A serialidade como estratégia narrativa em jogos eletrônicos: analisando o caso "*Game of Thrones*"

Camila Brandão Bisson[1*]

Universidade Federal de São Carlos, Departamento de Artes e Comunicação, Brasil[1]

RESUMO

A serialidade é uma estratégia narrativa utilizada desde os primórdios do audiovisual: nasceu no cinema e passou a ser amplamente utilizada em obras televisivas. Atualmente tal artifício também é utilizado nos jogos eletrônicos como um elemento primordial, passando até a categorizá-los em novos gêneros. Dentro do contexto cinematográfico diversos conceitos são utilizados para definir as características das obras serializadas, como o *cliffhanger*, utilizado para trazer suspense de um episódio para o outro e o *overlap*, que define a sobreposição da narrativa entre os episódios. A partir destes conceitos este artigo busca identificar tais estratégias no jogo "*Game of Thrones - A Telltale Games Series*" (Telltale Games, 2014 - 2015), trazendo estes recursos para o universo dos jogos eletrônicos e analisando quais suas influências no *gameplay*, na construção narrativa e no modo que este gênero de jogo é consumido pelo público.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, videogames, narrativa, serialidade, linguagem cinematográfica.

1 INTRODUÇÃO

Foi na década de 1980, enquanto os computadores ainda tinham um poder de processamento infinitamente inferior aos de hoje, que se passou a voltar a atenção para a narrativa nos jogos eletrônicos. Até então, os jogos se bastavam em sua mecânica, que define como o jogador é capaz de interagir com os elementos do jogo, quais as regras dessa interação e quais os objetivos que devem ser cumpridos. A mecânica ainda é o que define o jogo em sua própria natureza, porém a importância da narrativa ganha mais espaço nos jogos eletrônicos ao passar dos anos.

Com o advento dos jogos em três dimensões (3D), após diversos desafios de adaptação aos novos gráficos por parte de desenvolvedoras e do público, a linguagem cinematográfica pôde se transportar, com uma influência jamais vista anteriormente, para os jogos eletrônicos: mais possibilidades de movimentos e posicionamentos de câmera, mais interação com a luz ambiente e consequentemente mais recursos estéticos. A partir da sexta geração de consoles, que compreende o período de 1998 até meados de 2005, a integração entre cinema e jogos eletrônicos ficou ainda mais evidente. Segundo Brandão [3]: "Se por um lado a tecnologia concedeu mais imersividade aos games, por meio de gráficos fotorrealísticos e sensores de movimento, por outro a crescente integração entre narrativa e jogo demonstrou seu potencial em prover uma experiência fílmica ainda mais sinérgica do que a oferecida pela sétima arte".

A partir destas novas relações, novas características passaram a ser absorvidas pelos jogos em matéria de estética e estratégias narrativas. Uma destas estratégias é a serialidade [7], ponto principal do estudo presente neste artigo.

*e-mail: camila.bbisson@gmail.com

Surgida em meados dos anos 1910 [9], tal estratégia invadiu outros meios, principalmente a televisão [7]. Mas a serialidade também passou a caracterizar um gênero de videogames: os jogos episódicos. Atualmente, os jogos eletrônicos episódicos constituem uma nova forma de se criar e consumir este tipo de mídia. E é a partir desta nova forma de se compreender os videogames e da aproximação entre cinema e este tipo de mídia que este artigo busca identificar em "*Game of Thrones – A Telltale Games Series*" (Telltale Games, 2014 – 2015), recursos estéticos e narrativos baseados na linguagem cinematográfica, levando em conta como principal estratégia a serialidade e identificando em cada episódio do jogo características de tal estratégia.

2 O OBJETO DE ESTUDO: "*GAME OF THRONES – A TELLTALE GAMES SERIES*"

"*Game of Thrones – A Telltale Games Series*" é um *adventure game*[1] episódico lançado em seis partes entre 2014 e 2015 pela Telltale Games. O jogo conta a história da Casa Forrester, que é apenas mencionada nos livros de George R.R. Martin e não tem nenhuma aparição ou menção na série televisiva, portanto, a narrativa foi inteiramente criada pela Telltale, a partir de um universo já existente, mas trazendo uma nova perspectiva.

