencionados no jogo ou completamente originais. Personagens terciários, que não desempenham um papel significativo no enredo do jogo, sofreram mudanças mais substanciais devido às alterações na narrativa da série e alguns foram até removidos, incluindo aqueles que são brevemente referenciados em documentos que podem ser

colecionados no jogo. Alguns dos atores que interpretaram os personagens originais do jogo também foram incluídos na série, como Troy Baker (Joel), Ashley Johnson (Ellie), Jeffrey Pierce (Tommy) e Merle Dandridge (Marlene). No entanto, nem todos mantiveram seus papéis originais devido à diferença de idade ou aparência em relação às personagens. Esse foi o caso de Ashley Johnson, Jeffrey Pierce e Troy Baker, que, apesar de terem dado vida a Ellie, Tommy e ao Joel no jogo, não puderam reprisar esses papéis na série devido às diferenças visuais e etárias.

A aproximação física dos personagens entre o jogo e a série pode ser classificada em três categorias: semelhante, medianas e diferente. Elementos-chave como cor de pele, cor e estilo de cabelo, traços faciais e corporais, são os principais fatores considerados na avaliação de cada personagem dentro destas categorias. Vale destacar que a recriação dos personagens na série enfrenta certas limitações, tanto pela natureza visual do meio original, que já fornece uma representação precisa da aparência dos personagens, quanto pela disponibilidade limitada de atores qualificados para interpretá-los com fidelidade. Os personagens Riley, Bill, Henry e Marlene são considerados altamente fiéis ao material original em termos de aparência, pois compartilham muitas das características mais marcantes. Dentro desse grupo, Marlene destaca-se não apenas pela semelhança com sua contraparte no jogo, mas também porque foi interpretada pela mesma atriz, Merle Dandridge. Além de dar vida à personagem na série, Dandridge também foi responsável pela voz e captura de movimento de Marlene no jogo, reforçando ainda mais a conexão entre ambas as versões.



Figura 44. Marlene em *The Last of Us* jogo e adaptação.

Outros personagens apresentam algumas semelhanças às suas versões originais, mas também possuem diferenças notáveis. Ellie e Joel, os protagonistas tanto do jogo quanto da série, têm pequenas variações: Ellie exibe um visual mais masculino, enquanto Joel possui uma estrutura corporal menos atlética e aparenta ser mais velho.

Além disso, ambos têm traços faciais distintos em comparação com os personagens do jogo. Tommy, Tess e David seguem uma tendência semelhante, com várias características em comum, mas pequenas diferenças, como o estilo de cabelo e os pelos faciais. Já Sam, embora tenha uma grande semelhança física com o personagem original, apresenta uma diferença significativa: a sua idade. No jogo, Sam tem 13 anos e comunica verbalmente, enquanto na série ele tem 9 anos e é mudo.



Figura 45. Joel e Ellie em *The Last of Us* jogo e adaptação.

Por outro lado, alguns personagens apresentam diferenças físicas significativas em relação às suas versões no jogo. Sarah, uma das primeiras personagens introduzidas ao público, e Maria possuem uma aparência completamente distinta, com uma pele mais escura, estrutura facial diferente e outro estilo de cabelo. E Robert, que também aparece no início da história, exibe uma estrutura facial completamente diferente do que é visto no jogo. James, um personagem menor que acompanha David, também tem um visual bastante distinto, mas essa mudança é justificada pela sua pouca relevância no enredo e pelo fato de que o ator que o interpreta, Troy Baker, é o mesmo que fez a voz e a captura de movimento de Joel no jogo, sendo incluído na série como uma homenagem ao jogo.



Figura 46. Sarah em *The Last of Us* jogo e adaptação.

Além dos personagens já existentes no jogo, a série também introduziu novos personagens que ajudam a expandir e complementar a sua narrativa. Frank, apesar de não ser completamente original, é mostrado de forma mais completa pela primeira vez na série televisiva, já que no jogo a sua presença era breve. A maior participação de Frank na série está relacionada a uma grande mudança na história de Bill e Frank, que acaba tomando um rumo completamente diferente do jogo. Por outro lado, Kathleen, uma das antagonistas da série, e Perry, o seu aliado militar interpretado pelo ator de Tommy no jogo, Jeffrey Pierce, são personagens totalmente originais que foram criados pelos produtores da série com o objetivo de humanizar os NPCs do jogo conhecidos como "Hunters", que no jogo serviam apenas como obstáculos para o jogador. Essa escolha foi explicada por Craig Mazin e Neil Druckmann numa entrevista sobre a série (Joe Deckelmeier, 2023, ScreenRant). Anna, a mãe de Ellie, é mencionada brevemente em diálogos entre Ellie e Marlene no jogo, mas a sua primeira aparição visual ocorre na série. Criada para desenvolver melhor a origem da imunidade de Ellie, Anna é interpretada por Ashley Johnson, que deu voz e movimento à Ellie no jogo, servindo assim como uma homenagem à obra original.

Tal como o aspeto físico, as roupas dos personagens desempenham um papel fundamental na narrativa visual da mesma e precisam também ser adaptadas com igual cuidado. Muitos dos trajes e acessórios usados pelos personagens na série são cópias ou variações daqueles presentes no jogo. Sarah, por exemplo, usa a mesma t-shirt durante o surto do fungo em ambas as versões. Semelhantemente, os protagonistas Joel e Ellie vestem diversos artigos de roupa que aparecem no jogo ou versões adaptadas deles ao longo da série. Nos primeiros episódios da série, por exemplo, os personagens utilizam roupas baseadas em *skins* opcionais do jogo, que servem como opções de customização. Cynthia Summers, a figurinista da adaptação, explica numa entrevista que, para estas variantes foram utilizadas inspirações do jogo e da era dos anos 2000, o ano onde ocorreu o surto do fungo. Summers toma grande foco em roupas mais duradouras como ganga que possam atestar ao passar do tempo e roupas fluídas como camisas que permitem aos atores executar certas ações presentes no jogo sem muitas restrições (Spencer Williams, 2023, The Art of Costume). Mais tarde, o vestuário torna-se cada vez mais semelhante ao do jogo, introduzindo algumas réplicas. No episódio 3 da série, as roupas dos protagonistas foram escolhidas para destacar a ligação de Joel com os personagens Bill e Frank. Até este momento, Joel e Ellie vestiam versões alternativas de seus trajes principais. No entanto, após a visita a Bill e Frank e a descoberta das suas mortes, os personagens passam a usar as roupas deixadas pelo casal. Cynthia Summers descreve este momento como um ponto decisivo na jornada dos personagens que é

realçado pela introdução das réplicas dos trajes principais dos mesmos. Enquanto Ellie adquire a sua camisola vermelha, Joel usa pela primeira vez uma das suas camisas axadrezadas, icônicas ao personagem do jogo. Summers explica que, na série, estas camisas pertencem a Frank e que depois da sua morte, Joel utiliza-as como uma homenagem a Frank e Bill, apesar de o mesmo não ter uma amizade própria com Frank, adicionando um peso emocional ao episódio. No entanto, nos casos posteriores, a ligação entre trajes nas duas obras torna-se menos direta.



Figura 47. Artigos de roupa utilizados por Joel e Frank no jogo e adaptação.

Muitas das réplicas utilizadas na série são usadas em alturas diferentes da história comparativamente ao jogo como por exemplo o casaco que Ellie utiliza desde cedo na série, só faz a sua aparência quando Ellie encara David no jogo. Enquanto, em outros casos, artigos de roupa originais são introduzidos. Segundo Cynthia Summers, estas alterações nos trajes dos personagens devem-se à linha temporal diferente entre as obras, resultando em alterações climáticas e contextuais. Os acessórios utilizados pelos personagens durante toda a extensão do jogo, também foram transferidos para a série. Apesar de não se tratar de réplicas exatas, os figurinistas da série visam aproximar-se o mais possível dos objetos originais. Consequentemente, as mochilas de Ellie e Joel, apesar de não serem exatamente iguais, têm a mesma aparência, tornando-se consistente à matéria fonte, mas com a sua própria originalidade.



Figura 48. Mochilas de Ellie e Joel no jogo e adaptação.

No caso de Tess, a personagem é caracterizada pela figurinista como uma personagem que prioriza função sobre aparência e que demanda uma performance física por parte da atriz. Summers também toma em conta nos seus trajes o sistema de distribuição de roupas nas Zona de Quarentena da série, onde a mesma assume que as roupas são ganhas em vez de adquiridas e a escolha estilística é limitada resultando em trajes com grande mistura de estilos. Consequentemente, o traje da personagem torna-se um pouco mais funcional na série e reflete não só o seu estilo original no jogo como também a limitação materialista em Boston. Apesar das alterações do traje, o aspeto da mochila da personagem foi mantido. A funcionalidade dos trajes também afeta personagens como Riley, que mantém também a sua mochila original, Maria e Marlene. Estas personagens, com exceção de Marlene acabam por possuir roupas semelhantes ao seu estilo original, com algumas alterações de acordo com o contexto da série. Marlene por outro lado utiliza o traje que a personagem usa no último capítulo do jogo no início da série e posteriormente, no episódio final esta utiliza um traje inspirado no estilo da personagem.



Figura 49. Artigos de roupa utilizados por Marlene no jogo e adaptação.

