

Escavando bits: uma arqueologia de Horizon $Zero\ Dawn$

Brasil

Escavando bits: uma arqueologia de $Horizon\ Zero$ Dawn

Monografia apresentada como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Antropologia, com habilitação em Arqueologia, da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais.

Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas – FAFICH Curso de Antropologia

Orientador: Andres Zarankin

Brasil 2018, v-1.2

Escavando bits: uma arqueologia de *Horizon Zero Dawn/* Lilian Cordeiro Lima Marques. – Brasil, 2018, v-1.2-

101 p. : il. (algumas color.) ; 30 cm.

Orientador: Andres Zarankin

Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas – FAFICH Curso de Antropologia, 2018, v-1.2.

1. Jogos digitais. 2. Arqueologia. 3. Video games. 4. Materialidade digital 5. Performatividade I. Andres Zarankin. II. Universidade Federal de Minas Gerais. III. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. IV. Escavando bits: uma arqueologia de *Horizon Zero Dawn*.

Escavando bits: uma arqueologia de $Horizon\ Zero$ Dawn

Monografia apresentada como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Antropologia, com habilitação em Arqueologia, da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais.

Brasil, 09 de julho de 2018:

Andres Zarankin

Orientador

José Roberto Pellini

Convidado 1

Brasil 2018, v-1.2



Agradecimentos

Só tenho a agradecer às pessoas à minha volta. Todas elas me ajudaram muito em vários aspectos diferentes, mas algumas merecem uma menção honrosa.

À minha mãe, Carmen, que me criou para ser a mulher que sou hoje. Se sou forte e decidida, é graças a ela. Se ela me pressionou, sei que foi para o meu bem, e se me encorajou e me pôs para cima, foi porque merecia. Ao Gustavo, meu padrasto, que, junto com minha mãe, me impulsionou e colocou meus pés no chão quando eu precisei.

Ao meu pai, Mamede, que me levou aos limites do possível durante essa etapa e me ajudou como se fosse sua aluna. Aos meus irmãos, um de sangue e um de coração. Dan, de quem eu só tenho orgulho por ser uma pessoa maravilhosa, e um acadêmico maravilhoso, você me inspira. E Vitor, o melhor amigo que eu vou ter nessa vida, que me deu tapas na cara sem piedade quando eu precisei, maratonou escrita e estudo comigo e que jamais me deixou na mão ou o meu lado.

A todos os meus tios, por parte de mãe e de pai. À tia Pit, por me ajudar com ortografia e português quando pedi, à tia Dora e ao tio Paulo, e aos meus primos, Abraão, Marcus e Matheus, por serem pontos de alegria extrema, me animarem todas as vezes que nos encontramos e me alimentarem com as comidas mais gostosas de todas!

Ao meu namorado, Lucas, que passou comigo por todas as fases de desenvolvimento e sofrimento deste trabalho, incluindo as duas trocas de assunto. Que me apoiou em minhas decisões, me ajudou a sonhar e colocou meus pés no chão. Eu realmente não teria conseguido sem seu apoio.

À Nathalia e à Lara, que foram meus portos seguros durante os anos na FAFICH. Ao Matheus, que me ajudou demais com referências e ideias, me deixando doida de coisa para pensar. À Érica, que me ouviu chorar as pitangas acadêmicas quando tudo estava dando errado e esteve lá para me fazer perder o autocontrole com séries e jogos. Ao Rui, que se mostrou um amigo inesperado e incrível, que conseguiu me acalmar em momentos de pressão de tempo, me mostrou músicas novas e me deixou mais leve para conseguir escrever. Obrigada.

E, por último, mas nem de longe menos importante, aos meus professores. Todos eles me ajudaram a chegar até aqui, mas agradeço, em especial, ao meu orientador, Andres, que aguentou meu caos quando eu mudei de tema de última hora e me apoiou nesse novo projeto. Obrigada por confiar no meu trabalho.

Resumo

Este trabalho procura abordar como jogos digitais podem ser analisados na Arqueologia e de que modo podem contribuir para a disciplina. Por ser uma abordagem nova dentro da Arqueologia, o Arqueogaming ainda tem sido pouco abordado e discutido. Utilizando o jogo Horizon Zero Dawn como estudo de caso, foi realizada uma análise da cultura material presente no mesmo, a fim de demonstrar como o passado pode ser retratado mesmo em jogos com temática futurista e de que forma isso pode contribuir para a Arqueologia. Aliado ao estudo de caso, foi aplicado um questionário, a fim de traçar o perfil do jogador médio de Horizon Zero Dawn, e, assim, observar como e o que ocorre na interação entre jogador e jogo. Demonstrando como um futuro pós-apocalíptico tem conexão com o passado, desde as sociedades fictícias presentes até remanescentes do mundo antigo presentes na paisagem, é possível fazer uma ponte concreta entre esse futuro imaginado e o presente e passados reais.

Palavras-chave: Arqueologia. Arqueogaming. Jogos digitais. Video games. Materialidade digital. Performatividade.

Abstract

This work seeks to address how video games can be analyzed and explored in Archeology and how they can contribute to the discipline. As this is a new approach within Archeology, Arqueogaming has still been little explored and discussed. Using the game Horizon Zero Dawn as a case study, an analysis of the material culture present within it was made in order to demonstrate how the past can be portrayed even in games with futuristic themes, and how this can contribute to Archeology. Along with the case study, a survey was applied in order to trace the profile of the average Horizon Zero Dawn player, to observe how and what happens in the interaction between player and game. Demonstrating how a post-apocalyptic future has a connection with the past, from the present fictional societies to the remnants of the ancient world present in the landscape, it is possible to make a concrete bridge between this imagined future and the real present and past.

Keywords: Archaeology. Archaeogaming. Video Games. Digital Heritage. Performativity.

Lista de ilustrações

Figura 1 – Cestaria tradicional Nora
Figura 2 – Visão geral do mundo
Figura 3 — Rost com a criança nas costas
Figura 4 – Aloy aos 6 anos na caverna
Figura 5 – Homem com um Foco
Figura 6 – Aloy e os competidores na linha de chegada da Provação 35 $$
Figura 7 — Matriarcas Teersa, Jezza e Lansra, respectivamente
Figura 8 – Meridian vista de baixo
Figura 9 – Avad em seu palácio
Figura 10 – ACA3 Scarab
Figura 11 – BOR7 Hórus, o demônio de metal de Grave Hoard $\dots $ 42
Figura 12 — Elizabet Sobeck explicando Gaia e suas funções subordinadas $\dots 43$
Figura 13 – Desenhos nas paredes de Eleuthia 9
Figura 14 – Spire
Figura 15 – Varl, Aloy e Erend comemorando a vitória sobre Hades 48 $$
Figura 16 — Ilustração da porção sul mapa disponível para exploração 50 $$
Figura 17 – $\textit{Datapoint}$ de texto presente no mundo (ponto luminoso) 5
Figura 18 — Cerâmicas Carja presentes em Meridian
Figura 19 — Um asiático, um negro e um caucasiano adorando o Sol em Meridian $$. $$ 54
Figura 20 – Arte conceitual das caçadoras Banuk
Figura 21 — Arte conceitual das caçadoras Nora
Figura 22 – Arte conceitual das caçadoras Carja 5
Figura 23 – Arte conceitual das caçadoras Oseram
Figura 24 — Resultado da questão 1
Figura 25 — Resultado da questão 2
Figura 26 – Resultado da questão 4
Figura 27 — Resultado da questão 5
Figura 28 — Resultado da questão 6
Figura 29 — Resultado da questão 8
Figura 30 – Resultado da questão 3

Lista de tabelas

Tabela I –	Tabela de relações entre genero,	etnia tribo e cultura materi	al presente
	em Horizon Zero Dawn		66

Lista de abreviaturas e siglas

CAPES Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

RPG Role-Playing Game

I.A. Inteligência Artificial

NPC Non-Playable Character – personagem não jogável

Sumário

	Introdução	14
I	PREPARAÇÃO DA PESQUISA	16
1	PREPARAÇÃO DA PESQUISA	17
1.1	O problema	17
1.2	Metodologia	18
1.2.1	Classificação da pesquisa	18
1.2.2	Percurso metodológico	18
П	REFERENCIAIS TEÓRICOS	19
2	ARQUEOGAMING	20
2.1	O que é Arqueogaming?	2 5
Ш	RESULTADOS	2 9
3	APRESENTAÇÃO DO CASO	30
3.1	Introdução	30
3.2	Prólogo	31
3.2.1	Um presente do passado	32
3.2.2	A ponta da lança	33
3.2.3	A provação	35
3.2.4	Uma Emissária nos portões	37
3.2.5	A Cidade do Sol	37
3.2.6	Maker's End	39
3.2.7	O Grave Hoard	41
3.2.8	Segredos das profundezas da Terra	42
3.2.9	O coração dos Nora	4 4
3.2.10	A sombra iminente	47
4	ANÁLISE DO CASO	49
5	QUESTIONÁRIO	58
5.1	Apresentação da forma	58

5.2	Resultados da aplicação	58
5.3	Análise da aplicação do questionário	60
6	CONCLUSÃO DOS RESULTADOS	65
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	67
	REFERÊNCIAS	68
	LUDOGRAFIA	71
	Glossário	72
	APÊNDICES	73
	APÊNDICE A – FORMULÁRIO DO QUESTIONÁRIO APLI- CADO	74
	APÊNDICE B – RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO	81

Introdução

Meu primeiro contato com vídeo games foi tão cedo que eu sequer me lembro. Passei boa parte da infância na casa do meu primo jogando Super Nintendo e, mais tarde, PlayStation (na época ainda em sua primeira edição), e nunca deixei de gostar e jogar. Com o passar dos anos o interesse apenas aumentou, o que me levou a possuir todos os consoles da Sony, à exceção do primeiro, e alguns portáteis da Nintendo. Quanto aos jogos em si, sempre prezei mais pelas boas histórias que pela jogabilidade pura, o que me direcionou para os Role-Playing Game (RPG), estilo que consiste em jogar com um personagem em um mundo pré-definido e com história própria.