Os episódios do jogo compreendem um período que se estende da terceira à quinta temporada de "*Game of Thrones*" (David Benioff e D. B. Weiss), iniciando no acontecimento do "Casamento Vermelho". Os eventos da série se cruzam com os do jogo e é possível encontrar, durante a jornada, personagens já conhecidos como Jon Snow, Daenerys Targaryen, Cersei Lannister, Tyrion Lannister, Margaery Tyrell e Ramsay Bolton, dublados pelos atores que os interpretam na série televisiva. Vários locais onde o jogo se passa também são conhecidos da série, como Porto Real, A Muralha, As Gêmeas e Essos, porém outros são inéditos, como Ironrath e Highpoint, sedes da Casa Forrester e da Casa Whitehill, respectivamente. Apesar de ter estreita relação com a série, não é necessário conhecê-la para ter uma experiência satisfatória de jogo, visto que as narrativas, apesar de se passarem no mesmo universo, são independentes. Durante o *gameplay*[2] o jogador é colocado na pele de cinco personagens distintos, que possuem cada um uma linha narrativa individual que, em conjunto, traçam a história da Casa Forrester pelos seis episódios: Gared Tuttle, Ethan Forrester, Mira

[1] *Adventure games* são histórias que se passam em universos ficcionais onde o jogador atua na pele de um personagem, interagindo com o universo e outros personagens. Os elementos principais de um adventure game são seu enredo, o ambiente, os objetos com os quais o jogador pode interagir, o meio pelo qual o jogador pode tomar decisões e o meio por onde o jogo dá o retorno das ações que foram tomadas [4].

[2] Usa-se o termo *gameplay* para nomear a experiência de jogo. Está diretamente ligado à mecânica [8].

Forrester, Asher Forrester e Rodrik Forrester. É controlando estes cinco personagens que o jogador irá determinar o futuro da Casa através de suas escolhas durante o *gameplay* (Figura 1). Essa complexidade narrativa, que ramifica os acontecimentos através das escolhas do jogador é uma característica dos adventure games produzidos pela Telltale e pode ser considerada seu ponto fundamental.

Figura 1: sistema de escolhas. *Screenshot* do próprio jogo.

Por ter este caráter predominantemente narrativo, muitas vezes as produções são consideradas mais como filmes interativos do que como jogos eletrônicos. A experiência de jogo está diretamente ligada à narrativa e os poucos combates presentes são realizados através do que se denomina *quick-time event* [3]. Porém características fundamentais dos jogos eletrônicos, como as enumeradas por McGonigal [5], que compreendem meta, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária, estão presentes e claramente perceptíveis pelo jogador. Portanto, tais jogos, se fazem valer da linguagem cinematográfica não para se tornarem outro produto, mas para potencializarem sua narrativa. É compreensível que tal complexidade narrativa só é possível pela apropriação, pelo videogame, de estratégias cinematográficas.

3 A APROPRIAÇÃO DE ESTRATÉGIAS CINEMATOGRÁFICAS

É frequente, na história das mídias, encontrar pontos comuns. Quando surge uma nova mídia, ela sempre terá inspiração e base na anterior [6]. E com o cinema e os jogos eletrônicos não seria diferente. A partir da tradição da linguagem cinematográfica, a utilização de conceitos como da decupagem clássica, da *mise-en-scène*, da profundidade de campo e do posicionamento de câmera [1][2], os videogames puderam enriquecer suas narrativas.

Durante muito tempo as *cutscenes*, cenas de transição que são inseridas ao longo do jogo, eram onde a tradição cinematográfica era mais utilizada. Mas com a evolução tecnológica as *cutscenes* começaram a ser mais interativas e a invadir os jogos de maneira a se confundir com eles durante o *gameplay*. E o objeto de estudo deste artigo é um exemplo disso, graças à sua estética cinematográfica aplicada no jogo como um todo, o jogador não percebe a transição entre jogo e *cutscene*, criando-se assim uma unidade estilística.

Inicia-se esta análise partindo de uma das questões fundamentais do cinema: a *mise-en-scène*. Segundo Bordwell e Thompson [2] a *mise-en-scène* compreende os aspectos fílmicos que aparecem no enquadramento, como cenário, iluminação, figurino e comportamento dos personagens. Quando transportamos tais elementos para os jogos eletrônicos, mudamos a mídia, mas a funcionalidade e importância permanecem. Um cenário, para um jogo, será aquilo com o qual o jogador terá que interagir. A disposição dos elementos na tela e a localização do personagem nela são determinantes na compreensão do espaço e das ações que devem ser feitas. Além disso, um jogo normalmente se passa em diversas localizações e é crucial que o jogador as identifique de maneira rápida para que a ação não seja prejudicada.