A alteração no estilo de Bill deve-se principalmente à grande mudança narrativa do personagem. No jogo, Bill exibe uma aparência dura, bruta e militante que reflete as condições de como o mesmo vive. Na adaptação, Bill apresenta-se como uma personagem igualmente sobrevivencialista com alguns traços do seu estilo original, no entanto mais organizada e requintada que opta por uma aparência mais utilitária. Como resultado o personagem acaba por utilizar trajes com traços mais suaves e acessíveis que são claras influências de Frank. Apesar de Sam e Henry também terem sido subjugados a alterações na narrativa, as modificações feitas aos trajes originais dos personagens devem-se maioritariamente à paleta de cores e às condições climáticas onde se situava a série. Originalmente, os personagens apresentavam um esquema monocromático, no entanto, para que estes pudessem se destacar na série, foi

necessária uma paleta de cores mais vivida. Para além disso, as cenas de Sam e Henry ocorrem numa altura mais próxima ao inverno e conseqüentemente mais fria do que no jogo, o que faz com que os personagens tenham de utilizar vestimentas mais quentes com várias camadas. Um elemento dos trajes originais dos personagens que se manteve entre obras foram as suas mochilas, que mantiveram o seu aspeto original. As alterações nas condições climáticas afetam também outros personagens como Tommy, David e James que possuem em vez disso trajes originais baseados nas roupas utilizadas no jogo.



Figura 50. Sam e Henry em *The Last of Us* jogo e adaptação.

Personagens figurativos como os soldados das Zonas de Quarentena ou os infetados apresentam um aspeto físico muito semelhante ao aspeto original do jogo. Summers realça na sua entrevista que houve uma atenção no vestuário de alguns infetados de modo a humanizá-los para a audiência, como por exemplo a criança que ataca Ellie no episódio 5 que utiliza um pijama de um desenho animado, Blue 's Clues. O grupo de sobreviventes de Zona de Quarentena caídas, conhecido como Hunters no jogo, foi subjugado a algumas alterações devido à diferente retratação do grupo na adaptação. No jogo estes personagens apresentam um aspeto agressivo e bruto composto por apenas homens adultos, que acentua os mesmos como um obstáculo ou inimigo que o jogador deve derrotar. Por outro lado, a série opta por explorar as motivações por trás deste grupo e humanizá-las. Como resultado, as personagens adotam um aspeto mais humano e diversificado com idades e gêneros diferentes, dando a ideia de que este grupo é apenas um grupo de pessoas que estão a tentar sobreviver outro dia.

Outro aspeto fundamental das personagens que é influenciado pela adaptação e alteração do material original é a personalidade dos mesmos. O transporte do material entre os meios e a mudança de foco na narrativa original são as principais influências sobre as alterações nas personalidades dos personagens nesta adaptação. Enquanto o jogo retrata a aventura de dois personagens principais com grande foco nos mesmos, a série opta por humanizar e explorar os personagens secundário e terciários. Para além

disso, a típica representação de personagens principais sensacionalizados nos videogames é perdida na série que opta por, por sua vez, representar personagens mais humanas e relacionáveis. No vídeo dos bastidores da série titulado *Making of The Last of Us* (2023, Youtube), Neil Druckmann, criador e diretor do jogo e produtor da série, realça a importância das personagens se diferenciarem entre obras, incentivando os atores a adaptarem as personagens de uma forma própria. Consequentemente, muitas das personagens partilham algumas características essenciais das personagens originais sem duplicar completamente as mesmas.

Os personagens principais Joel e Ellie exemplificam bem ambas estas mudanças entre obras. No jogo, Joel é representado como um mercenário frio, impiedoso, cauteloso e que não exita em matar e fazer de tudo para cumprir o seu objetivo. O personagem possui também poucas falas e frequentemente evita conversar sobre o seu passado ou situações mais difíceis ou pessoais. O TSPT que o personagem adquire depois da morte de Sarah é maioritariamente evidente em respostas agressivas de Joel em situações difíceis com Ellie e Tommy. O Joel da adaptação televisiva mantém algumas destas características essenciais do personagem, no entanto este acaba por transparecer uma versão mais humana destas características. Na série Joel é relativamente mais velho, sendo esse um fator importante para as dificuldades do personagem ao longo da sua jornada, e acaba por ser mais considerativo nas pessoas em que mata e as suas ações durante os obstáculos que enfrenta. A série também altera a sua narrativa e motivação para ajudar Ellie, justificando as ações questionáveis do personagem, como o contrabando de medicamentos, e criando uma maior ligação entre Joel, Tess e Tommy. Para além disso, os sintomas de TSPT dos personagens são mais evidentes na série com o personagem a sofrer de flashbacks e ataques de pânico que resultam em apagões onde o personagem fica agressivo (episódio 1, 1:17:20) ou paralisado (episódio 6, 5:45, 17:00). A introdução destes sintomas permite demonstrar as fraquezas de Joel, humanizando-o, e explicar o medo de Joel de perder Ellie. Embora Joel seja substancialmente muito menos impiedoso e cruel que o Joel do jogo, estes sintomas de TSPT e a possibilidade de perder Ellie no último episódio da série fazem com que o personagem perca o controlo e torne-se tão implacável quanto o personagem original, matando toda a gente que o opõe (episódio 9, 28:50).



Figura 51. Ataques de pânico que Joel sofre na adaptação.

Por outro lado, Ellie apresenta uma personalidade otimista, brincalhona, teimosa, ansiosa e determinada a chegar ao ponto final da jornada apesar de todos os obstáculos que enfrentou. Embora tenha apenas 14 anos, a personagem apresenta grande maturidade para a sua idade na forma como lida com as situações que encara. Ellie auxilia Joel em várias instâncias do jogo a ultrapassar obstáculos mesmo que signifique matar alguns inimigos sem que a mesma seja afetada emocionalmente. Na série, Ellie mantém as características que a sua contraparte, no entanto, a maturidade da personagem é mais sutil. A mesma age de acordo com a sua idade muito mais frequentemente, enquanto demonstra a sua maturidade característica em momentos mais importantes. Ademais, Ellie demonstra relativamente mais as consequências emocionais dos obstáculos e situações que enfrenta ao longo da jornada, por exemplo, como o teor moral e emocional de tirar uma vida (episódio 4, 21:35). Esta franqueza emocional facilita a empatia da audiência com Ellie e o dilema moral que as personagens da série enfrentam.



Figura 52. Ellie após ter disparado noutro sobrevivente para salvar Joel.

Muitas das personagens mantêm as suas personalidades originais, com algumas alterações sejam para expandir a personagem na série ou para humanizá-las mais à audiência. Alguns destes exemplos são Tess e Marlene que sofrem apenas alterações tanto na sua personalidade como na sua relação com outras personagens. Tess apresenta uma faceta menos rígida na série e uma relação mais próxima a Joel, que vem a impactar os acontecimentos futuros da personagem. Semelhantemente, Marlene mantém a sua personalidade determinada de líder, no entanto é feita explícita a amizade de Marlene com a mãe de Ellie, o que viria a criar uma certa familiaridade entre a personagem e Ellie na série. Henry e Sam também sofrem algumas alterações com uma relação mais próxima entre os dois e com Henry a demonstrar menos seriedade com o irmão na série. Por sua vez, Sarah adota uma personalidade mais madura na série, enquanto mantém o seu humor e proximidade com o pai. Outros personagens como David, Tommy e Riley sofrem poucas alterações na sua personalidade apresentando uma alta semelhança entre si.

São, no entanto, Bill e Frank, quem sofrem mais alterações nas suas personalidades devido à grande alteração na narrativa dos personagens. No jogo Bill é um personagem desconfiado, agressivo, rude, cauteloso e paranoico com os seus métodos de sobrevivência. Frank, por outro lado, aparece apenas vagamente no jogo, tendo já morrido quando o jogador se encontra com Bill. Alguns documentos do jogo, escritos pelo personagem, revelam ao jogador a oposição de Frank contra os hábitos de Bill e, o conseqüente plano de escapatória do personagem. Devido à interação limitada que o jogador tem com Frank é difícil identificar as características que compõem a personalidade do personagem. No entanto, de acordo com as notas deixadas pelo mesmo, é possível concluir que nos seus últimos momentos, Frank encontrava-se farto e desesperado por deixar Bill, admitindo até que o odiava. Na série, os dois personagens têm uma relação completamente diferente, o que acaba por afetar também a personalidade dos mesmos. Apesar de ser apenas implicado pelos documentos deixados por Frank e Bill no jogo, o teor romântico da relação do personagem é feito explícito na adaptação onde os personagens acabam por aprender a coexistir juntos. Bill continua a manter algumas das características do personagem original, no entanto, a paranoia e agressividade do personagem diminui significativamente graças às influências de Frank no personagem. É, no entanto, ainda possível ver alguns indícios destas características de Bill quando se trata de proteger Frank, algo que Joel viria a empatizar com Bill. Frank por outro lado mostra na série uma personalidade caridosa, paciente e delicada, que tem o objetivo de melhorar o lar dos personagens para que ambos tenham um conforto permanente.

A seguinte tabela apresenta os resultados da análise dos personagens de acordo com estes diferentes aspetos de modo a obter uma melhor observação da semelhança dos mesmos entre as duas obras:

	Aparência	Roupas	Personalidade
Semelhante	Bill, Henry, Marlene e Riley	Ellie, Joel, Marlene e Sarah	David, James, Marlene, Robert e Tess
Aproximado	David, Ellie, Joel, Sam, Tess e Tommy	David, James, Maria, Riley, Robert, Tess e Tommy	Bill, Ellie, Joel, Riley e Sarah
Diferente	James, Mariah, Robert e Sarah	Bill, Henry e Sam	Henry e Sam
Original	Frank, Kathleen, Perry e Anna		

Tabela 2. Classificação dos diferentes aspetos dos personagens.