Nunca ter parado de jogar implica que, durante toda a minha graduação, essa atividade foi uma das principais nas minhas horas livres, e, com o tempo, percebi que a Arqueologia estava mudando minha forma de jogar e enxergar os jogos. Embora a história do jogo sempre tenha sido o aspecto mais importante para mim, raramente busquei mais informações sobre o mundo em questão, fosse *in game* ou na internet de forma geral. Isso foi mudando aos poucos, até que, inesperadamente, me vi procurando por todo tipo de informação disponível sobre a *lore* do jogo e percebendo os aspectos mais sutis da história.

Nas palavras de Reinhard (2017, p. 99), "um vídeo game é um ambiente construído, algo feito por pessoas e para outras pessoas usarem – e, em alguns casos, 'habitarem', se o jogo for realmente bom. Um vídeo game também é um sitio arqueológico" (tradução do autor). Buscando tratar o jogo como um mundo existente e não apenas como um mero programa de entretenimento, pretende-se observar como um personagem constrói seu próprio passado a partir de informações visuais disponíveis na paisagem, além de explorar instalações arruinadas com o mesmo fim.

O Arqueogaming se apresenta como uma forma de estudo relativamente nova, havendo poucos estudos do tipo no Brasil. Esta é, portanto, uma contribuição para a área que carece de enfoque acadêmico. Uma das categorias de estudo do Arqueogaming se baseia na forma como a Arqueologia tem sido representada in game, assim como a que deveria ser. Além disso, também é possível analisar arqueologicamente o patrimônio cultural dentro dos jogos. Alguns pesquisadores o fazem com jogos que enaltecem uma cultura específica (como o Never Alone (Kisima Ingitchuna) (2014)), ou buscando esses traços onde, à primeira vista, não existiriam (como em The Witcher 3: Wild Hunt (2015)).

Dois grandes temas são abordados com frequência desde seu início dessa indústria: a ficção científica futurista e o passado. Esse tipo de mídia permite ao jogador experienciar o passado e, até certo ponto, moldá-lo à sua maneira. Tal oportunidade traz um apelo emocional (MOL et al, 2017). Os autores também defendem que o virtual e o real estão entrelaçados e se influenciam, ao contrário do que prega o senso comum: "apenas um jogo".

Com esse entrelace, jogos possuem a capacidade de alterar a percepção que o jogador possui do passado e, em certa medida, sua própria identidade no presente, dependendo do grau

Introdução 15

de conexão entre jogador e personagem. É a sua natureza interativa que possibilita essa troca. O passado interativo de Assassin's Creed: Origins (2017) se torna convincente e autêntico, ao mesmo tempo que maleável. Foi-me dito por um amigo que, nesse jogo, nós descobrimos que o passado tinha cores e muita vida, sendo este um exemplo muito claro dessa troca.

Como dito anteriormente, a indústria de vídeo games é massiva, tendo ultrapassado praticamente todas as outras formas de entretenimento, algo que tende a crescer ainda mais. Com esse crescimento e o reflexo na sociedade, a importância de se compreender melhor como esses passados virtuais são criados aumenta. Conhecer como esse passado interativo é feito é importante, justamente pelo impacto exercido nas pessoas que com ele interagem.

Portanto, ao analisar a apresentação midiática de futuros possíveis, o Arqueogaming contribui na identificação de qual e como o passado é retratado, inclusive quando não há ligação direta com esse. No caso apresentado, apesar de a história se passar cerca de um milênio no futuro, os eventos que culminaram na extinção total da vida na Terra ocorreram em 2064 — sendo, portanto, um futuro próximo, ligado ao nosso mundo —, é possível perceber elementos contemporâneos, como carros e prédios destruídos, estátuas tomadas por vegetação, represas, dentre outros. Além disso é nas sociedades e em seus assentamentos que se vê com mais clareza a conexão com o nosso passado: cestas de palha, habitações de madeira e pedra, diversos produtos manufaturados (como vasilhames cerâmicos diversos) fazem essa ponte, como na Figura 1.



Figura 1 – Cestaria tradicional Nora

Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Parte I Preparação da pesquisa

1 Preparação da Pesquisa

1.1 O problema

Para a Ciência da Computação, jogos digitais, referem-se a dígitos numéricos baseados na linguagem binária: são números que codificam a informação manipulada por computadores. Portanto, consideram-se jogos digitais aqueles que utilizam computador. Esses jogos possuem materialidade limitada, uma vez que, mesmo sendo possível a escavação de componentes físicos como controles, cartuchos ou CDs, console e cabos, seu conteúdo não é, necessariamente, acessível, uma vez que esse é imaterial.

Além disso, no decorrer deste trabalho, também serão utilizados termos e conceitos próprios da comunidade de jogadores. E faz-se distinção entre jogos de computador pessoal e os de console especializado, que, mesmo sendo inevitavelmente um computador, é adaptado para videogames, com exemplares específicos de cada uma das três grandes empresas (Sony, Nintendo e Microsoft).

O escopo deste trabalho está localizado na área de jogos digitais, e não de jogos analógicos.

De acordo com o site do *jornal Correio Brasiliense*, em uma matéria de 2015, a indústria de jogos atualmente ultrapassa a indústria do cinema (tendo arrecadado U\$91bi e U\$39,1bi respectivamente). Além disso, o público *gamer* tem crescido mais a cada dia. Com o nascimento da indústria ainda na década de 1970, jogos digitais não podem mais ser considerados apenas coisa de criança, uma vez que as crianças da época já são adultas e, em sua maioria, permanecem consumindo.

O objetivo deste trabalho, portanto, é desenvolver uma arqueologia dos jogos digitais, analisando a materialidade do materialmente imaterial¹ presente no jogo escolhido, que engloba desde artefatos como cestarias típicas e pinturas rupestres até a paisagem. Essa materialidade se apresenta dentro do jogo como uma extensão do nosso próprio universo. Pretende-se também demonstrar como jogos digitais podem acrescentar à arqueologia e vice-versa, e como podem e devem ser analisados como um produto da nossa sociedade, assim como outro material arqueológico.

A nível específico, pretende-se observar a materialidade presente no jogo *Horizon Zero Dawn*, incluindo a relação entre jogador, personagens, objetos e paisagem. Através de narrativas diretas (dialogando diretamente com a trama central), ou indiretas (contando sobre como era o mundo e como eram as pessoas que nele viviam). O jogo se constrói concomitantemente para o jogador e para os personagens envolvidos, tendo a paisagem não apenas como um mero pano de fundo, mas como um agente ativo do mundo observado. Pretende-se, também, explicitar os motivos pelos quais jogos digitais podem contribuir com um novo campo de atuação, o mundo

A materialidade analisada existe apenas no universo virtual, sendo assim, a chamaremos de materialidade imaterial

digital, para arqueologia (e vice-versa), bem como demonstrar como os jogos digitais podem ser analisados como produto da sociedade ocidental, da mesma forma que qualquer outro material típico da arqueologia.

A partir do estudo de caso, pretende-se analisar a apresentação midiática de futuros possíveis, e que, portanto, não teriam, teoricamente, ligação com o passado. Devido à história se passar cerca de um milênio no futuro, os eventos que culminaram na extinção total da vida na Terra ocorrem em 2064 – sendo, portanto, ainda o nosso futuro –, é possível perceber elementos contemporâneos a nós, como carros e prédios destruídos, estátuas tomadas por vegetação, represas, usinas de energia eólica, dentre outros. Além disso, é nas sociedades e em seus assentamentos que se vê com mais clareza a conexão com o nosso passado: cestas de palha, habitações de madeira e pedra, diversos produtos manufaturados (como vasilhames cerâmicos diversos) fazem essa ponte.

1.2 Metodologia

A metodologia está baseada na leitura e correlação da bibliografia disponível com a realidade contemporânea das produções de jogos arqueológicos, culminando em diálogos entre os autores (fontes e bibliografia). Foi realizada uma análise do universo do estudo de caso, a fim de compará-lo com sua repercussão prática no contexto geral da indústria de videogames e sua relação com a produção acadêmica atual. A questão da performatividade de gênero de Butler também será explorada através da pesquisa realizada.

1.2.1 Classificação da pesquisa

A caracterização metodológica está baseada quanto à abordagem descritiva, quanto aos procedimentos técnicos do estudo de caso e à utilização de questionário qualitativo para identificação de perfil de usuário, em forma de monografia.

1.2.2 Percurso metodológico

As seguintes etapas, descritas abaixo, foram realizadas durante o desenvolvimento da pesquisa.

- Etapa 1 : Levantamento documental sobre o contexto do jogo analisado em fontes especializadas, como os periódicos da CAPES e sites da Internet.
- Etapa 2 : Elaboração e aplicação de questionário para a elaboração de um perfil do usuário.
- Etapa 3: Desenvolvimento do estudo de caso: Horizon Zero Dawn.
- Etapa 4 : Análise e considerações finais.

Parte II Referenciais teóricos

2 Arqueogaming

Com a enorme força que os jogos digitais alcançaram como forma de entretenimento, é de se esperar que, assim como aconteceu com outras mídias e formas de entretenimento, a academia comece a voltar seus olhos para essa indústria. A arqueologia, enquanto campo científico, também tem aderido a este movimento e, sendo assim, em 2013 nasce o site (e, com ele, o termo) archaeogaming.com. Criado por Andrew Reinhard, o site tinha como objetivo ser o pontapé inicial para a discussão sobre arqueologia nos e dos jogos.