Nos casos dos *adventure games*, especificamente de "*Game of Thrones*", objeto de estudo deste artigo, a *mise-en-scène* se coloca como um elemento a serviço da ambientação do jogador no espaço e da localização no mesmo em relação ao grande universo onde está inserido. São poucas as vezes em que o jogador pode se movimentar pelo cenário e nestes momentos é o cenário que guia o olhar para onde se deve ir para seguir com a narrativa. Nos momentos em que o jogador deve interagir com o cenário para ativar algo ou encontrar um elemento em específico, tudo salta aos olhos para ser localizado. Além disso, com a mudança frequente de personagem a ser controlado, a *mise-en-scène* se torna importante para a diferenciação. A partir de certo ponto o jogador já consegue diferenciar com qual personagem irá jogar naquele momento antes mesmo deste aparecer. Enquanto Porto Real, cenário de Mira, é um local cheio de cores, luzes quentes, construções luxuosas e muita luz natural entrando pelas janelas, Ironrath é um lugar escuro, com cores e luzes predominantemente frias, muitas construções de madeira e a presença das grandes árvores de pau-ferro. Essos tem diversas construções de pedra, tons quentes e opacos, que logo identificam o local como desértico. A Muralha, localizada no extremo norte, tem uma luz azulada e clara, provinda da neve, que contrasta com os mantos negros dos membros da Patrulha da Noite. A caracterização dos cenários se estende, claro, até os outros locais em que se passa a narrativa. Outras estratégias clássicas do cinema são a profundidade de campo (Figura 2) e a decupagem clássica [1].

Figura 2: profundidade de campo. *Screenshot* do próprio jogo.

A profundidade de campo é utilizada não só para permitir que o jogador localize elementos ao seu redor, mas também para que se comunique com outros personagens presentes na cena, enquanto a decupagem clássica permite a focalização no elemento de ação que se deseja, voltando a atenção do jogador àquilo que é determinante em certos momentos. Algumas estratégias clássicas, como a do campo e contracampo para diálogos e do plano geral para contextualização, por exemplo, são utilizadas. Estes recursos são aplicados visto que, no caso aqui analisado, a câmera é utilizada de forma diferente daquilo que se é comum nos jogos eletrônicos. Não há um uso persistente da câmera em primeira ou terceira pessoa como padrão, nem uma visão fixa dos acontecimentos. Cada enquadramento é pensado para servir à

[3] O *quick-time event* é uma estratégia que consiste em deixar o jogador alerta em momentos de cutscenes ou outros em que a ação não é muito presente. Durante o *quick-time event* deve-se apertar teclas ou botões determinados para que uma determinada ação seja feita. No caso de "*Game of Thrones – A Telltale Games Series*", todas as ações de batalha são feitas através deste recurso.

narrativa da melhor forma e causar no jogador a sensação que se deseja em cada momento da história (Figura 3).

Figura 3: enquadramento à serviço da narrativa. *Screenshot* do próprio jogo.

Mas não só na linguagem e na estética que esta análise se propõe a aproximar o cinema e os jogos eletrônicos. O principal ponto de intersecção deste artigo se propõe a aproximar as duas mídias do ponto de vista outra estratégia: a serialidade.

4 A SERIALIDADE COMO ESTRATÉGIA NARRATIVA

A serialidade como recurso narrativo é amplamente utilizada na televisão e frequentemente relacionada a tal mídia. Porém o que esta análise busca é retomar à serialidade dos melodramas de sensação dos anos 1910. Com base, portanto, na obra de Ben Singer [9], usa-se neste artigo o termo "seriado" e não "série" para definir narrativas fragmentadas que, apesar de terem narrativas independentes em cada episódio, possuem uma premissa maior que é abordada desde o primeiro momento e perdura até o final da narrativa. Estas características que definiram os seriados produzidos entre 1912 e 1914 são as mesmas que encontramos em "*Game of Thrones – A Telltale Games Series*".