Como podemos observar a adaptação mantém alguma fidelidade aos personagens do jogo apesar de introduzir algumas mudanças ocasionais. Marlene é considerada a personagem da adaptação mais fiel ao material original em todos os aspetos da personagem e Henry e Sam são considerados os personagens mais diferenciados entre as duas obras.

4.4.3. Cenários

A natureza visual do meio dos videojogos, para a obra original, e o meio televisivo, para adaptação, facilita a visualização, reprodução e comparação dos cenários presentes entre as duas obras. No entanto, apesar desta semelhança visual entre estes dois meios, o potencial e as limitações dos cenários distinguem-se entre si graças aos diferentes métodos de produção e reprodução de cada meio.

Os videojogos, caracterizados pela sua interatividade com a audiência, são produzidos em computadores, normalmente com programas especializados para a tarefa. Este método de produção permite a criação livre de quaisquer cenários, condicionados apenas pela imaginação do criador ou pelo próprio computador onde é produzido. Consequentemente, muitos dos cenários presentes neste meio adquirem uma aparência fantasiosa e por vezes irrealista. *The Last of Us* (2013), situado num mundo pós-apocalíptico em 2033, nos Estados Unidos da América, baseia os seus cenários em diversas localizações do país em 2003, no ano onde se iniciou o apocalipse. O jogo opta

por criar cenários originais invés de replicas de localizações reais para obter uma maior liberdade na manipulação do ambiente e uma melhor consistência com a narrativa. Os cenários do jogo tomam também inspiração em imagens da destruição e vestígios de catástrofes deixadas em diversas cidades. As imagens de Robert Polidori são uma das principais inspirações neste caso, nomeadamente os seus trabalhos em Chernobil e Pripjat e o seu livro fotográfico *After The Flood* (2006), onde explora a destruição do furacão Katrina em Nova Orleães. Segundo Bruce Straley, um dos diretores do jogo, é a justaposição entre a normalidade e a revolta da natureza destas imagens que reflete as histórias humanas apresentadas no mundo destruído de *The Last of Us* (“The Last Of Us: the definitive postmortem – spoilers be damned”, 2013)



Figura 53. Cenário do jogo *The Last of Us* (2013) e Fotografia de Robert Polidori em *After The Flood* (2006).

Comparativamente ao seu contraparte, o meio televisivo é caracterizado como uma performance gravada. Devido ao método de produção no meio televisivo, os cenários presentes neste meio são frequentemente limitados, sendo necessárias localizações reais onde estas performances possam ser gravadas. Estas gravações, no entanto, sofrem normalmente edições na pós-produção que, graças a avanços tecnológicos, permitem a adição de diversos efeitos que ajudam a criar objetos ou cenários imaginários. Estes efeitos, conhecidos como CGI ou Computer-Generated Imagery (imagens geradas por computador), permitem alargar as limitações impostas pelas gravações televisivas e produzir novos cenários sem a necessidade de uma localização real para a sua produção. Devido às limitações do meio, a adaptação *The Last of Us* (2023) recorre a uma mistura de CGI e componentes reais para criar cenários que se assemelhem aos da obra original. Em cenários de mais proximidade com a camera e personagens, a adaptação utilizou efeitos práticos para obter um ambiente mais realístico. Estes cenários podem ser separados em dois grupos principais: localizações artificiais, construídas para o propósito da gravação da série; ou reais, como cidades ou ruas pré-existentes que foram alteradas para as gravações. Os cenários compostos por

localizações artificiais incluem exemplos como o interior do capitólio no episódio 2, e o túnel por onde os personagens acabam por escapar no final do episódio 1.



Figura 54. Capitólio no jogo e adaptação de *The Last of Us*.

Por outro lado, as localizações reais são utilizadas para cenários em maior escala como por exemplo a cidade de Bill, no episódio 3, que utilizou um esqueleto de uma antiga vila que foi derrubada após a inundação de High River (Max, Making of The Last of Us | The Last of Us | Max, 2023, Youtube). Por outro lado, efeitos especiais como o CGI são utilizados em cenários mais distantes e de maior escala que sejam difíceis de executar no mundo real. O último plano de estabelecimento presente no episódio 1 (1:19:10) e plano aberto entre Joel e Ellie com vista para o capitólio no episódio 2 (41:22) são exemplos de cenário produzidos tecnologicamente.



Figura 55. Cenário do jogo transformado em CGI na adaptação.

Em outros casos, a alteração ou criação de cenários seja fisicamente ou tecnologicamente não são suficientes para manter a fidelidade visual entre adaptação e a obra original, sendo por vezes necessários certos desvios entre as obras. Este é o caso da alteração narrativa que ocorre nos episódios 4 e 5 da adaptação durante a parte narrativa de Henry e Sam. No jogo, os eventos relacionados com estes personagens ocorrem após Joel e Ellie alcançarem a cidade de Pittsburgh, no entanto, na adaptação a localização para esta secção da narrativa ocorre em Kansas City. Segundo os produtores, a cidade de Pittsburgh era uma localização difícil de replicar nas

localizações onde ocorreram as gravações, no Canadá, e não tinham grande importância narrativa para justificar a dificuldade de reprodução. Consequentemente, a cidade acabou por ser alterada narrativamente para outra localização mais conveniente de replicar como Kansas City (Max, *The Last of Us: Inside Episode 4*, 2023).

Para além das limitações tecnológicas e físicas na produção de cenários em cada meio, as práticas utilizadas durante este processo são também um fator de influência sobre os cenários. No caso dos videojogos, o processo de construção destes cenários ocorre na área do *Level Design*, responsável pela criação dos diferentes níveis de um jogo. Esta área é crucial para a criação de jogos devido ao seu papel de gerir os limites e obstáculos que se irão presenciar ao jogador durante os níveis do jogo. O papel do *Level Design* é guiar e informar o jogador por toda a extensão dos diferentes níveis para que o mesmo não se sinta perdido, frustrado e a sua imersão não se quebre. No caso de *The Last of Us* (2013), os níveis do jogo são maioritariamente compostos por níveis lineares com alguns espaços abertos para os eventos de combate do jogo compostos por corredores, edifícios e ruas (The Level Design Book). Este tipo de *layout* permite que o jogo guie o jogador pelo progresso principal e destino final da narrativa sem muito peso tecnológico, que era limitado na época. Comparativamente, a sequência do jogo, *The Last of Us: Part II* (2020), apresenta níveis mais intrincados e abertos que permitem uma maior exploração para o jogador, graças aos avanços tecnológicos no meio dos videojogos. Em níveis situados no exterior, os cenários estendem-se para além dos limites do mapa de forma a criar um mundo imersivo para o jogador.

Apesar de o meio televisivo não precisar dos layouts utilizados pelo Level Design nos jogos, a adaptação replica muitos destes cenários nos seus episódios. No episódio 2 (22:55) por exemplo é feita uma referência aos corredores do jogo, um nível linear, que normalmente possuem várias portas trancadas, cuja presença diminui o sentimento de restrição imposto pelos limites do nível. Também no mesmo episódio (44:30) é representada uma área de combate do jogo, o interior do capitólio, onde ocorre o combate entre Tess e os inimigos. Estas replicas e referências aos vários níveis do jogo são frequentes por toda a extensão da adaptação e são apenas ocasionalmente alteradas devido a mudanças narrativas. O *layout* linear dos cenários originais é também um fator benéfico para adaptação que, no processo de replicar espaços pequenos, especialmente interiores, acaba por necessitar de menos recursos, comparativamente a áreas maiores.

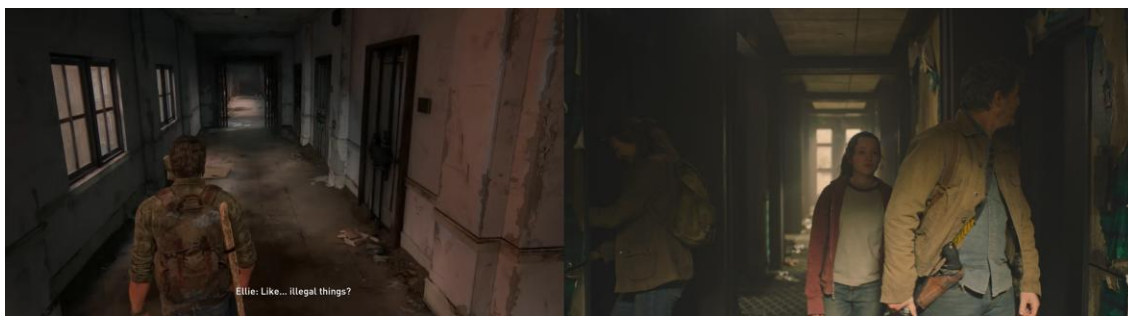


Figura 56. Referência da adaptação a níveis lineares do jogo.