A diferença entre os jogos antigos e os atuais está nas histórias, que têm adquirido mais importância, e muitas facetas dos videogames são utilizadas para ajudar a contá-las — histórias que podem até, um dia, competir com trabalhos cinematográficos e roteiros antigos em termos de conteúdo narrativo. Os jogos digitais são únicos, pois sua versão emergente da narrativa é baseada em sua natureza interativa (SHEPARD, 2014). Apesar de terem um roteiro pré-definido e limitações quanto à própria jogabilidade e cenário, os jogadores, ainda assim, têm a oportunidade de moldar sua própria narrativa, contando histórias de maneiras que o cinema e os textos simplesmente não podem. Os designers e desenvolvedores estão aprendendo a aproveitar esses elementos interativos cada vez mais, desde a personalização do avatar até as escolhas feitas durante o jogo. Esses elementos contribuem para uma maior imersão, afetando a experiência.

No cinema e na literatura, há uma certa desconexão entre espectador, filme e personagens e a imersão é limitada, além de não ser possível interferir na história ou tomar decisões. O contrário ocorre nos videogames, onde o jogador não é um mero espectador e, sim, participante e está no controle. Ele é responsável por falhas e sucessos e, mais do que isso, sente emocionalmente o resultado de suas ações, novamente, com base em suas decisões. Essa conexão emocional também serve como um mecanismo para melhorar a jogabilidade e aumentar a experiência de jogo.

Tais formas de narrativa e de imersão só são possíveis através dos jogos, diferentes das do cinema e da literatura exatamente pela sua natureza interativa. A saga de Senua por Helheim em Hellblade: Senua's Sacrifice (2017) em busca da alma de seu amado jamais teria o mesmo impacto se fosse exibida como um filme. Seu desespero ao escutar as vozes em sua cabeça mandando-a desistir jamais teria o mesmo impacto em mim se eu não tivesse escutado as mesmas vozes que ela e me visto na mesma situação em que ela se encontrava. Em outras palavras, se eu não estivesse com o controle na mão.

Em The Witcher 3: Wild Hunt (2015), o jogador se vê frente à decisões que modificam o rumo e o final da história, mesmo que dentro de uma gama pré definida. No enredo, Geralt de Rívia procura por sua filha adotiva, Ciri, que é perseguida pela Caçada Selvagem. Porém, dependendo das escolhas ao longo do jogo, Ciri pode falecer após a batalha final, levando Geralt a um destino parecido. Os jogadores enfrentam essas consequências de formas muito mais emocionais do que em outras mídias, os jogadores não apenas controlam Geralt, naquele

momento eles, de fato, o são.

O conceito de imersão, utilizado ao longo do texto, diz respeito a um estado de consciência em que se é transportado para uma realidade fictícia, seja através de livros, filmes, video games, etc. Quando imerso, a pessoa muitas vezes ignora o ambiente à sua volta, prestando atenção aos sons da mídia ou em sua própria imaginação. Com a interatividade proporcionada pelos jogos digitais, dando a possibilidade de o usuário tomar decisões e influenciar na história, esse detalhe aumenta o grau de imersão provocado pelos videogames.

Esses elementos de jogabilidade e narrativa servem, acima de tudo, para contar essas histórias de maneira diferente. Assim como as palavras em um livro e as imagens e os sons de um filme contam suas próprias histórias em seu próprio caminho. Para Shepard (2014):

"Um videogame é uma experiência audiovisual, narrativa ou não, em que não se pode avançar, no jogo ou na história, sem a entrada do usuário; por exemplo, movendo uma barra de controle ou pressionando um botão".

Como mencionado na introdução, eu jogo videogames desde criança e sempre priorizei jogos com histórias interessantes a serem contadas. O fato de eu ser mulher, no entanto, me rendeu algumas situações que homens dificilmente (ou quase nunca) experienciam. Situações que variam desde duvidarem de minhas habilidade em certos jogos até me bajularem por jogar outros. Apesar disso, nada foi capaz de me afastar desse mundo.

Até a pouco tempo atrás, personagens principais femininas eram raras e, quando presentes, eram, em geral, altamente sexualizadas, como nos primeiros Tomb Raider Series (1996–2018), em que Lara Croft é essencialmente um personagem masculino usando roupas femininas Holtorf (2005a). Essa sexualização, ao invés de atrair o público feminino, atraía ainda mais o masculino, interessado nos polígonos sugestivos. Sendo assim, cresci jogando jogos em que os protagonistas eram masculinos, e, por conta disso, raramente me identificando com eles. Me lembro das tardes jogando Crash Bandicoot: Warped (1998) na casa do meu primo, em que, inicialmente, eu era autorizada a jogar apenas com Coco, irmã de Crash.

Anos mais tarde, a identificação veio mais forte. Em Diablo II (2000), podemos escolher entre 7 classes de personagens previamente definidos. Dentre os personagens, eu jogava com a Assassina, uma artista marcial extremamente habilidosa. A identificação veio exatamente por conta desse detalhe, uma vez que, assim como ela, eu também sou artista marcial.

Aos poucos, a indústria foi percebendo o público feminino e seu potencial e, com isso, aumentando e melhorando suas personagens. Lara Croft, por exemplo, ganhou um novo visual em 2013, com roupas apropriadas para suas aventuras e corpo realista (HERNANDEZ, 2014). Além disso, a presença feminina como personagem relevante ou protagonista também cresceu bastante. Em 2017, dos 102 jogos e indivíduos premiados no *The Game Awards* – considerado o Oscar do ramo – pelo menos 15% dos indicados foram jogos com personagens femininas fortes, contra 11% do ano anterior. Além disso, a homenageada de 2017 foi Carol Shaw, segunda mulher a receber essa homenagem desde o inicio da premiação, em 2014 (KEIGHLEY, 2014).

Em 28 de fevereiro de 2017 Horizon Zero Dawn foi lançado e, por volta de maio do mesmo

ano, comecei a jogá-lo. A Guerrilla Games se esforçou bastante na criação de Aloy, visando criar uma personagem relacionável tanto em personalidade quanto em tipo físico. A protagonista possui personalidade forte, porém é cheia de dúvidas e inseguranças. Suas roupas são apropriadas para o combate e a vida que leva, além de seu corpo se parecer com um corpo comum Figura 2.



Figura 2 – Visão geral do mundo

Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Em 2016 o VALUE Videogames and Archaeology at Leiden University organizou uma conferência chamada The interactive Past Conference, em que se reuniram mais de 120 profissionais falando sobre o passado nos e dos jogos (MOL et al., 2017b). Esta conferência resultou em um livro colaborativo que reuniu 14 artigos sobre o tema, de diferentes autores.

Em seu texto, Reinhard (2017) discorre sobre a compreensão dos video games enquanto sítios arqueológicos, além de sua condição de artefato. Para isso, ele primeiro define sítio e registro arqueológico no mundo real. Sítio é "um lugar em que evidências de atividades passadas é preservado, que pode ser investigado usando métodos de Arqueologia e que representa parte do registro arqueológico." Já no que tange ao registro arqueológico, ele usa uma definição de LaMotta (2012), que diz que é "a totalidade da cultura material passada que sobreviveu até os dias presentes, mas que não estão mais ativas em um sistema comportamental" e complementa dizendo que se forma através do tempo. Além disso, pode-se caracterizar o registro arqueológico como uma memória material das atividades humanas, que resistiram ao tempo (BASTOS, 2011). Após essa explicação, Reinhard define video games como sítios arqueológicos através de três postulados explorados na próxima seção.

Copplestone (2017), por sua vez, disserta sobre como é importante a comunicação e criação através dos jogos para fazer, pensar e viver o passado e o presente. Ela prossegue falando sobre o problema comum enfrentado pelos desenvolvedores e os arqueólogos e historiadores que os ajudam, que é encarar o passado de formas diferentes. Ela chega à conclusão de que livros,

artigos e jogos digitais não estruturam a narrativa da mesma forma e, portanto, seu processo de criação requer abordagens específicas e distintas sobre o passado. Copplestone prossegue arguindo sobre como pode ser produtivo levar o pensamento lúdico dos jogos digitais para dentro da Arqueologia.

Um trabalho interessante para pensar esse problema é o de Holtorf (2005b). Em seu texto, ele define "cultura popular" como "a forma que as pessoas escolhem para viver suas próprias vidas, como elas buscam e moldam seu ambiente pelas suas ações e o que acham atraente ou interessante". Ele diz também que as percepções da maioria importam tanto quanto, ou até mais do que, o conhecimento da minoria. Sendo assim, a forma com que a Arqueologia é representada na cultura popular importa, pois a disciplina em si busca o que é do passado e de pessoas passadas e as ressignifica para interesses, desejos e necessidades contemporâneas.

Holtorf também, explora o conceito de autenticidade. Inicialmente significando a legitimidade de algum material e suas propriedades. Esse significado, porém, mudou ao longo do tempo, até que, após duas conferências da UNESCO com o objetivo de definir o termo, chegou-se à conclusão de que, em suma, pode significar coisas diferentes em contextos culturais diferentes (HOLTORF, 2005c). Ele exemplifica isso com "um monumento pode ser considerado autêntico não apenas se ele se parece muito com uma estrutura antiga em forma e design, mas também se possuir o espírito e sentimento da construção ancestral". Holtorf segue argumentando que, a forma como o passado pode ser experienciado é mais importante do que a idade do artefato ou sítio arqueológico.

Em Horizon Zero Dawn, Aloy explora ruínas de um passado distante em busca da "verdade" por trás de seu nascimento, fazendo, portanto, uma forma de Arqueologia. Holtorf (2005d) propõe Arqueologia como cultura popular e que o fascínio amplamente disseminado pela disciplina se deve em grande parte ao que ele chama de apelo arqueológico. Este apelo é o que permite que as pessoas experienciem "a magia da Arqueologia", que envolve heróis fazendo descobertas fantásticas de objetos antigos em locais exóticos para trazê-los mais perto do presente.