Singer [9] também afirma que todo e qualquer seriado, com poucas exceções, são melodramas de sensação, cheios de ação abundante, violência estimulante, vistas espetaculares, emoção do perigo físico, vilania e heroísmo. Tais características não se afastam do objeto de estudo deste artigo, muito pelo contrário, estão inseridas nele em toda a narrativa. Outras características dos seriados são os *cliffhangers* e os *overlaps*.

Cliffhangers e *overlaps*, além de serem características fundamentais dos melodramas seriados e estratégias utilizadas até os dias de hoje, são o que garantem que o espectador (ou no caso deste estudo, o jogador) se interesse em acompanhar toda a história, episódio por episódio. O *cliffhanger* pode ser definido como uma estratégia para se manter o suspense da série. Ao criar um ponto de tensão no final do episódio deixa-se no ar a conclusão de fatos narrativos, levando assim o público a continuar consumindo a obra até seu último episódio. O *overlap* por sua vez, caracteriza a presença de elementos do próximo episódio no final de cada um, como uma prévia do que haverá pela frente, ou de um resumo de acontecimentos anteriores no início de um episódio. Do ponto de vista do consumo, tais estratégias permitem que o produto em questão tenha uma durabilidade maior, considerando que será divulgado a cada episódio.

A partir de tais características, portanto, cada episódio de "*Game of Thrones – A Telltale Game Series*" foi analisado individualmente, identificando como a serialidade se enquadra como estratégia narrativa que vai além do cinema e da televisão, podendo também fazer parte dos jogos eletrônicos.

5 ANALISANDO "*GAME OF THRONES – A TELLTALE GAMES SERIES*"

Ao se analisar individualmente cada episódio da primeira temporada de "*Game of Thrones – A Telltale Games Series*" é possível identificar diversas características das narrativas seriadas tratadas neste artigo. A mais evidente é a que compreende o uso de *overlaps* para manter a expectativa do jogador. Os episódios 1 ("Ferro do Gelo"), 2 ("Os Lordes Perdidos"), 3 ("A Espada na Escuridão") e 4 ("Filhos do Inverno"), possuem ao seu final uma compilação de cenas do que ocorrerá no episódio seguinte, antecedida dos dizeres "A seguir, no *Game of Thrones*". O único episódio que não possui um *overlap* final, além do último, é o episódio 5 ("Um Ninho de Víboras"). No episódio em questão, outra estratégia foi utilizada para manter a atenção do jogador e a análise será feita ainda neste texto. Os *overlaps* também são identificáveis no início de cada episódio, a partir do segundo, através do resumo dos acontecimentos anteriores mais importantes, precedidos dos dizeres "Anteriormente em *Game of Thrones*".

O *overlap*, portanto, a partir de seu papel nas narrativas seriadas, traz contextualização e expectativa. O jogador, ao consumir os episódios em suas datas de lançamento, muitas das vezes precisa relembrar o que viveu e, ao terminar um episódio, tem sua curiosidade alimentada pelo que poderá acontecer a seguir.

Outra estratégia identificada foi o *cliffhanger*, mantido ao longo de toda a temporada e beneficiado pelo uso de diversos personagens jogáveis. As cinco narrativas individuais possuem seus pontos de tensão distintos, o que torna as expectativas dos jogadores ainda maiores, causando múltiplos *cliffhangers*, com diferentes níveis.

No primeiro episódio, "Ferro do Gelo", o grande ponto de tensão, o maior *cliffhanger* é o assassinato de Ethan pelas mãos de Ramsay Bolton e o sequestro de Ryon, caçula Forrester, por Ludd Whitehill. O questionamento de quem será o novo Lorde Forrester, de como a família lidará com tantas mortes em um curto período de tempo, de como ficará a relação com os Bolton e os Whitehill paira no ar. Além disso, dois pontos também seguram a tensão do jogador: como ficará a situação de Mira em Porto Real, lidando com a necessidade de ajudar sua família enquanto permanece na corte e qual será o futuro de Gared na Patrulha da Noite.