Em outros casos, elementos presentes nos níveis do jogo e nos cenários acabam por ser traduzidos na adaptação como cenas adicionais ou originais. Esta tradução ocorre devido às diferentes maneiras dos meios de contar a história das obras. Nos videogames, como a interatividade é prioritária à narração, muitos elementos narrativos que não façam parte da narrativa principal são adicionados como elementos presentes nos níveis. Estes elementos podem se manifestar como documentos que citam informação adicional à narrativa, pequenos diálogos entre NPCs ou eventos que ocorrem quando o jogador se aproxima. No nível situado na Qz de Boston, por exemplo, o jogador encontra vários elementos dispersos pelo mapa que o informam sobre o modo de funcionamento desta Qz como a linha de espera para rações ou a execução de sobreviventes que testaram positivo para o fungo. Como no meio televisivo tem como foco principal a narração, estes elementos, que no jogo, são secundários, são explorados na adaptação e passam de elementos do cenário para a narração principal. Consequentemente, são adicionadas cenas originais que exploram esses mesmos eventos como foco principal, como a chegada de uma criança infectada à Qz ou a distribuição de tarefas em troca de cartões de racionamento no episódio 1.



Figura 57. Como as execuções feitas por Fedra estão presentes em ambas as obras.

4.4.4. Música e Efeitos de Som

Nos meios audiovisuais, os aspetos visuais e auditivos são componentes fundamentais para a constituição do meio. No meio televisivo e dos videogames, o som auxilia a

imagem visual com áudios de ações ou diálogos que ajudam a contextualizar a audiência sobre os eventos das obras. A mistura entre a imagem e som replica também como navegamos o mundo real, permitindo uma melhor imersão entre a audiência e os meios audiovisuais. Um dos principais elementos narrativos auditivos são os diálogos, que transmitem parte da narrativa através de falas e conversas entre personagens. No jogo, os diálogos de maior importância narrativa ocorrem nas *cutscenes*, uma parte cinematográfica do jogo sem interação disponível. Por outro lado, os outros diálogos secundários ocorrem durante o *gameplay*, onde o jogador pode interagir com o jogo e está normalmente focado em outras tarefas como combater ou explorar. A adaptação mantém fidelidade à obra original ao transcrever maioria dos diálogos presentes no jogo com algumas pequenas variações entre as obras. A disparidade entre estes diálogos transcritos pode ocorrer devido à performance dos atores, a alterações narrativas ou à consistência narrativa. Um exemplo destas transcrições ocorre no episódio 6 quando Ellie e Joel discutem e acabam por expor o seu medo de perder um ao outro. Esta cena é uma das cenas mais famosas do jogo, onde torna-se óbvio a conexão e carinho entre estes dois personagens, um sentimento que crescia desde o início desta jornada. Apesar dos pontos importantes do diálogo se manterem consistentes entre as duas obras como a discussão principal dos personagens (“Everyone I have cared for has either died or left me./You're right... You're not my daughter, and I sure as hell ain't your dad.”), outras partes desta conversa são totalmente alteradas. Esta alteração ocorre principalmente pela mudança narrativa do evento que leva a esta discussão entre Joel e Ellie. No jogo, Ellie desaparece depois de ouvir a conversa de Joel e Tommy, provocando uma busca frenética pela mesma (“Do you even realise what your life means? huh? Running off like that.”). Na adaptação, por outro lado, Ellie apenas dirige-se para casa onde é encontrada por Joel que intencionava contar-lhe sobre a sua decisão (“I came here to talk to you.”).

Alguns dos diálogos secundários presentes durante o *gameplay* do jogo são também transportados para a adaptação. Um dos casos que se mais destaca nas duas obras ocorre com as anedotas de Ellie. Apesar da sua simplicidade narrativa, as anedotas de Ellie são um fator importante da personagem. Originalmente introduzidas a Ellie por Riley, estas anedotas estão espalhadas por várias instâncias do jogo e demonstram o progresso que ocorre na amizade de Joel e Ellie ao longo da jornada. Semelhantemente, estas anedotas estão presentes na adaptação e servem também como uma reflexão sobre o progresso na relação entre os personagens principais. O episódio 4 oferece duas instâncias onde estas anedotas são introduzidas, nomeadamente no início e fim do episódio, que oferecem um grande destaque no progresso feito entre os personagens ao

logo do episódio. Na primeira instância Joel dispensa as piadas Ellie e progride com a viagem, por outro lado, no final do mesmo episódio Joel acaba por rir com Ellie, formando um momento de conexão entre os dois. No podcast da adaptação, Craig Mazin marca este momento como um momento de mudança para Joel onde o mesmo, sem se aperceber abre-se para Ellie e aceita-a (Max, Episode 4 - “Please Hold To My Hand” | The Last of Us Podcast | HBO Max, 2023, Youtube).

Notoriamente nos videogames, o som é também utilizado como forma de auxiliar e informar o jogador durante o *gameplay* para que este consiga manter o foco nos seus objetivos sem perder informação. Um dos sons mais importantes nas obras de The Last of Us vem de um dos antagonistas mais importantes da narrativa, os *clickers*. Caracterizados pela sua audição sensível e inabilidade de visão, os *clickers* são uma das várias transformações que podem ocorrer a infetados do fungo juntamente com os *runners*, *stalkers* e *bloaters* (outras formas adicionais aparecem na sequência do jogo). Estes personagens são normalmente identificados pelo seu som sinistro, semelhante a cliques, que serve de aviso ao jogador quando este se aproxima. Para replicar ao máximo possível o jogo, a adaptação tomou a decisão de utilizar os mesmos dobradores responsáveis pelos *clickers* do jogo. Estes sons icónicos do jogo foram originados por Misty Lee, que é atualmente responsável pelo som dos *clickers* femininos juntamente com Philip Kovats que reproduz o som dos *clickers* masculinos (Max, Making of The Last of Us | The Last of Us | Max, 2023, Youtube). Tal como os *clickers*, outros inimigos do jogo também oferecem sinais auditivos de aviso que informam ao jogador a sua localização durante o combate. No caso dos *Hunters*, um dos grupos inimigos humanos encontrados durante a jornada de Joel e Ellie, estes alertas vêm na forma de pequenas ameaças feitas ao jogador pelos NPCs. Estas pequenas falas são referenciadas durante o combate que ocorre no episódio 4 da adaptação entre Joel e este grupo onde podemos ouvir algumas falas como “Let’s see you, motherfucker!” e “Last chance!”.

Durante o jogo, o jogador tem opção de esgueirar-se durante os eventos de combate, minimizando confronto que o mesmo vem a enfrentar. Para auxiliar neste método de combate o jogo oferece alguns sinais auditivos que ajudam o jogador a compreender o que ocorre à sua volta durante estes momentos mais tensos. Quando o jogador está perto de ser visto ou é visto por um inimigo durante um combate, o mesmo é avisado com um som especial para que o jogador saiba que está exposto (idi4300, 2020, Youtube). A adaptação não possui a necessidade de alertas auditivos como estes devido à ausência de interatividade e *gameplay* no meio televisivo. A série televisiva opta, por sua vez, referenciar este som num dos seus episódios, utilizando-o como um *easter egg*, ou uma espécie de conteúdo bônus, para os fãs do jogo. Esta referência pode ser

encontrada no final do primeiro episódio da adaptação quando Joel tem o seu primeiro *flashback* ao enfrentar o soldado da Fedra. Outra mecânica de som utilizada no jogo como elemento auxiliar nos eventos de combate conhecida como o modo de escuta. Quando ativo, este modo isola o som dos inimigos acompanhado por sinais visuais das localizações dos inimigos, emulando a experiência de concentração e cancelamento de som feita pelo personagem. A adaptação referencia isto no seu segundo episódio, durante o combate que ocorre no museu, com Tess, Joel e Ellie. Durante esta cena, o som da série é abafado com a exceção do som dos clickers o que cria uma espécie de simulação da mecânica presente no jogo original.



Figura 58. Mecânica 'Listening mode' do jogo *The Last of Us* (2013).

Outro aspecto auditivo importante nos meios audiovisuais é a música. A presença de música nestes meios confere ritmo e colabora na construção de ambientes. Para além disso a música é também uma ferramenta importante utilizada nestes meios para condicionar a audiência para certas ocasiões ou sentimentos. Em outras situações, músicas são também utilizadas para certos personagens ou acontecimentos, denominados de *motifs*. *The Last of Us* (2013) possui uma série de músicas originais compostas por Andrew Buresh, Jonathan Mayer e Gustavo Santaolalla. Gustavo Santaolalla foi o compositor de escolha para maioria das músicas do jogo devido às suas composições minimalistas e instrumentação orgânica (“The Last Of Us: the definitive postmortem – spoilers be damned”, 2013). Como resultado, a trilha sonora do jogo está repleta de cerca de 30 composições no jogo original e 25 no conteúdo adicional, que refletem um sentimento de perigo misturado com inocência (Santaolalla, G. & Umstead, A., 2013, Spotify). *The Last of Us* (2013) possui também uma música

temática que serve como introdução ao jogo após a morte de Sarah. A adaptação utiliza esta música como música de introdução nos seus episódios e convida também Gustavo Santaolalla para alterar e compor as músicas da série.

Santaolalla juntamente com David Fleming criaram a trilha sonora da série televisiva, composta por cerca de 66 músicas (Santaolalla, G. et. al., 2023, Spotify). Esta trilha é composta por algumas músicas da obra original com algumas leves alterações, como *'All Gone e The Quarantine Zone'* e por músicas completamente originais da adaptação, como *'Resolve'*. A adaptação utiliza também outras músicas já pré-existentes como *'Long Long Time'* de Linda Ronstadt ou *'All or None'* de Pearl Jam. Estas músicas foram utilizadas para transmitir alguns sentimentos dos personagens como amor não realizado ou solidão, respetivamente, que não podiam ser transmitidos pelas músicas originais da franquia. Semelhantemente, a obra original utiliza também algumas músicas pré-concebidas como *'I'll Never Get Out of This World Alive'* e *'Alone and Forsaken'* de Hank Williams.