Uma ruína pode ser caracterizada por construções com graus diferentes de abandono e decaimento. Esse decaimento pode ocorrer por fatores que vão desde a ação do tempo até guerras ou catástrofes naturais (RODRIGUES, 2013). A Arqueologia costuma estudar locais e estruturas arruinadas com o objetivo de melhor entender a história do local ou quem nele habitava, por exemplo.

Em outras palavras, ruínas são vestígios materiais de estruturas degradadas, seja pela ação do tempo, seja por decorrência de desastres ou intencionalidade. No caso de *Horizon Zero Dawn*, as ruínas são os vestígios de um passado tecnológico deixado para trás por uma humanidade em queda. De forma geral, esse mundo se parece com o que vivemos, com diferenças sutis de tecnologias, como o Foco, por exemplo.

Entrando na esfera social, que será estudada brevemente ao final do trabalho, será utilizado como ponto de partida o texto de Michel Foucault (1996) em que ele explora a ideia do que é o discurso. Nele, o autor sugere que o discurso é uma escolha de padrões dentro de uma

sociedade e que sofrem análise constante por parte do falante, uma vez que ele não pode falar sobre qualquer coisa a qualquer hora.

Em uma sociedade como a nossa, conhecemos, é certo, procedimentos de exclusão. O mais evidente, o mais familiar também, é a interdição. Sabe-se bem que não se tem o direito de dizer tudo, que não se pode falar de tudo em qualquer circunstância, que qualquer um, enfim, não pode falar de qualquer coisa. Tabu do objeto, ritual da circunstância, direito privilegiado ou exclusivo elo sujeito que fala: temos aí o jogo de três tipos de interdições que se cruzam, se reforçam ou se compensam, formando uma grade complexa que não cessa de se modificar. Notaria apenas que, em nossos dias, as regiões onde a grade é mais cerrada, onde os buracos negros se multiplicam, são as regiões da sexualidade e as da política: como se o discurso, longe de ser esse elemento transparente ou neutro no qual a sexualidade se desarma e a política se pacifica, fosse um dos lugares onde elas exercem, de modo privilegiado, alguns de seus mais temíveis poderes. Por mais que o discurso seja aparentemente bem pouca coisa, as interdições que o atingem revelam logo, rapidamente, sua ligação com o desejo e com o poder (FOUCAULT, 1996).

Portanto, o discurso não é simplesmente uma ferramenta, mas também a razão pela qual "se luta o poder do qual nos queremos apoderar", havendo também uma busca constante e natural pela verdade dentro do discurso, verdade essa que nunca será absoluta. Uma vez que, para Foucault, o discurso sofre análises frequentes por parte do orador, ele também se encontra ligado à prática discursiva.

Os vídeo games também permitem certos tipos de reflexão sobre a nossa própria sociedade, como, por exemplo, acerca de questões de gênero. Em Frames of War, Butler (2009) explora o conceito de vulnerabilidade. Seu livro se inicia com a discussão sobre o que é uma vida. Butler argumenta que há certas vidas que não se qualificam assim do ponto de vista epistemológico e que, portanto, essas vidas não são nem vividas nem perdidas. Para ela, " o 'ser' da vida é constituído em si através de meios seletivos; como resultado, nós não podemos nos referir a isso como 'ser' fora de operações de poder e devemos fazer com que os mecanismos de poder através dos quais a vida é produzida sejam mais precisos".

A partir daí, Butler diz que o que nos relaciona com os outros é a vulnerabilidade, a condição precária das nossas vidas enquanto seres humanos. É por sermos indefesos que dependemos uns dos outros. Então, compartilhamos essa dimensão frágil e inata. Ao mesmo tempo, as condições vulneráveis que o estado e os outros estabelecem criam diferenças nesse nível básico de fraqueza que temos, sempre num nível político.

Por isso, pensar politicamente nos enquadramentos, nas formas como nos representamos, nas formas como representamos ao outro é trabalhar pra desconstituir essas condições vulneráveis impostas. Portanto, para Butler, representar implica em operar fragilidades inatas e posteriores e, além disso, "o corpo é um fenômeno social: é exposto a outros, vulnerável por definição. Sua persistência depende de condições e instituições sociais, o que significa que para 'ser', no sentido de 'persistir', ele deve confiar no que está fora de si mesmo".

"Eu quero argumentar que, se quisermos fazer reivindicações sociais e políticas mais amplas sobre direitos de proteção e direitos à persistên-

cia e prosperidade, primeiro teremos que ser apoiados por uma nova ontologia corporal, uma que implique o repensar da precariedade, vulnerabilidade, nocividade, interdependência, exposição, persistência corporal, desejo, trabalho e as reivindicações de linguagem e pertencimento social" (BUTLER, 2009, p. 2).

Já em Gender Trouble, Butler (2002) explica o conceito de performatividade. Ela inicia o texto afirmando não haver uma definição precisa sobre o que é performatividade, uma vez que sua própria visão sobre o assunto mudou várias vezes. A autora argumenta que gênero constitui uma suposta identidade e que, portanto, "gênero é sempre um fazer, embora não seja uma ação de um sujeito que possa ser considerado preexistente à ação" (p. 33). Ela afirma também que a identidade de gênero é construída pelas "expressões" de gêneros de forma performativa. "O gênero pode se tornar ambíguo sem perturbar ou reorientar a sexualidade normativa".

Butler sugere que palavras, atos e gestos criam uma aparência do que ela chamou de "núcleo de gênero" organizado e interior. A autora argumenta que essa ilusão é mantida para a regulação da heterossexualidade reprodutiva. Portanto, para ela, se o gênero interno é uma ilusão e um constructo e o gênero verdadeiro é uma fantasia esculpida nos corpos, gênero não pode ser nem verdadeiro nem falso. Gênero, consequentemente, seria um resultado da identidade primária de alguém. Butler exemplifica isso com o caso de Drag Queens, Cross Dressers, em que a aparência externa e o sentimento interno se contradizem mutuamente. "Se a anatomia do performer já é distinta do gênero dele e ambos são distintos do gênero da performance, então a performance sugere uma dissonância não apenas entre sexo e performance, mas entre sexo e gênero e entre gênero e performance" (p. 175).

2.1 O que é Arqueogaming?

Existem jogos de todos os tipos. Jogos de aventura, de estratégia, baseados em textos, online, off-line, Massive multiplayer Online RPG (MMORPG) e inúmeros outros. No que tange à história, é tão diverso quanto: ficção científica, apocalíptico, pós-apocalíptico, histórico, medieval, fantasia, drama, etc. Logo, videogames podem ser uma fonte rica de estudo sobre o passado, mostrando relevância para o presente e para o futuro (MOL et al., 2017b); podendo ser desenvolvidos com várias finalidades.

Never Alone (Kisima Ingitchuna) (2014), por exemplo, foi o primeiro jogo criado por uma desenvolvedora indígena. Seu objetivo inicial era fazer com que os mais novos se voltassem mais para a própria cultura, além de popularizá-la. O jogo foi um sucesso mundial, ganhando inclusive um BAFTA por melhor jogo estreante. Assassin's Creed: Origins (2017) tem sua história centrada no Egito durante o final do período ptolomaico. Com a colaboração de egiptólogos, todos os hieróglifos presentes são passíveis de leitura. Além disso, a parte histórica do jogo é fiel à realidade, apesar das adaptações.

O Arqueogaming, ao contrário da maior parte dos campos dentro da Arqueologia, não surgiu de forma institucional, mas de forma espontânea e independente, de arqueólogos que,

apaixonados por vídeo games, viram o potencial da mídia (MOL et al., 2017b), fazendo uma Arqueologia dos e nos videogames.

Existem várias formas de se fazer Arqueogaming. Há pessoas que se interessam pela forma como tanto a Arqueologia quanto os arqueólogos são retratados nas obras; outros se interessam pelas culturas criadas e apresentadas dentro dessas. Para Andrew Reinhard (2017), a possibilidade de jogos poderem ser tanto artefatos quanto sítios arqueológicos é a parte relevante. Em seu artigo de 2017, Reinhard clareia esta dualidade. Enquanto a parte artefatual é fácil de compreender, uma vez que se pode escavar consoles, controles, cartuchos ou CDs, entender o ambiente digital como um sítio é mais complexo.

A grosso modo, um sítio arqueológico é caracterizado como um local em que se observa a ocupação humana, seja ela antiga ou não. Holtorf (2005b), porém, utiliza uma definição que melhor atende a este trabalho. Ele diz que o significado de sítios e artefatos arqueológicos sempre se redefine e, portanto, não é possível ser fixado no tempo e no espaço. Também afirma que sítios arqueológicos possuem significados diferentes para cada pessoa e isso tem em si uma grande importância.

Mídias digitais estão tão sujeitas à degeneração, corrupção e apagamento quanto registros arqueológicos não-digitais (REINHARD, 2017, p. 101). Isso se dá devido à própria natureza delas e podem ser ainda mais voláteis do que registros físicos, uma vez que, sem um leitor apropriado, é impossível ver o arquivo e, se houver qualquer dado à mídia física, o conteúdo poderá se perder. Com a obsolescência programada acontecendo cada vez mais rápido, a perda definitiva de mídias digitais é uma realidade que chega a passos largos. O registro arqueológico, por sua vez, também está propenso à degradação gradual, mas, ao contrário do digital, esse desgaste está intrinsecamente ligado às adversidades do tempo e do meio.