Em "Os Lordes Perdidos", segundo episódio, vários momentos de tensão são criados. Tem-se o retorno de Rodrik a Ironrath e o questionamento de como vai lidar com os problemas que sua Casa vem enfrentando e com a situação de seu noivado, a chegada de Gared à Muralha e o envolvimento de Mira em uma trama perigosa com os Lannisters. É justamente com Mira que o maior ponto de tensão, ou seja, o *cliffhanger* mais marcante acontece. Um guarda Lannister envia um bilhete para que ela o encontre no jardim porque quer lhe passar informações que ajudarão com Tyrion. Mas tudo não passava de uma armação para assassiná-la. É aqui que ocorre a grande escolha do episódio e independente da escolha do jogador, muita coisa se desenrolará a partir disto. Apesar de ser o maior ponto de tensão, não é com este evento que o episódio termina. Mesmo que o suspense em relação ao que virá a seguir seja grande, o final do episódio condensa todas as expectativas em um só acontecimento. Enquanto Talia Forrester canta a canção que compôs para homenagear seu pai e seu irmão no funeral de ambos, cenas da cerimônia se intercalam com o que acontece com os outros personagens: a jornada de Asher, Mira de volta ao seu dormitório e Gared em seus treinamentos.

O episódio 3 da temporada, "A Espada na Escuridão", como um todo, tem pontos de tensão dispersos e grande concentração de questões importantes em seu final, configurando um *cliffhanger* múltiplo: Asher frente a frente com Daenerys Targaryen em busca

de apoio, Gared lidando com o fato de ter assassinado o homem que matou sua família dentro dos portões da Muralha, Rodrik sendo humilhado por Gryff Whitehill na frente de toda Casa Forrester e Mira lidando com as provas de que estava se aliando com Tyrion Lannister, agora acusado de matar o rei, para salvar sua família.

"Filhos do Inverno", o quarto episódio, apesar de vários pontos de tensão em aberto, tem um *cliffhanger* tradicional e único. Após negociar com Ludd Whitehill em Highpoint, Rodrik retorna para Ironrath e encontra Ramsay Bolton que, antes das imagens do que se virá a seguir, fecha o episódio com as seguintes palavras: "Disseram-me que você é um homem que não pode ser quebrado. Decidi vir aqui pessoalmente conferir isso". É só o que o jogador precisa para se prender à expectativa para o próximo episódio.

O penúltimo episódio de "*Game of Thrones – A Telltale Game Series*", pode ser considerado um grande *cliffhanger* para o final da temporada e é o único episódio a não ter *overlap* final. Depois de conseguir seu exército, almejado durante todos os episódios anteriores, Asher parte para Ironrath. Enquanto isso, Rodrik descobre que há um traidor entre seus homens de confiança e que tal traidor passou para os Whitehill todas as informações sobre a chegada do irmão. Apesar da preocupação com toda a situação, um fio de esperança passa a tomar conta do jogador quando o barco comandado por Asher começa a se aproximar da costa. Finalmente os irmãos Forrester poderiam batalhar com os Whitehill e conquistar sua paz novamente. Mas é neste ponto que ocorre o maior momento de tensão de toda a temporada, o maior *cliffhanger*, que vai, com certeza, manter os jogadores na espera pelo próximo episódio e pela conclusão da temporada. Os Whitehill, com um grupo liderado por Gryff emboscam a chegada de Asher e seus mercenários. Todos tentam fugir para Ironrath, mas o que se segue é a morte de vários defensores da Casa Forrester e a decisão mais difícil de todo o jogo: só um irmão deve sobreviver. Após a escolha entre Asher e Rodrik, não há, pela única vez em toda a temporada, *overlap* final. Não é necessário. Tudo que aconteceu ao final de "Um Ninho de Víboras" tem efeitos tão devastadores que não há como não desejar que um novo episódio chegue rapidamente para que os Forrester finalmente sejam vingados.

Foram longos meses de espera até o lançamento de "O Dragão de Gelo" em novembro de 2015. O último episódio da primeira temporada de "*Game of Thrones – A Telltale Games Series*" mais do que a conclusão da narrativa como um todo, também atua como um grande *cliffhanger* para a segunda temporada, ainda não lançada. Todas as conclusões trazem novas tensões e muito da narrativa ainda fica em aberto. Independente das escolhas do jogador e dos desfechos que se seguirem, o final do episódio, exibindo os acontecimentos finais de todos os personagens e trazendo tensão constante, é o *cliffhanger* que vai ligar a primeira e a segunda temporadas do jogo.