4.4.5. Mecânicas do jogo

Devido à interatividade dos videojogos é necessário estipular uma série de regras no jogo que ditam a forma de jogar a partir das ações possíveis na obra. Estas regras são denominadas de mecânicas do jogo e ajudam a simplificar tanto a produção do jogo como a interação deste com a audiência ao limitar as ações possíveis do jogador. As mecânicas do jogo podem abranger diversos elementos como a camara do jogador, o método de combate ou interação com o mundo. Para além de ditarem a interatividade do jogo, estas mecânicas acabam por também afetar outros aspetos da obra como a narrativa, o mundo ou as personagens, sendo um dos elementos que mais influenciam a constituição do jogo. Apesar do meio televisivo não necessitar destas regras, a adaptação de *The Last of Us* (2013) reproduz algumas destas mecânicas tornando-as em elementos narrativos ou *easter eggs* para os fãs da obra original. A presença destas referências às mecânicas do jogo cria uma conexão entre obras e ajuda na simulação da experiência do jogo na série. O som de alerta de identificação e o modo de escuta, analisados na secção de Música e Efeitos de Som, são exemplos de mecânicas do jogo que foram transferidas para adaptação. Na adaptação, o som de alerta tornou-se um pequeno *easter egg* para os fãs do jogo e o modo de escuta tornou-se um elemento narrativo que complementou o modo de combate dos personagens.

Uma das mecânicas mais perceptíveis em qualquer tipo de jogo é a camara do jogo que dita a perspetiva e ponto de vista do jogador. *The Last of Us* (2013) ocorre

maioritariamente em terceira-pessoa o que possibilita o jogador de visualizar o personagem principal e acompanhá-lo pela narrativa. Na adaptação a camara do jogo serve como inspiração para o ponto de vista de várias cenas gravadas, sendo até por vezes replicada em algumas partes da série. No primeiro episodio, por exemplo, a adaptação replica a camara utilizada no jogo durante a fuga de Joel, Sarah e Tommy no carro.

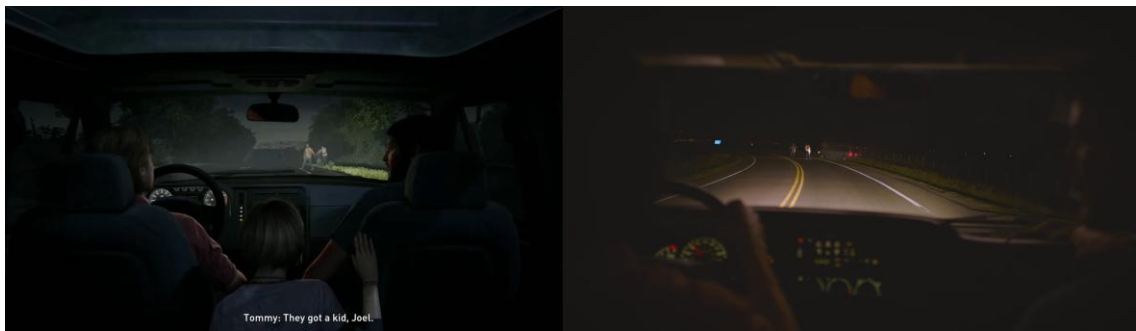


Figura 59. Cena de fuga dos personagens Joel, Sarah e Tommy.

Tal como no jogo, este ponto de vista situado próximo de Sarah, intensificando o sentimento de pânico e medo da personagem. Semelhantemente, quando Joel utiliza a sniper à saída de Pittsburgh (ou Kansas no episodio 5 da série) para proteger o seu grupo, a camara muda para primeira pessoa. A adaptação replica esta mudança de camara, mostrando os acontecimentos do ataque a Ellie, Sam e Henry pela perspetiva de Joel que os observa e defende com a sniper. No entanto, enquanto no jogo esta perspetiva em primeira pessoa é permanente durante todo o evento de ataque aos personagens, na série esta alterna entre Joel e os outros personagens. O episodio final da adaptação é outro exemplo da referência da camara do jogo na série. Neste caso, seguimos Joel enquanto o mesmo enfrenta os soldados das Fireflies, no hospital, à procura de Ellie. Neste momento intenso, a adaptação optou por uma perspetiva semelhante à do combate do jogo, em terceira pessoa, que segue de perto o personagem. A introdução desta perspetiva durante o combate final ajuda a replicar a experiência deste combate no jogo e a intensidade do momento no personagem.



Figura 60. Vista de primeira pessoa no jogo e adaptação.

O combate do jogo possui também uma série de mecânicas que ditam as ações dos inimigos e do jogador, simplificando a interação durante estes eventos. Em termos de movimentos, que são utilizados fora e dentro do combate, o jogador tem a opção de correr, esgueirar e ocasionalmente, esconder-se atrás de objetos que podem servir como proteção. Para além disso, *The Last of Us* (2013) disponibiliza vários tipos de ferramentas que auxiliam o jogador no combate como armas de fogo, explosivos e armas brancas. A variedade de movimentos e ferramentas disponíveis durante o combate permitem a liberdade do jogador para tomar abordagens variadas de acordo com a sua preferência e circunstâncias da situação. A adaptação replica estas várias abordagens em diferentes instâncias da narrativa, fazendo referência também às várias mecânicas de combate do jogo. No episódio 4, por exemplo, após Ellie e Joel serem emboscados, ocorre um confronto que replica algumas destas mecânicas como a utilização de objetos espalhados no mapa como cobertura ou as armas de fogo do jogo.



Figura 61. Joel durante o combate contra os Hunters.

O episódio 9, por outro lado, no combate final da narrativa, é replicada uma abordagem ao combate mais agressiva e direta. A escolha para este tipo de abordagem no combate final vem de todo o teor e importância deste evento na narrativa de Joel e Ellie, onde Ellie desaparece e Joel deixa-se levar pelo desespero à procura da personagem. Consequentemente Joel perde o controle e humanidade e apenas derruba aqueles que se põe no caminho até Ellie. Esta abordagem é também possível no jogo, caso o jogador

opte por batalhas mais agressivas e menos táticas, no entanto, não é tao frequente na adaptação devido ao baixo nível de violência.



Figura 62. Combate final no hospital.

Em outros casos, as mecânicas oferecidas no combate limitam o jogador de maneira que o mesmo seja levado ou até mesmo obrigada a tomar abordagens específicas. A batalha entre Ellie e David é um dos melhores exemplos deste condicionamento aplicado ao jogador pelas mecânicas. Durante este confronto o jogador toma controlo de Ellie, uma adolescente com apenas uma faca para se defender, que enfrenta David, um adulto na posse de uma revolver. Esta diferença entre a força e armas dos personagens força o jogador a tomar uma abordagem mais furtiva durante o combate, esgueirando-se e atacando o inimigo de surpresa. A implicação da furtividade neste combate ajuda também a transmitir a fragilidade e medo de Ellie ao enfrentar David, sentimentos que seriam impossíveis de transmitir caso o jogador utiliza-se Joel. Este combate aparece também na adaptação durante o episódio 8, onde são replicadas as mecânicas e circunstâncias do combate para o meio televisivo. Tal como no videojogo, Ellie, que enfrentar David armado, vê-se obrigada a tomar uma abordagem furtiva para sobreviver ao inimigo e abatê-lo. O sentimento de fragilidade e medo são também transferidos para adaptação com a audiência a acompanhar a personagem durante o combate.



Figura 63. Ellie durante o combate contra David.

Em outras circunstâncias, mecânicas são aplicadas a inimigos para dificultar o combate ou dirigir o jogador para uma certa abordagem. Este processo ocorre principalmente com os infetados do jogo, que possuem formas alternativas com mecânicas adicionais que condicionam o combate contra os mesmos. Para além da forma normal, os infetados podem se transformar em *runners*, *stalkers*, *bloaters* e *clickers*, com as duas últimas formas introduzidas na adaptação. Os *bloaters* são caracterizados pela sua constituição forte e a sua força sobrenatural, sendo capazes de aguentar uma grande quantidade de dano e destruir obstáculos facilmente. Devido a estas características, o jogador é normalmente incentivado a adotar uma abordagem agressiva contra este inimigo, utilizando explosivos e armas de fogo pesadas. Este tipo de infetados faz uma aparição no final do episódio 5 da adaptação, onde são exibidas as suas aptidões físicas como a sua força ou a sua resistência a dano. No jogo, a introdução deste tipo de inimigo ocorre mais cedo, durante a secção sobre Bill, e torna-se um inimigo recorrente, mas raro, durante o resto do jogo. Os *clickers*, por outro lado, são caracterizados pela sua falta de visão e super audição, sendo capazes de localizar inimigos através apenas do som. Combinadas com a resistência a dano, com exceção da cabeça, e ataques mortais, estas características incentivam uma abordagem furtiva e tática que ajudem o jogador a atingir o ponto franco do inimigo antes de ser visto. A adaptação insere este inimigo durante o segundo episódio, no museu, tal como no jogo, onde podemos observar as mecânicas de super audição, resistência e força do inimigo. Para além disso a adaptação mostra um exemplar do combate furtivo do jogo, animação do jogo que ocorre quando o jogador é atacado por este inimigo e um dos métodos de o derrotar. Como previamente analisado, os inimigos do jogo oferecem também áudios ou falas que ajudam o jogador a localizá-los e a imergir a audiência nos eventos do jogo.