Ainda em Reinhard (2017, p. 101), são postulados três pontos para definir vídeo games como sítios arqueológicos. São eles:

- 1 Um vídeo game é uma entidade discreta, cujo lugar pode ser definido como o espaço físico em que o jogo é instalado (não necessariamente a mídia de instalação). A atividade passada é o código que criou o jogo. Seus elementos podem ser diretamente observados e manipulados, parte do registro do jogo.
- 2 A mídia de instalação do vídeo game (i.e. uma fita, cartucho ou disco) não é apenas um artefato mas também um sítio arqueológico. Assim, como os sítios do mundo real, elas estão vinculadas aos limites do confinamento do espaço físico, contendo entidades menores que as comprimem, adicionando um nível de coesão a todas as partes digitais que formam o jogo como um todo. Esses diretórios, arquivos, estruturas/hierarquias são todos entidades discretas, mas que se combinam para criar um todo unificado, da mesma forma que um sítio é definido por seus limites e a soma das partes. A mídia do jogo foi criada por uma ou mais pessoas para outros habitarem o espaço do jogo (i.e. uma comunidade de jogadores do MUD original em 1978). Ela se torna parte do registro arqueológico em produção e deixa para trás evidências em forma de restos materiais, assim como uma história documentada da ocupação de tanto jogadores

quanto desenvolvedores.

3 A experiência interativa, ¹, que é acessada através da mídia digital instalada, também é um sítio arqueológico. A experiência interativa é o seu próprio mundo em que um ou mais jogadores interagem e que contém seus próprios artefatos digitais, seja criado através de erros na programação ou criados como constructos artificiais a serem buscados pelos jogadores como representações de coisas do mundo real, que podem ser manipuladas no espaço in game. Atividades passadas incluem, a um nível extra-jogo, atualizações, patches, conserto de bugs, mods e expansões. A nível in game, atividades passadas incluem as ações de um ou mais avatares e seus efeitos no espaço, seja movendo itens de um lugar a outro ou a destruição de algo semi-permanente no mundo virtual.

Dessa forma, pode-se fazer arqueologia dos vídeo games em algumas camadas diferentes, desde a análise da mídia do jogo (seja cartucho, CD, seja o console de forma direta), até durante o gameplay, interagindo de fato com o ambiente e espaço digitais desenvolvidos. Em vários jogos, inclusive, é possível observar a passagem do jogador por certas áreas que são interativas, seja destruindo algo (o mais comum), seja movendo um objeto de lugar.

Jogos digitais, ao contrário de outras mídias de entretenimento, não são produtos finalizados. Estão em constante melhora por parte dos desenvolvedores (através de *patches* e atualizações) e até mesmo da própria comunidade *gamer* (através de *mods* distribuídos gratuitamente) (GARDNER, 2007). Obviamente, existe um produto final tido como "finalizado", porém, mesmo esse produto final não só é passível de modificações e alterações, como as sofre com frequência. Essa característica faz com que videogames sejam um excelente palco para diversos tipos de abordagens sobre o passado.

Em *Skyrim*, por exemplo, existem *mods* que transformam o jogo de um cenário fictício para Roma antiga. No já citado The Witcher 3: Wild Hunt (2015), vê-se uma representação altamente fidedigna de vilarejos europeus medievais (ARCHAEOSOUP, 2015). Em Valiant Hearts (2014), temos a história de quatro soldados durante a Primeira Guerra Mundial e, durante o percurso, é possível encontrar cartas reais de soldados que morreram nas trincheiras.

Em relação aos cenários localizados no futuro, essa conexão com o passado pode ser retratada de formas diferentes. Na série Fallout series (1997–2018), ocorre uma guerra nuclear durante a década de 1950 e, com isso, a maior parte das tecnologias encontradas ao longo do jogo possuem tanto o design quanto a interface da época. No caso de Horizon Zero Dawn, essa conexão está nas sociedades que habitam o mundo, sendo observáveis tecnologias distintas entre diferentes povos; (enquanto uns utilizam madeira para as construções, outros utilizam pedras, por exemplo).

Existe, de forma geral, uma grande diferença sobre o entendimento de como é o passado entre profissionais de arqueologia e profissionais da área de jogos. Enquanto os primeiros costumam ver o passado de forma linear e com resultado fixo, os últimos o enxergam de forma multilinear e com diferentes resultados. Essa discrepância de pensamento resulta em arqueólogos acreditando

¹ No original, "the game-as-played"

que video games retratam o passado de forma problemática e em profissionais de jogos não acreditando ser possível traduzir a narrativa daqueles para os jogos (COPPLESTONE, 2017, p. 85). No entanto, se ambas as partes conseguirem se comunicar bem, tanto a indústria de jogos como a academia se beneficiarão. Uma vez que é muito comum as pessoas terem contato com História através de videogames, essa comunicação entre ambas as partes é importante para a construção de um conhecimento coletivo (MOL et al., 2017a).

Em suma, o *Arqueogaming*, junto essa indústria e a arqueologia digital, pode ajudar a dar vida a cenários e peças virtualmente reconstruídos; aumentando a voz daqueles que há muito não falam, de forma leve e interativa.

Parte III

Resultados

3 Apresentação do Caso

No presente capítulo, será apresentada rapidamente a história da desenvolvedora, a Guerrilla Games, para, então, expor o caso, que consiste no jogo *Horizon Zero Dawne* sua história, do início ao fim. No capítulo seguinte, encontra-se a análise do caso, em que são explorados os povos, conceitos e a criação desse universo. A seguir, é mostrado o resultado do questionário realizado e uma discussão acerca da performatividade de gênero que os jogadores passam ao jogar com personagens de gênero diferente do seu.

Todo o conteúdo descrito na apresentação é de criação e propriedade da Horizon Zero Dawn (2017).

3.1 Introdução

Horizon Zero Dawn (HZD) é um jogo que se passa 1000 anos depois que as máquinas desenvolvidas pelo empresário do ramo da robótica, Ted Faro, perderam o controle e, utilizando de sua tecnologia replicante e consumidora de biomassa (autogeração de energia), destruíram o planeta e acabaram com todas as formas de vida. Após a chamada Praga Faro ser identificada e com a perspectiva de extinção total, foi criado um plano de terraformação para trazer vida de volta ao mundo quando possível: o projeto Zero Dawn.

O jogo a ser analisado foi desenvolvido pela *Guerrilla Games*, uma subsidiária da *Sony Computer Entertainment Europe* localizada em Amsterdã. Atualmente, o estúdio é um dos mais importantes da Europa, tendo produzido toda a franquia Killzone (2004–2013) e RIGS: Mechanized Combat League (2016), além de *Horizon Zero Dawn*, seu título mais recente.

Até 2017 a Guerrilla era conhecida apenas por uma franquia: Killzone (2004–2013). Um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS), com história linear e distópico. Até que decidiram inovar e criar um jogo de mundo aberto, em terceira pessoa, com personagens memoráveis e história recheada de significados. Em 2010, já na pós-produção de Killzone 3 (lançado em 2011), a equipe do estúdio se reuniu para conversar sobre futuros projetos, quando surgiu a ideia de criar algo novo e completamente diferente dessa franquia. Assim, cada pessoa que trabalhava na empresa poderia apresentar uma ideia para um novo jogo.

Surgiu, então, a proposta de uma jovem mulher, que é fascinada pelo passado perdido de seu mundo. Outra ideia envolvia máquinas que se parecem com animais. E outra envolvendo um mundo pós-apocalíptico, 1000 anos após a queda da humanidade. Moldava-se, assim, o escopo do que se tornaria *Horizon Zero Dawn*

Por serem um estilo e um gênero totalmente novos para a Guerrilla, foi necessário, além da criação de uma nova $Engine^{-1}$, o desenvolvimento de diferentes aspectos, não-habituais à equipe,

Game Engine é o software responsável pela criação em tempo real do jogo, desde a renderização até a física presente, I.A., e programação. Normalmente, é desenvolvida pela equipe de jogo, mas produtores

como o design de quests (missões), a narrativa e as características específicas de mundo aberto. Devido a tantos detalhes e ao trabalho minucioso, o jogo levou 7 anos para ser desenvolvido.

Horizon Zero Dawn se mostrou um jogo altamente rico em vários aspectos; desde a concepção de diferentes sociedades com organizações sociais, religiosas e tecnológicas diversas à sua inserção em ambientes distintos. Esse último, especialmente, exercendo influência no desenvolvimento de tais grupos sociais e em como lidam com o meio ao seu redor, modificando, se adaptando ou até se incorporando meio. A relação dessas sociedades com as máquinas (que ainda habitam o mundo) e as ruínas do chamado Mundo Antigo também se mostra complexa e multifacetada.

3.2 Prólogo

A história se inicia com um homem carregando um bebê nas costas, levando-o por lugares cobertos de vegetação e ruínas de cidades, com prédios, carros e ruas inteiras destruídas, habitadas pelo que parecem ser animais robôs. Também se vê algo semelhante a armas diversas na paisagem. Durante todo o caminho, o homem – Rost – conversa com a criança sobre o ritual que se seguirá. Ele explica que é um ritual de nomeação e que a Deusa falará o nome que lhe deve ser dado.

Rost explica que, normalmente, o pronunciamento do nome é executado pela mãe, mas descobrimos que a criança é órfã. Segundo o costume, toda a vila compareceria ao rito, performado pelas Matriarcas, entretanto, descobrimos que ambos são exilados. Ele diz que, mesmo como párias, continuam realizando os costumes de sua tribo, os Nora, para não se voltarem contra a Deusa, como os Antigos, e disserta sobre como a maldade desses foi sua ruína, como o seu legado foi um mundo de feras de carne e de metal e que a caça de tais bestas deve ser cuidadosa ao extremo.

Ao chegarem ao topo de uma montanha, encontram a Matriarca Teersa. Rost acredita que ela esteja lá para proibir o ritual, quando, na verdade, sua presença é para ajudar e abençoar a nomeação da criança. Teersa o apressa, uma vez que o ritual deve que ser executado ao nascer do sol.