6 Conclusão

A importância que a narrativa tem ganhado na produção dos jogos eletrônicos permite e necessita novas linguagens e procedimentos. E a serialidade, neste contexto, atua como um meio de se criar novas complexidades e um novo modo de se consumir videogames. Se por um lado podem-se obter todos os capítulos de uma só vez após o lançamento do último, por outro existirão jogadores que iniciarão sua jornada no primeiro episódio e a seguirão até o final, tendo um efeito maximizado da serialidade e causando um impacto mercadológico diferente do convencional. Cada capítulo pode ser considerado um "novo jogo", com uma nova divulgação, uma nova gama de jogadores e uma nova expectativa gerada em torno de cada lançamento.

Tais características têm levado os jogos seriados a criaram uma tendência. Entre fevereiro de 2016 e agosto de 2017, a *Telltale Games* lançou seis jogos seriados: "*The Walking Dead: Michonne*" (2016), "*Batman: The Telltale Series*" (2016), "*The Walking Dead: A New Frontier*" (2016 – 2017), "*Guardians of the Galaxy: The Telltale Series*" (2017), "*Minecraft: Story Mode – Season Two*" (2017) e "*Batman: The Enemy Within*" (2017), que somam 28 episódios (alguns ainda não lançados). Para 2018, outros dois jogos já tiveram seus lançamentos confirmados: "*The Walking Dead: The Final Season*" e "*The Wolf Among Us: Season Two*" [10]. Além disso, o primeiro episódio de "*Life is Strange: Before the Storm*" (*Square Enix*), continuação do aclamado jogo seriado "*Life is Strange*" (*Square Enix,* 2015), foi lançado ao final de agosto de 2017 e tem três episódios previstos [11].

No caso "*Game of Thrones – A Telltale Game Series*", além de provir de produtos já seriados, como a série televisiva e os livros de George R. R. Martin, a complexidade narrativa e a quantidade de personagens que o jogador controla pediam uma distribuição que permitisse uma compreensão micro e macro dos acontecimentos. Além disso, a divisão em episódios, não só seguindo uma tendência de mercado e criando um novo gênero de jogos, também permite que a história seja melhor contada ao jogador, cause um maior nível de envolvimento e imersão, criando uma expectativa que não é vista naturalmente em jogos não seriados. Por fim, a utilização da linguagem cinematográfica como um todo, a fim de criar uma unidade estilística entre jogo e cutscenes torna a experiência de jogo mais satisfatória e imersiva por não causar quebras em diversos momentos, dispersando a atenção do jogador.

A inserção de uma linguagem tradicional e secular como a do cinema em outras mídias, como a dos videogames, que cada vez mais surgem como produtos de entretenimento mais poderosos, não busca tornar uma mídia igual à outra. Muito pelo contrário. É necessário, portanto, entender que a boa utilização de linguagens externas só tornará a experiência de jogo mais atrativa e imersiva, partindo para a construção de uma linguagem própria dos videogames cada vez mais complexa e capaz de transmitir histórias cada vez melhores e mais envolventes.

Referências

[1] D. Bordwell. *Sobre a história do estilo cinematográfico*. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

[2] D. Bordwell e K. Thompson. *Film Art: an introduction*. 8 ed. New York: McGraw-Hill, 2008.

[3] L. R. G. Brandão. *Jogos cinematográficos ou filmes interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos.* In: XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital - SBGames, 2012.

[4] P. Killworth. *How to write adventure games for the BBC microcomputer Model B and Acorn Electron.* Penguin Books, 1984.

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

[6] J. Murray. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

[7] P. T. Palomino. *A narrativa seriada em jogos eletrônicos: o caso Asura's Wrath, jogo ou animação interativa?* In: XII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital - SBGames, 2013.

[8] A. K. O. Sato e M. V. Cardoso. *Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos.* In: VII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital - SBGames, 2008.

[9] B. Singer. *Melodrama and Modernity: early sensational cinema and its contexts*. New York: Columbia University Press, 2001.

[10] Telltale – All Series. Disponível em: <https://telltale.com/series>. Acesso em: set. 2017.

[11] Trusted Reviews - Life is Strange Season 2 release date, trailers, news and more. Disponível em: <http://bit.ly/2f3EFDW>. Acesso em: set. 2017.