Figura 64. Como os personagens interagem com clickers em cada obra.

Estes diferentes tipos de combates não são, no entanto, o único tipo de obstáculo presentes no jogo. Para além de inimigos diversos, o jogo também oferece obstáculos embutidos no mapa. As armadilhas construídas por Bill, presentes durante os eventos sobre o mesmo, são o exemplo mais único e agressivo deste caso. Estas armadilhas

podem ser encontradas apenas no caminho até a base de Bill e estão escondidas e dispersas pelas ruas da cidade, muitas vezes em pontos de entra, saída ou de passagem. Quando ativadas ou atacadas estas armadilhas libertam uma explosão que danifica seres próximos e, devido ao som da mesma, atrai infetados. Apesar da narrativa de Bill sofrer alterações drásticas na adaptação, a série faz algumas referências às armadilhas do jogo, durante o terceiro episódio. Estas referências não são, no entanto, réplicas exatas da originais, mas apenas variações menos agressivas destas que servem o mesmo propósito de proteger a base de Bill de invasores. Os obstáculos encontrados pelos diversos mapas dos jogos podem ser também puzzles que previnem o progresso do jogador. Estes puzzles são normalmente passagens que precisam de uma placa de madeira como ponte, ou a ativação/desativação de um gerador para progredir. No episódio 2 é possível observar os personagens a atravessar de um edifício para com a ajuda da placa de madeira, no entanto não há referencia ao puzzle ou mecânica do jogo em si.



Figura 65. Exemplos de armadilhas feitas por Bill.

Em outros casos, pequenos obstáculos são adicionados no fim e início dos mapas do jogo para limitar o acesso do jogador a níveis anteriores. Estes obstáculos são constituídos por moveis, portas trancadas, tuneis ou destroços e normalmente necessitam da cooperação entre o jogador e um personagem para a sua ultrapassagem. Quando ultrapassados, o caminho atrás do jogador fecha-se e torna-se inacessível, ao que chamamos um ponto sem retorno (*point of no return*). Esta prática é utilizada normalmente para limitar a interação do jogador com o mapa, a renderização de níveis que não estejam a ser utilizados e melhorar a performance do jogo (Josh Bycer, 2015, Game Developer). A adaptação replica esta mecânica em vários momentos da série como no episódio 1, quando Joel arrasta um movel no seu apartamento ou quando Tess e Joel arrombam uma porta trancada. No segundo episódio da adaptação, é replicado o *boost up* do jogo original, onde Joel impulsiona o seu parceiro (neste caso Tess) para cima do obstáculo. Este tipo de interação tornou-se num elemento icónico e frequente no jogo. No episódio 4 é exibida outro tipo de animação para a ultrapassagem destes

obstáculos, quando Ellie entra por um pequeno buraco e abre a porta, previamente trancada, a Joel. Estas animações podem também servir como elementos narrativos que auxiliam os acontecimentos principais do jogo ou da série. Após os acontecimentos de David, por exemplo, Joel pede o auxílio de Ellie para procurar uma escada. Ellie, no entanto, não reage aos pedidos de Joel, mostrando-se distraída e perdida. Esta demonstração é importante para realçar os efeitos sobre Ellie dos acontecimentos com David. A adaptação vem a replicar este momento novamente, durante o episódio 9, com alterações apenas no cenário onde se situam os personagens.

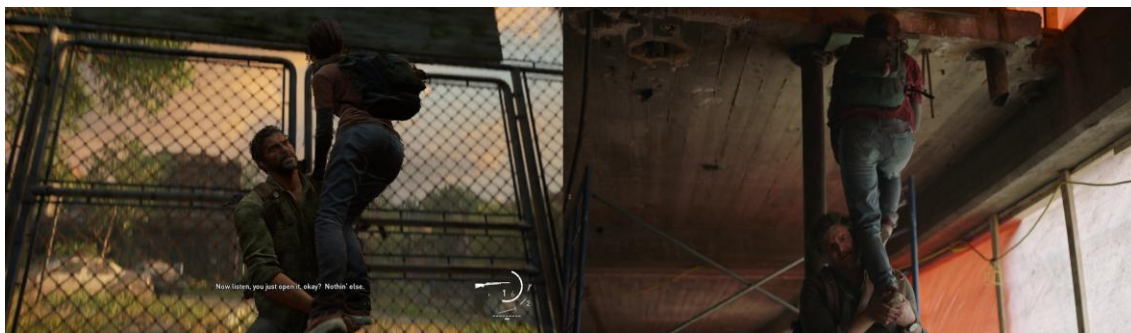


Figura 66. Mecânica de 'Boost up' em ambas as obras.

Para além das armas e explosivos destinados para combate, o jogador também possui uma lanterna que o ajuda durante a exploração dos mapas e progresso do jogo. Para além de poder ser controlada pelo jogador, a lanterna contém também uma mecânica adicional que ocorre em algumas instâncias do jogo. Esta mecânica consiste no mal funcionamento da ferramenta onde o jogador necessita de abanar o comando ou tocar num botão repetidamente para consertá-la. A adição da lanterna e diversos espaços escuros no jogo é uma tática utilizada em, maioritariamente, jogos de terror, como *Silent Hill* (1999), para acentuar a tensão e medo ao longo do jogo. Em *The Last of Us* (2013) esta ferramenta torna-se fundamental para o jogo e acentua estes mesmos sentimentos na obra. As falhas da lanterna a meio do *gameplay*, não só aumenta o medo e tensão sentidos pelo jogador como também o realismo da ferramenta. A lanterna é igualmente presente na série televisiva, sendo utilizada vastamente pelos personagens. No entanto, a mecânica adicional da ferramenta é transformada num pequeno *easter egg* no episódio 7. A referência à mecânica ocorre quando Ellie liga a sua lanterna pela primeira vez, onde a mesma falha e provoca Ellie a abaná-la para resolver o problema. A falha na ferramenta de Ellie torna-se também numa piada de Riley e parte da disputa entre as duas personagens sobre Fedra e Fireflies.



Figura 67. Falha no funcionamento da lanterna da Ellie.

Durante a exploração do mundo de *The Last of Us* (2013), o jogador tem oportunidade de interagir com diversos objetos e documentos espalhados pelo mapa. Estes objetos que consistem em balas, kits médicos ou materiais para explosivos que auxiliam o jogador em situações de combate. Por outro lado, os documentos espalhados pelo jogo adicionam elementos narrativos que complementam a narrativa principal do jogo. Estes documentos podem ser diretamente relacionados com os acontecimentos principais, como a nota no quarto de Joel, em Boston, onde é listado o contrabando do personagem. Ou, em outros casos, estes documentos ditam uma narrativa independente da narrativa principal, como é o caso da história de Ish. Ish é um personagem anônimo que residia nos arredores de Pittsburgh, no esgoto. Os documentos espalhados pelo nível localizado no mesmo sítio mostram o progresso de Ish que, inicialmente um sobrevivente solitário, criou uma pequena civilização para vários sobreviventes. Eventualmente, o jogador vem a descobrir que este campo se trata do espaço onde está, com Joel, Ellie, Sam e Henry e que os sobreviventes acabaram por ficar infectados, acabando com o grupo. A história de Ish é apoiada pelo cenário do nível em si que demonstra espaços para crianças e vestígios de sobrevivente e não aparece no jogo em si. A adaptação inspira-se neste campo abandonado para o cenário do episódio 5, nos túneis subterrâneos de Kansas. O cenário não é, no entanto, uma réplica do nível do jogo devido às diversas alterações narrativas nos eventos relacionados com Henry e Sam. Para além desta inspiração, a adaptação faz também uma pequena referência, ou *easter egg*, aos documentos de Ish, mostrando uma réplica de um destes documentos no quarto inspirado pelo campo do jogo.



Figura 68. Desenho encontrado pelos personagens de Ish.

A adaptação também faz, pela primeira vez, referência às bandas desenhadas no mesmo episódio. No jogo, as bandas desenhadas são itens colecionáveis que o jogador encontra pelos vários níveis da obra. Estes itens colecionáveis são uma prática comum nos jogos de *single player* como em *Assassins Creed* (2007) ou *Tomb Raider* (2013). Estes objetos incentivam os jogadores a jogar novamente um jogo já acabado e a explorar mais detalhadamente os seus níveis. Para além das bandas desenhadas, *The Last of Us* tem também 80 artefactos para colecionar, constituídos de objetos e documentos, 30 pendentos das Fireflies, com o nome dos desenvolvedores do jogo e vencedores de competições temáticas, e 14 bandas desenhadas. Adicionalmente existem 12 manuais de treinamento e 5 folhetos de atualizações de ferramentas que melhoram as ferramentas de combate do jogador. A adaptação utiliza as bandas desenhadas como um ponto focal na amizade entre Sam e Ellie, transformando-as num elemento narrativo importante. O nome do episódio 5, *Endure and Survive* é também uma referência direta à conquista homónima, que pode ser obtida ao colecionar todas as bandas desenhadas. As conquistas são objetivos estipulados pelos jogos que, ao serem cumpridos, premiam o jogador com um título. Tal como os itens colecionáveis, estas conquistas são adicionadas em jogos para estender o tempo de jogo dos jogadores e incentivar a re-jogabilidade do jogo. “That's All I Got” é uma das várias conquistas de *The Last of Us* (2013). Esta conquista consiste que o jogador oiça todas as piadas que Ellie lê no seu livro de anedotas titulado *No Pun Intended: Volume Too* por Will Livingston. Estas anedotas ocorrem ocasionalmente no jogo, em situações mais pacíficas onde o jogador não está em combate ou em alguma situação que exija a sua atenção. Na adaptação, as anedotas são utilizadas como um elemento narrativo importante na relação entre Joel e Ellie. Durante o episódio 4, Ellie utiliza estas anedotas para provocar Joel que, não é perturbado inicialmente, mas pelo fim do episódio acaba por partilhar um momento de riso com Ellie.