A Matriarca mergulha os dedos dentro de um pote de madeira contendo tinta azul e passa na testa do bebê e pede a Rost que esteja preparado para declarar seu nome. Assim, se afasta, pronunciando as palavras necessárias para a Mãe de Todos, e Rost grita o nome, que ecoa entre as montanhas – a resposta da Deusa: Aloy.

Outra Matriarca chega, aparentando raiva e discordância, e diz que a menina Aloy é uma maldição, não uma criança, e que seu nome jamais deveria ter sido abençoado. As Matriarcas discutem enquanto Rost conforta a menina, que chora em seus braços.

independentes costumam utilizar engines gratuitas. Essencialmente, sem ela, não há jogo.

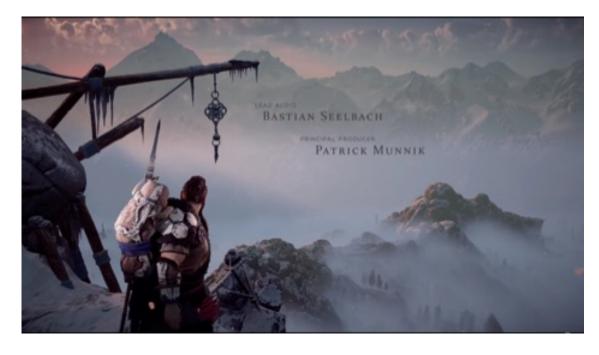


Figura 3 – Rost com a criança nas costas

Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

3.2.1 Um presente do passado

A história avança 6 anos, mostrando o primeiro contato de Aloy com outros Nora. É uma aproximação bastante desagradável, pois, sendo uma exilada, é proibida a interação com ela, assim, a criança é imediatamente ignorada.

A pequena Aloy corre para longe daquelas pessoas, tropeça e cai em um buraco que se mostra uma ruína do Mundo Antigo. Ela se recorda que tais ruínas são proibidas para o seu povo e, em sua busca pela saída, esbarra nos restos de uma pessoa há muito morta. Em sua têmpora, a garota percebe um pequeno aparelho, ainda em funcionamento, e o pega. Após um momento de estranheza por nunca ter visto nada do gênero antes, Aloy o coloca em sua própria cabeça. A caverna brilha.

O "Foco" – como é chamado - mostra as interfaces luminosas de aparelhos antigos, possibilita coleta de dados e identificação de objetos, além de projetar hologramas previamente gravados. Há, também, a possibilidade de escanear animais, pessoas, máquinas e, no caso dessas, localizar seus pontos de fragilidade. Aloy nunca deixa de usar o Foco, que se mostra uma grande ferramenta ao longo de toda sua história. É também através dele que se aprende mais sobre o mundo, ao encontrar pontos de dados espalhados, que podem vir em formato de texto, áudio ou holograma.

Após essa pequena aventura, Rost decide ensinar à Aloy – e ao jogador – como caçar; concomitantemente, ela também começa a entender como manusear o Foco. Durante a lição, Rost ensina que a região em que se encontram se chama Embrace, uma terra sagrada, que os Nora mantêm segura de máquinas perigosas. A caminho de casa, as crianças com quem ela havia



Figura 4 – Aloy aos 6 anos na caverna

Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

tentado interagir estão por perto e lhe jogam pedras, chamando-a de "sem-mãe" e dizendo que mantenha distância. Depois disso, a menina questiona Rost o porquê de ser exilada e quem era sua mãe.

Rost, não sabendo como responder aos questionamentos de Aloy, diz que apenas as matriarcas sabem o porquê e que, para poder fazer tais perguntas a elas, a garota deveria passar por uma Provação para deixar de ser exilada. Tal Provação é um rito de passagem para se tornar um "Brave" e todos com a idade certa podem participar. Tomada a decisão de passar pelo rito, Aloy treina a vida toda para o grande momento.

3.2.2 A ponta da lança

O tempo passa, agora Aloy é adulta e , finalmente, chegou o dia da Provação. Rost a encontra na entrada de *Mother's Heart*; é a primeira vez dela tão perto da vila. Ao passar pela Provação, Aloy deixará de ser exilada, mas Rost não, e diz a ela que aquela será sua despedida, pois ele irá para longe. Depois de uma separação emotiva, ela segue sozinha para os portões e encontra a Matriarca Teersa, que libera o caminho para que entre e explore a cidade.

Teersa comenta não poder ficar com Aloy, já que estão recebendo enviados de outra tribo, os Carja, que observarão a Provação. Os Nora, no entanto, odeiam os Carja e tal visita deixou vários da tribo irritados, fazendo com que as Matriarcas precisassem acalmá-los.

Seguindo o caminho, encontra-se o objetivo: a cerimônia de abertura da Provação, que, desta vez, contará, também, com as boas vindas dos visitantes Carja. Durante as boas vindas, aprendemos que existe paz entre Carja e Nora há apenas dois anos e, com esta visita, será reestabelecido o laço de comércio com Meridian, a capital Carja. A multidão fica agitada;

chamam os visitantes de assassinos e lhes atiram frutas. Um visitante intervém e pede calma à multidão, dizendo não ser Carja, mas Oseram, um outro povo.

Quando a multidão se acalma, o Oseram se apresenta; seu nome é Erend. Ele discursa sobre os horrores que o 13º Rei-Sol cometeu, mas que o novo Rei-Sol Avad, filho do anterior, estava cansado do derramamento de sangue feito pelo pai e que, uma das missões dos enviados, é um pedido de perdão do rei.



Figura 5 – Homem com um Foco

Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Aloy liga seu Foco e estranha a detecção do sinal de outro dispositivo por perto, uma vez que os Nora repudiam a tecnologia dos Antigos. Ao se aproximar e investigar, a garota identifica o dono de um Foco igual ao seu. Nunca tendo visto outro além do dela, Aloy se aproxima do desconhecido e conversam sobre como o homem, Olin, conseguiu um Foco e porquê Nora tem um. De repente, o Foco de Olin falha e ele vai embora.

Erend se aproxima de Aloy e dialogam sobre o discurso daquele e sobre Olin. Debatem a respeito das Invasões Sangrentas, que foram realizadas durante o reinado do 13º Rei-Sol, que buscava sacrifícios para acalmar as máquinas. Erend comenta que essas eram mansas no passado, mas que se tornaram cada vez mais violentas e surgiram novas, maiores e mais bravas. Eles se despedem e a garota parte para a próxima cerimônia, que dará início à Provação.

Depois da formalidade, Aloy avista Olin e vai até ele, em busca de respostas diretas. Ao perguntar sobre o mal funcionamento de seu Foco, o homem fica na defensiva, dizendo que é algo comum. Ao ser pressionado, ele se esquiva mais e vai embora.

Terminada a conversa, Aloy se dirige ao alojamento dos participantes. Lá, encontra um dos garotos que lhe atiraram pedras quando criança e ambos trocam ofensas. Em seguida, ela conversa com outra competidora, que se mostra amigável e lhe mostra onde dormirá.

3.2.3 A provação

No dia seguinte, todos se dirigem ao local da Provação e tem início o percurso; uma longa escalada para o primeiro desafio: matar uma máquina chamada Grazer e pegar um troféu. Depois desta fase, os competidores seguem por uma trilha em que é necessário escalar, saltar e se equilibrar em toras de madeiras sobre penhascos e se encerra em uma linha de chegada. Atrasada pelo garoto, Aloy escolhe ir por uma trilha secundária, que corta caminho.

A garota exilada cruza a linha de chegada em primeiro lugar, contudo, a Nora responsável por dar o veredicto final é flechada e morre. Ao buscar de onde veio o ataque, descobre-se uma nova investida: uma chuva de flechas direcionada à linha de chegada, que mata alguns dos novos *Braves*. Parte dos sobreviventes se esconde e foge, enquanto Aloy e os dois competidores com quem interagiu ficam para lutar. Na confusão, os dois são atingidos e também morrem; deixando a garota sozinha mais uma vez.

Ao final da batalha, Aloy percebe que os atacantes também possuem Focos e toma um deles. Ela é agredida por um homem que aparenta ser o líder, que a enforca e saca uma faca. Contudo, antes que a atinja, Rost aparece e entra em combate contra o desconhecido; entretanto, é atingido e perde a luta. Aloy está debilitada pelos ferimentos e deitada perto de um desfiladeiro. Rost, ao perceber que os atacantes ainda não terminaram, se despede dela e a empurra penhasco abaixo, para que tenha alguma chance de sobrevivência.

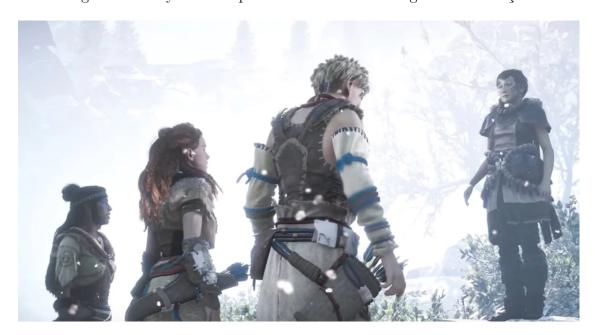


Figura 6 – Aloy e os competidores na linha de chegada da Provação

Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Recobrando os sentidos aos poucos, Aloy ouve as Matriarcas conversando sobre o estado crítico de sua saúde. Apesar disso, uma delas se opõe a levar a garota aonde se encaminham. Ela acorda sobressaltada em um local desconhecido, com dores e sem suas coisas. Ao achá-las,

descobre que está dentro de *All-Mother*, a montanha sagrada dos Nora, onde apenas as Matriarcas são autorizadas a entrar.

Aloy percebe que o Foco que tomou de um dos atacantes não se encontra e vai à sua procura. Ao localizá-lo, liga-o, na tentativa de descobrir algo. Vê um holograma do homem que matou Rost dando as ordens da missão e, ao abrir a imagem anexada na mensagem, vê a si mesma durante a conversa com Olin e descobre ser o alvo. Enquanto tenta entender como a teriam visto através de outro Foco, a imagem de uma mulher de cabelos curtos e roupas estranhas, com feições extremamente parecidas com as suas, aparece. Pela semelhança, Aloy crê que a mulher seja sua mãe.

Nesse momento, a Matriarca Teersa aparece e pede que a garota a siga até seu local de nascimento. No caminho, Teersa revela que a montanha é a mãe de Aloy. Elas chegam a um cômodo com uma enorme porta de metal fechada e a Matriarca explica que aquele é o ponto mais sagrado de toda a montanha e onde a garota fora encontrada. Teersa conta que achou que Aloy era um presente da Mãe-de-Todos, enquanto outros – os responsáveis por exilá-la, como a Matriarca Lansra –, a tomaram como uma maldição. A garota, no entanto, responde que talvez atrás daquela porta esteja sua mãe.



Figura 7 – Matriarcas Teersa, Jezza e Lansra, respectivamente

Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Ao subirem em uma plataforma frente à porta, ouvem uma voz metálica, anunciando um scan de identificação, que analisa Aloy. Devido a um erro, no entanto, sua identidade não é confirmada e a porta não se abre. Contudo, Teersa está feliz, pois sua Deusa falou como se conhecesse Aloy e diz que não a reconheceu por conta de corrupção e que, caso essa fosse destruída, o reconhecimento aconteceria. A garota não entende o que a Matriarca quer dizer,

mas, como precisa de respostas, decide ir atrás de Olin em Meridian, já que fora através de seu foco que a viram.

Para Aloy poder sair das Terras Sagradas dos Nora e não se tornar novamente uma exilada, Teersa faz dela uma Emissária, posição sagrada e pouco atribuída, sendo que a maior parte de seus representantes nunca retorna. Teersa explica que, em tempos de grande necessidade, um *Brave* é nomeado emissário para ajudar a tribo no que for necessário, independente de onde esteja o objetivo em questão.

Enquanto Aloy sai de *Mother's Watch*, a vila sofre o ataque de uma grande máquina, que corrompe outras e as controla. A garota se envolve na batalha, derrota a besta e descobre nela uma peça, que permite reprogramar outros autômatos. Acoplando o acessório à sua lança para que possa, ela mesma, assumir o comando de máquinas, Aloy, então, parte para os limites de *Embrace*, para iniciar sua jornada.

3.2.4 Uma Emissária nos portões

Ao chegar aos portões de madeira que marcam os limites da terra sagrada, ouvem-se sons claros de uma luta contra máquinas e é possível perceber que houve uma tentativa de forçar a abertura do portão. Ao finalmente cruzar os portões, Aloy se depara com Braves terminando de matar máquinas aparentemente corrompidas. Lá se encontra Varl, que a reconhece como a exilada que ganhou a Provação.

Após uma breve conversa, o Nora indica que Aloy deve seguir para o norte e falar com uma mulher em *Mother's Crown*, que poderá indicar-lhe o caminho. Ao dialogarem sobre alguns guerreiros que foram massacrados depois da Provação, Varl conta que o grupo fora reunido após o ataque para ir atrás dos responsáveis. Porém, alguns combatentes caíram em uma armadilha e perderam o rastro dos atacantes. Sua mãe, a chefe de guerra Sona, não voltara desde então e Varl pede a Aloy que a procure.

Depois de encontrar e ajudar Sona, Aloy continua sua jornada em direção a *Mother's Crown*. Lá, descobre que existe um forte, *Daytower*, que separa as duas terras. Chegando ao forte, a Emissária presencia o ataque de um Corruptor – o mesmo tipo de máquina que atacou a vila Nora – e ajuda a eliminá-lo; ganhando, assim, confiança dos Carja, que a deixam seguir para Meridian.

3.2.5 A Cidade do Sol

Ao se aproximar de Meridian, é possível ver o planalto em que se encontra a cidade. A capital Carja é bem diferente das terras Nora; apresentando prédios altos, com vários andares, estruturas em pedra, ao contrário daquelas em madeira a que Aloy está habituada, e presença constante do metal nas construções. A jovem se impressiona.

Chegando aos portões da cidade, ela é impedida de passar por um guarda, devido a um ataque sofrido pela cidade. A irmã de Erend e outros da guarda real haviam sido sequestrados e, presumivelmente, mortos. Erend chega embriagado e autoriza a entrada de Aloy. Ela atualiza

Erend a respeito dos acontecimentos desde a Provação e como havia descoberto ser o alvo do ataque; lhe pergunta sobre como encontrar Olin e o porquê dela necessitar encontrá-lo. Erend revela que ele está fora da cidade, mas, mesmo assim, a leva até a casa procurada.

Chegando ao local, Erend arromba a porta e Aloy começa a investigar. Ela descobre uma mensagem holográfica remetida a Olin, onde aparece o homem responsável pelo ataque mantendo uma mulher e uma criança como reféns, enquanto ameaça aquele. Além da mensagem, encontram também um diário, que revela aonde Olin fora.



Figura 8 – Meridian vista de baixo

Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Após de sair da casa, Erend pede ajuda à Aloy para buscar os responsáveis pela morte de sua irmã. Depois a busca, ela vai ao lugar onde creem estar Olin. A jovem chega a uma grande área aberta, que parece estar sendo escavada, e avista Olin conversando com um líder, cercado de Corruptores recém-escavados. Enquanto discutem, todos os Focos falham e param de funcionar. O de Aloy, no entanto, começa a falar com ela. Aparentemente o homem falando através do Foco havia sido o responsável pelo defeito dos outros. A garota, então, se encarrega de eliminar as máquinas e as pessoas do local para conseguir falar com Olin.

Durante a conversa, ele conta que os assassinos da Provação são chamados de Eclipse, guerreiros sagrados de outra facção Carja: os Shadow Carja. Porém, ao invés de cultuarem o Sol, como outros Carja fazem, os Eclipse cultuam uma espécie de demônio, que é bem real, possuindo uma voz e um nome: Hades. Os objetivos do Eclipse são destronar o Rei-Sol Avad e tomar Meridian, que um dia havia sido deles, além de matar Aloy. Através dos Focos, os guerreiros se comunicam e Hades pode ver o que veem.

A Emissária pergunta a Olin sobre o homem que quase a matou durante o ataque; seu nome é Helis e ele é o líder dos Eclipse. Olin a avisa que existem máquinas antigas funcionando

novamente, mais perigosas que os Corruptores, os *Deathbringers*, e que quem trás essas máquinas antigas de volta à vida é Hades. Ao ser questionado sobre a mulher que se parece com Aloy, Olin não soube dizer quem é, mas responde que havia visto sua imagem em um lugar chamado *Maker's End*.



Figura 9 – Avad em seu palácio

Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

3.2.6 Maker's End

Aloy vai até *Maker's End* e, ao se aproximar, pensando em voz alta sobre a mulher que se parece com ela, ouve novamente a voz misteriosa. Diz que o nome da mulher é Elizabet Sobeck e que há muitas informações sobre ela em *Maker's End*. O homem também avisa que o local está cheio de pessoas do Eclipse.

Após passar pelos acampamentos Eclipse, a Nora chega às ruínas, seu destino final. Ali, porém, há uma das máquinas antigas que o Eclipse está escavando: um *Deathbringer*. Aloy consegue destruir a fera e utiliza um Foco que havia ali para verificar informações. Ao acioná-lo, escuta a voz de Hades com raiva por ela ainda estar viva. O Foco explode em sua mão.

Finalmente livre para entrar nas ruínas, ela encontra uma porta igual a que havia em *Mother's Watch*, que anuncia um scan de identificação. Ao contrário do que ocorreu em sua terra natal, o scan é bem sucedido e a porta se abre, dizendo que o sequenciamento genético foi bem sucedido, e chama Aloy de Dr. Sobeck. Ao entrar, a voz fala que a Dr. Sobeck está 355.510 dias (974 anos) atrasada para uma reunião com um homem chamado Ted Faro e a orienta a ir para o 35° andar.

Seguindo seu caminho, ao entrar em uma sala, uma gravação deseja boas vindas à Faro Automated Solutions (FAS) e faz uma breve apresentação da empresa. A FAS é especializada

em construir máquinas com objetivos diversos de tecnologia autossustentável para melhorar o planeta e a qualidade de vida dos humanos, como o Foco. A gravação comenta também a respeito da linha de manutenção de paz, projetada para evitar e encerrar o derramamento de sangue ao redor do mundo.

Aloy, então, segue para o 35° andar e, no caminho, encontra uma sala com hologramas explicativos de várias máquinas, como o ACA3 Scarab (o Corruptor), o FSP5 Khopesh (o Deathbringer) e o BOR7 Hórus, conhecida pelos Nora como Demônio de Metal. Em suas descrições é explicado que elas podem consumir biomassa para não ficar sem combustível, escravizar outras máquinas e até construir novas.



Figura 10 – ACA3 Scarab

Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Chegando ao último andar, Aloy encontra um computador antigo e, ao interagir com ele, pede pela recuperação de dados corrompidos. Os dados em questão são uma série de hologramas de diversas reuniões entre Elizabet e Ted. No primeiro arquivo, Ted aparece pedindo ajuda a Sobeck; um erro havia ocorrido na linha de Manutenção de Paz, em que eles não mais respondiam a comando nenhum, e precisavam dela para tentar resolver. O holograma seguinte mostrava Elizabet brigando com Ted.

O que acontecera era uma catástrofe potencialmente apocalíptica, uma vez que as máquinas consumiam biomassa como combustível e eram capazes de aprendizado e replicação. As previsões não eram nada boas, uma vez que os autômatos estavam fora de controle, consumindo tudo ao seu alcance e reproduzindo-se indefinidamente; em quinze meses, haveriam consumido tudo no planeta. Elizabet, então, criara um plano para contornar a situação, mas que Ted, contudo, não gostara: o Projeto Zero Dawn.