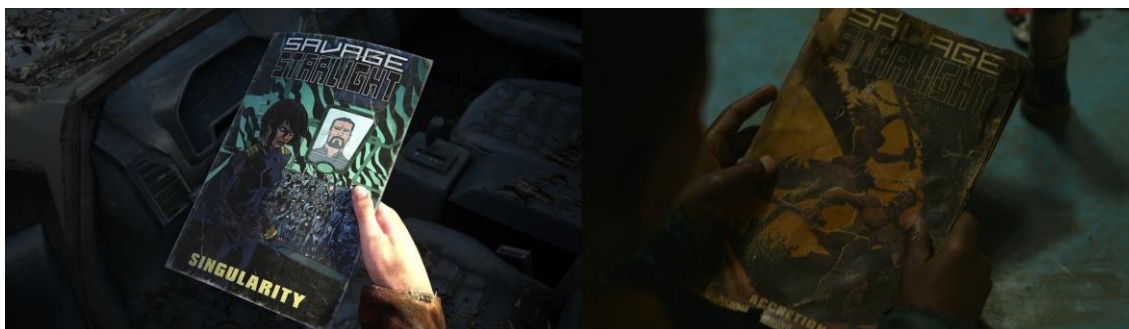


Figura 69. Bandas desenhadas do jogo e adaptação.

A tabela seguinte

	Videojogo	Série
Câmara	Terceira pessoa Primeira pessoa	Linguagem cinematográfica Referências à camara do jogo: Terceira e primeira pessoa
Tipos de combate	Variam de acordo com o jogador Sorrateiro ou Agressivo	Sorrateiro ou Agressivo
Inimigos	Condicionam a abordagem do jogador ao combate	Elementos narrativos
Mecânicas adicionais	Conexão do jogador com os personagens adicionais Imersão	Easter Eggs
Objetos no jogo	Colecionáveis Documentos com alguma narrativa adicional	Easter Eggs Objetos que apoiam a narrativa principal

Tabela 3. Tradução das diversas mecânicas do jogo para a adaptação.

Conclusão

A discussão sobre as adaptações de várias obras, inclusive no âmbito dos videogames, é um tema complexo e que comporta uma grande disparidade de opiniões. Por um lado, o debate da fidelidade nestas obras provoca desentendimentos sobre a sua qualidade e põe em causa a necessidade de adaptar o material ao meio, que é o verdadeiro propósito da produção de uma adaptação. Por outro, as características do meio dos videogames priorizam a interatividade e a experiência do jogador sobre a narrativas.

Não obstante, a quantidade de adaptações e transmediações baseadas em videogames têm sido um fenómeno crescente na indústria e um reflexo do sucesso e predominância deste meio na sociedade atual. Estas adaptações e transmediações são também fundamentais para abrir as portas dos videogames para novas audiências não familiarizadas com o meio e para dissipar cada vez mais preconceitos desatualizados. No entanto, apesar deste crescimento constante, o processo de adaptação e transmediação não é isento de desafios. Muitas vezes estas adaptações e transmediações acabam em obras de pouca qualidade, que afetam não só este título como também o próprio meio de origem do material.

A análise à adaptação de *The Last of Us* (2013) tem como objetivo identificar os diversos métodos utilizados durante a transformação do material do jogo para o meio televisivo. Esta é considerada uma das melhores e mais populares adaptações de videogames, de acordo com os críticos, e encarna a possibilidade de uma adaptação bem-sucedida de um videogame.

Primeiramente, é importante realçar a vantagem da obra original *The Last of Us* (2013) na área das adaptações comparativamente a outros videogames. Ao contrário de outras adaptações, *The Last of Us* (2013) apresenta um grande teor narrativo linear, facilitando a adaptação do material ao meio televisivo. Comparativamente, jogos com teor narrativo menor, como *Pac-man* (1980), constituem um enorme desafio para adaptação do material do jogo, já que a sua narrativa é quase nula e o próprio critério da fidelidade torna-se quase implícavel. Numa vertente oposta, jogos de narrativa interativa como *Until Dawn* (2015), dificultam também o processo de adaptação. Este tipo de jogos propõe uma unicidade na experiência do jogador, permitindo que o mesmo altere ativamente a narrativa do jogo com as suas escolhas. Devido a este fator, a narrativa nestes jogos acaba sempre por ser variável a cada utilizador e a sua adaptação dificilmente capta a experiência da obra original.

Apesar destes desafios, a produção de boas adaptações de jogos com estas características não é impossível. *Angry Birds* (2009), adaptado para o filme *The Angry Birds Movie* (2016), e a franquia de *Super Mario* (1985), com o filme *The Super Mario Bros. Movie* (2023), obtiveram grande sucesso com as suas adaptações e narrativas transmediáticas, apesar da narrativa simplista dos jogos originais. Por outro lado, *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), um filme original interativo, introduz o intercâmbio de escolha e resultado comum dos videogames no meio televisivo. A análise da adaptação e jogo *The Last of Us* evidencia também o valor do *gameplay* como elementos narrativos, demonstrando que adaptação do jogo foi além da narrativa principal.

A participação de um dos criadores do jogo, Neil Druckmann, como produtor da série televisiva provou-se também um grande fator benéfico para a adaptação do material. Este fator assiste numa maior familiarização do material do jogo e das ideias por trás dos eventos narrativos. Por conseguinte, esta familiarização e experiência com o material acaba também por ser benéfica nas situações em que os produtores introduzem narrativa original na adaptação.

Foi utilizada maioritariamente a fidelidade como parâmetro de análise para identificar mudanças e diferentes trajetórias nas obras escolhidas. A fidelidade é um dos aspetos mais valorizados no campo das adaptações e é frequentemente o motivo de debate entre vários teóricos sobre o seu verdadeiro valor neste tipo de obras. A análise, no entanto, prova que existe uma sobrevalorização da fidelidade como critério para medir a qualidade de uma adaptação. Apesar da série televisiva *The Last of Us* (2023) ser considerada uma adaptação fiel ao jogo, existem diversas instâncias em que a mesma opta por se afastar do material original. A grande disparidade nos níveis de violência entre as duas obras é um exemplo disso mesmo. Estas alterações podem ocorrer devido a diversos motivos, como a intenção dos criadores da adaptação, as limitações na produção da obra ou as características no meio da adaptação.

Linda Hutcheon considera também as características do meio como um aspeto fundamental na avaliação de adaptações, para além da fidelidade. Embora relevante, é importante realçar que as características dos meios de entretenimento não são tão universais ou fixas quanto assumimos. *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) desafia a noção de que os meios televisivos não são interativos. Na mesma vertente, livros-jogos, como a saga de livros *Sorcery!* (1983-1985), executam o processo de interatividade de acordo com as próprias regras do meio. Consequentemente é possível afirmar que estas características são, por vezes, transformadas.

Existe também uma distinção entre expectativas que as audiências têm, sobre os meios. Os videogames, por exemplo, necessitam de apresentar ao jogador uma experiência ativa com o próprio jogo. A televisão, por outro lado, não é utilizada como forma de entretenimento ativo, pelo menos dessa forma. *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) e *Lara Croft: Tomb Raider – The Cradle of Life* (2003), por exemplo, falharam a reconhecer este fator ao introduzir a mesma fantasia sensacional da personagem principal nos filmes. Como resultado, adaptação acabou por parecer estranha e exagerada no meio cinematográfico. Por outro lado, *Street Fighter* (1994), foi produzido na década de 90, quando ainda se acreditava que os videogames eram direcionados a crianças. Produzido em *live-action*, um recurso tipicamente mais apelativo a adultos, e com uma atuação mais infantilizado, o filme acabou por falhar comercial e criticamente.

Ademais, tal como Robert Stam aponta, o próprio contexto sociocultural acaba por influenciar gravemente a produção e recepção destas obras. Este fator é refletido no sucesso de *The Last of Us*, uma narrativa que ocorre num mundo pós-epidémico, cuja adaptação televisiva foi lançado após uma pandemia global. Para além disso, houve uma ressurgência recente de adaptações de videogames, devido à popularidade do meio, que impulsionaram uma maior atração para este tipo de obras.

A comparação entre obra original e adaptação é inevitável na sua essência, devido à semelhança, ou ausência dela, entre as duas obras. Todavia, é importante lembrar que estas acabam por ser obras distintas entre si. A constante comparação e preocupação com a fidelidade da adaptação com o material original torna-se num erro fatal para os criadores, que restringe e condiciona a obra. *The Last of Us* (2023) sucede acima dos seus contrapartes porque, apesar de adaptar o material do jogo fielmente, tenta também ser a sua própria obra e não se limitar à experiência do jogo.

Bibliografia

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

Alethia. (2006). *Genesis does what Nintendon't!*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=k7nsBoqJ6s8>

Almeida, M. S. O., & Da Silva, F. S. C. (2013). A systematic review of game design methods and tools. In *Entertainment Computing–ICEC 2013: 12th International Conference, ICEC 2013, São Paulo, Brazil, October 16-18, 2013. Proceedings 12* (pp. 17-29). Springer Berlin Heidelberg. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-41106-9_3

Bycer, J. (2015, July 17). Points of No Returns and their Impact on Game Design. *Game Developer*. <https://www.gamedeveloper.com/design/points-of-no-returns-and-their-impact-on-game-design>

Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press.

Carpenter, N. (2023, January 23). Why The Last of Us creators swapped spores for Cordyceps networks. *Polygon*. <https://www.polygon.com/entertainment/23562421/last-of-us-cordyceps-spores-tv-show-hbo>

Connor, J. (2007). The Persistence of Fidelity: Adaptation Theory Today. *M/C Journal*, 10(2). <https://doi.org/10.5204/mcj.2652>

Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. http://www.stonetrnix.com/gamedesign/art_of_computer_game_design.pdf

Deckelmeier, J. (2023, January 6). Craig Mazin & Neil Druckmann Interview: The Last Of Us. *ScreenRant*. <https://screenrant.com/the-last-of-us-craig-mazin-neil-druckmann-interview/>

Delaney, M. (2023, January 15). The Last Of Us (HBO Show) Review - Faithful, Additive, And Excellent [Review of The Last of Us Television Series by Mazin, C. & Druckmann, N.]. *Gamespot*. <https://www.gamespot.com/reviews/the-last-of-us-hbo-show-review-faithful-additive-and-excellent/1900-6418015/>

Dovey, J. & Kennedy, W. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Open University Press.

Fassone, R. (2018). Notoriously bad: early film-to-video game adaptations (1982–1994). In D. Cutchins, K. Krebs & E. Voigts (Eds.), *The Routledge Companion to Adaptation* (pp.106-116). Routledge Companions.

FilmIsNow Epic Movie Zone. (2023). THE LAST OF US (2023) *Behind-the-Scenes Beyond the Console*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=iHjySTFOOly>

Gameplay Only. (2022). *The Last of Us Part 1 Gameplay Walkthrough FULL GAME (No Commentary)*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=aGBPysEgDbo>

Hansen, D. (2016). *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*. Squae Fish.

Harmetz, A. (1982, July 1). Hollywood Discovering Video Games. *The New York Times*. Section D. 1. <https://www.nytimes.com/1982/07/01/business/video-games-to-to-hollywood.html>

Hilton, N. (2023, January 18). The Last of Us review: Pedro Pascal is magnetic in this tender, well-crafted and blackly comic piece [Review of The Last of Us Television Series by Mazin, C. & Druckmann, N.]. *Independent*. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/reviews/the-last-of-us-tv-series-review-pedro-pascal-new-episodes-b2264140.html>

Huizinga, J. (1966). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture* (5th ed.). Beacon Press.

Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. Routledge.

Idi4300. (2020). *The Last of Us Sound Effect, Enemy Seeing You*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=hGYPaR5kGrY>

Jackson, D. (2023, January 29). ‘The Last of Us’ Creators On Casting Nick Offerman And Murray Bartlett, And Crafting The Series’ Most Heartfelt Episode: ‘I Cried So Hard, It Hurt’. *Deadline*. <https://deadline.com/2023/01/the-last-us-interview-neil-druckmann-craig-mazin-nick-offerman-murray-bartlett-pedro-pascal-1235242560/>

Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. *Computer*, 44(3). 118-130. http://madwomb.com/tutorials/gamedesignAdvanced/Theory_HenryJenkins_GameDesignNarrativeArchitecture.pdf

Johnston, D. (2023, January 10). HBO's *The Last of Us* is even better than the video game [Review of *The Last of Us* Television Series by Mazin, C. & Druckmann, N.]. *Inverse*. <https://www.inverse.com/entertainment/the-last-of-us-review-hbo>

Kile, M. B. (2023, January 29). 'The Last of Us' Producer Reveals Why Bill and Frank's Storyline Was Changed in the Show (Exclusive). *ET*. <https://www.etonline.com/the-last-of-us-producer-reveals-why-bill-and-franks-storyline-was-changed-in-the-show-exclusive>

Koster, R. (2014). *A Theory of Fun for Game Design* (2nd ed.). O'Reilly Media, Inc.

Leane, R. (2023, January 10). *The Last of Us* review: A fantastic TV show in its own right [Review of *The Last of Us* Television Series by Mazin, C. & Druckmann, N.]. *RadioTimes.com*. <https://www.radiotimes.com/tv/sci-fi/the-last-of-us-tv-show-review/>

Leitch, T. M. (2003). Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory. *Criticism*, 45 (2), 149-171.

Lussier, G. (2023, January 10). *The Last Of Us* Is the Best Video Game Adaptation Ever, But It's So Much More [Review of *The Last of Us* Television Series by Mazin, C. & Druckmann, N.]. *Gizmodo*. <https://gizmodo.com/last-of-us-hbo-review-playstation-pedro-pascal-joel-ell-1849950042>

Martinho, C., Santos, P. & Prada, R. (2014). *Design e Desenvolvimento de Jogos*. FCA.

Max. (2023). *Making of The Last of Us | The Last of Us | Max*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=THZwZti2jvo>

Max. (2023). *The Last of Us: Inside the Episode*. Youtube. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLQYO9wN7Hvl487aXsXxYUWCbsYeUpydNb>

Max. (2023). *The Last of Us Official Podcast | Max*. Youtube. https://www.youtube.com/playlist?list=PLSduohp5OGX5_3Z9yWp9fmg9e-N_4ECFb

- Mazin, C. & Druckmann, N. (Showrunners) (2023). *The Last of Us* [Series]. HBO Max.
- Merino, F. (2015). *Narrativas Transmediáticas: O lugar do cinema* [Doctoral dissertation, Universidade da Beira Interior]. Repositório Institucional da Universidade da Beira Interior. <http://hdl.handle.net/10400.6/3954>
- Mitchell, B. L. (2012). *Game Design Essentials*. y John Wiley & Sons, Inc.
- Moore, M. E. (2011). *Basics of Game Design*. CRC Press.
- Moriarty, C. (2013, June 5). The Last of Us Review [Review of The Last of Us Videogame by Naughty Dog]. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/2013/06/05/the-last-of-us-review>
- Naughty Dog. (2022). *The Last of Us Part: I* (Windows PC) [Videogame]. Sony Computer Entertainment.
- Pedersen, R. E. (2003). *Game Design Foundations*. Wordware Publishing, Inc.
- Polidori, R. (2006). *After The Flood*. Steidl UK.
- Romano, N. (2023, January 15). How HBO's The Last of Us pulled off its first big shocker: 'An extreme Halloween Horror Nights'. *Entertainment Weekly*. <https://ew.com/tv/the-last-of-us-sarah-death-car-scene/>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The Mit Press.
- Santoalalla, G., Fleming, D., Staley, J., Luqui, J., Fleming, D., Offerman, N. & Mazin, J. (2023). *The Last of Us: Season1 (Soundtrack from the HBO Original Series)*. <https://open.spotify.com/intl-pt/album/1dJGmqeJGPl9jZrmoc0h5j>
- Santoalalla, G. & Umstead, A. (2013). *The Last of Us*. <https://open.spotify.com/intl-pt/album/2GFFxj8aR2XpwIMYanOPjh>
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Schreiber, I. (2009). Game design concepts: An Experiment in Game Design and Teaching. *Game Design Concepts*.

<http://gamedesignconcepts.pbworks.com/f/Game+Design+Concepts+-+An+experiment+in+game+design+and+teaching.pdf>

Smith, K. L. (2023, January 23). The Last of Us creators explain why Tess' death was changed for the show. *Capital FM*. <https://www.capitalfm.com/news/tv-film/last-of-us-tess-die-how-game-death-difference/>

Sony. (2023). [Part 1] *The Last of Us* cast sit down with game and show creators | *Creator to Creator*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=L7qaeSYkDyg>

Sony. (2023). [Part 2] *The Last of Us* cast & creators on violence & shoot-delaying laughs | *Creator to Creator*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=jQfH-tA2DIA>

Stam, R. (2000). "Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation" in *Film Adaption*, 2000. https://www.academia.edu/3133330/Beyond_Fidelity_The_Dialogics_of_Adaptation_in_Film_Adaption_2000

Stam, R. (2005). Introduction: The Theory and Practice of Adaptation. In R. Stam & A. Raego (Eds.), *Literature and film: a guide to the theory and practice of film adaptation* (pp.1-52). Blackwell Publishing.

Williams, S. (2023). The Costumes of *The Last of Us*: A Written History with Costume Designer, Cynthia Summers. *The Art of Costume*. <https://theartofcostume.com/2023/12/18/the-costumes-of-the-last-of-us-a-written-history-with-costume-designer-cynthia-summers/>

Wolf, J. P. M. & Perron, B. (Eds.). (2023). *The Routledge Companion to Video Game Studies* (2nd ed.). Routledge.

Zubek, R. (2020). *Elements of Game Design*. The MIT Press.

_____ (2013, June 18). The Last Of Us: the definitive postmortem – spoilers be damned. *Edge. Future plc*. Archived on December 20, 2014. <https://web.archive.org/web/20141220020719/http://www.edge-online.com/features/the-last-of-us-the-definitive-postmortem-spoilers-be-damned/>