Os hologramas se encerram e deixam Aloy mais confusa do que antes. O que havia de tão

horrível na solução de Elizabet? Se as máquinas ameaçavam a vida na Terra, como eles estavam lá? Porque Elizabet Sobek se parece tanto com Aloy, se ela havia vivido centenas de anos atrás? E então, a voz misteriosa no Foco de Aloy ganha um rosto e um nome: Sylens.

Ele diz que passou a vida pesquisando como os Antigos haviam caído e nunca havia conseguido confirmar a sua hipótese de que os robôs Faro haviam causado tal queda. Aloy comenta que Elizabet estava a caminho de um lugar chamado U.S. Robot Command em sua última ligação com Ted e Sylens diz que o local chama-se *Grave-Hoard* atualmente e, com essa nova informação, Aloy se lança para lá.

3.2.7 O Grave Hoard

Grave Hoard é uma ruína, que se encontra perto de um Demônio de Metal adormecido, uma máquina gigantesca e cheia de tentáculos, que se espalham por dentro e por fora dos destroços. Ao entrar no local, Aloy vê as palavras "Operação Garantindo a Vitória" na parede e, utilizando-se de um dos tentáculos do demônio, desce pelas ruínas.

Em sua caminhada, passa por diversas salas diferentes; desde dormitórios até salas de reunião. Algumas estavam cheias de Eclipse. Em uma delas, vê de perto o Demônio de Metal e um Eclipse tentando fazê-lo funcionar novamente. Um *Deathbringer* é avistado e, ao contrário do último, que permanecia estático, esse se move.

Depois de lidar com a besta, Aloy chega a uma sala de reuniões, onde um projetor holográfico mostra uma reunião entre seis pessoas, dentre elas, Elizabet Sobeck. Os generais discutem entre si sobre o que a doutora havia contado (não mostrado pelo projetor) e parecem estar em choque com a notícia. Ao que tudo indica, Elizabet contara sobre o erro de programação dos robôs de Ted Faro.

Eles discutem sobre armar civis para combater as máquinas e, assim, ganhar tempo para implementar o Projeto Dawn, e se questionam a respeito de como convencer a população a isso. Essa fase foi denominada "Operação Garantindo a Vitória". Também é estabelecido um local para ser a base de operações da iniciativa, encerrando a projeção.

Aloy sai das ruínas e Sylens aparece mais uma vez, avisando que encontrou o local mencionado como base de operações. No entanto, ele fica diretamente abaixo da capital dos Shadow Carja, em Sunfall. Para completar, todas as autoridades locais utilizam Focos. Isso significa que, no instante em que puserem os olhos em Aloy, Hades também saberá onde ela se encontra. Eles criam um plano para desabilitar os Focos da cidade e, assim, mais uma vez, Aloy encontra seu caminho.

Próximo ao acampamento Eclipse em que derrubarão a rede de Foco, Sylens entra em contato com as instruções sobre o que Aloy precisa fazer. Ele revela que a infiltração será na base principal dos Eclipse, onde se encontra um dos Tallneck — máquinas gigantes e pacíficas que armazenam dados — modificado. A missão de Aloy é subir no Tallneck e destruir um módulo que se encontra em sua cabeça. Ao fazer isso, a rede de Focos cairá.

Devido ao extenso conhecimento de Sylens sobre a base Eclipse, Aloy pergunta se ele



Figura 11 – BOR7 Hórus, o demônio de metal de Grave Hoard

havia feito parte da organização. A resposta é positiva, mas com um porém: Sylens abandonara o grupo porque percebera o tamanho da ameaça de seus atos. Ao entrar na base, Aloy segue até o *Tallneck*. Chegando ao local, eles descobrem que a máquina fora mudada de lugar e Sylens indica outro lugar provável para a localização do módulo. Aloy chega ao *Tallneck*, sobe nele e vê, lá de cima, o que parece ser Hades. Ao destruir o módulo, Hades a vê e manda a base inteira atacá-la. Aloy foge e escapa por um ponto de rapel previamente mencionado por Sylens.

Já segura, Sylens aparece em holograma novamente, mas, dessa vez, Aloy se zanga. O homem sabia que Hades estaria lá e, ainda assim, mandou-a sozinha até lá. A Nora não confia mais em Sylens, mas precisam trabalhar juntos, então combinam de se falar novamente em Sunfall, agora segura para Aloy.

3.2.8 Segredos das profundezas da Terra

Chegando a Sunfall, Sylens a direciona até as ruínas, onde Aloy entra. Lá, outra porta com scanner é encontrada, e, mais uma vez, Aloy é autorizada a entrar. No entanto, ocorre um falha e a porta não se abre. A garota, em sua frustração, assume a identidade de Elizabet Sobeck e a I.A. pergunta se Aloy gostaria de realizar uma abertura de emergência, o que ela confirma. A porta finalmente se abre. No entanto, a abertura de emergência denuncia aos Shadow Carja que havia alguém ali e, logo, apareceriam para verificar. Enquanto não chegam, Aloy explora as ruínas da sede do Projeto Zero Dawn.

Ela chega a uma sala que possui uma projeção. Nela, um homem, o General Herres, explica que nada impedirá a Praga Faro de destruir tudo e que o projeto não é um milagre que irá salvar a humanidade, a extinção global é inevitável. A praga havia sido identificada tarde

demais. Herres explica o objetivo de Zero Dawn: garantir que exista vida depois que a praga for exterminada. Na sala seguinte, há outro projetor holográfico, dessa vez com Sobeck explicando os detalhes do projeto. O objetivo maior é criar um sistema de terraformação totalmente autônomo e equipado que possa trazer a vida de volta a um planeta morto. Em essência, esse sistema deveria ser uma inteligência artificial (I.A.) real, completamente capaz de fazer as decisões necessárias para a reconstrução da biosfera.

Essa I.A. se chama Gaia e é subdividida em funções específicas, como se fossem suas extensões. Essas subdivisões têm os nomes: Minerva, Hefesto, Aether, Poseidon, Demeter, Artemis, Eleuthia, Apollo e Hades. Cada uma delas tem funções específicas e que se complementam. Para tudo isso ser conquistado em tão pouco tempo, uma equipe enorme com os melhores cientistas do mundo fora reunida na base, além das equipes de apoio ao redor do mundo, para a construção das diversas instalações.

Gaia também é responsável por conseguir o código de desativação dos robôs Faro e transmití-los através de Minerva. Hefesto é a parte que vai não somente construir como também imaginar os autômatos responsáveis por fazer a terraformação, desde de a desintoxicação do ar e da água até replantar a Terra com sementes preservadas. Artemis cuida do repovoamento animal da Terra, enquanto Eleuthia, do humano. Apolo, por sua vez, é uma grande biblioteca de conhecimento humano, para a próxima geração aprender com os erros dos Antigos.

Hades é responsável por acabar novamente com a vida na Terra, se necessário. Uma vez que a probabilidade de que a vida criada por Gaia fosse sustentável logo na primeira tentativa era baixa, seria preciso recomeçar a terraformação do zero. A projeção acaba e Aloy continua explorando, até que encontra o escritório de Sobeck e Gaia.



Figura 12 – Elizabet Sobeck explicando Gaia e suas funções subordinadas

Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

A porta do escritório encontra-se trancada, forçando-a a encontrar outro caminho para

entrar. Uma vez dentro, ela vê uma série de projeções de Elizabet conversando com um globo amarelo. Elizabet chama o globo de Gaia. No primeiro arquivo, a I.A. está estudando formas de vida extintas e menciona se sentir triste com o fato. Ela pergunta se esse sentimento é um defeito. Sobeck responde que não, que esse sentimento é, em realidade, muito bom.

Na projeção seguinte, Elizabet parece alterada, ansiosa com algo. A cientista instrui Gaia sobre uma mudança de local e que lá suas funções subordinadas seriam ligadas. Sobeck está apreensiva com isso, mas a I.A. a reconforta dizendo que as chances estão a seu favor.

A última projeção é uma ligação entre Elizabet e Ted em que mais uma vez eles discutem, dessa vez sobre Gaia. Elizabet defende que ela deve ter uma consciência e se importar, enquanto Ted defende que isso pode ser altamente perigoso, visto o que sucedeu com a praga Faro, e que Gaia deveria ter um comando de desligamento. Nesse momento Gaia aparece e concorda com Ted, uma vez que seu desenvolvimento ainda se encontrava no início e o resultado final seria imprevisível.

Por fim, Aloy acessa o computador de Sobeck e encontra e copia o arquivo Alpha necessário para descorromper a porta de *All-Mother*, local em que ela nasceu. Nesse momento, o Eclipse aparece e, com ele, seu líder Helis, que desacorda Aloy e a captura.

Ao voltar a si, Aloy se vê em um tipo de gaiola, com Helis à sua frente, falando sobre seu destino. Ele fala sobre como ela servirá de sacrifício para o Sol e sobre como quando Aloy destruiu a rede de Foco, ele enviara homens para as terras Nora com ordens de que todos fossem mortos.

Helis pega o Foco de Aloy e o destrói. Feito isso, ele desce a gaiola em que ela se encontra. A garota não está em uma gaiola qualquer e, sim, no Sun-Ring, uma arena. Ela deverá lutar contra uma máquina gigante, o Behemoth. Após derrotar a máquina, Helis manda Corruptores atacarem a garota. Enquanto a luta ocorre, Sylens invade a arena e resgata Aloy.

3.2.9 O coração dos Nora

Sylens dá a Aloy um novo Foco e diz que estava duplicando os arquivos escaneados por ela o tempo todo, tendo salvo o arquivo Alpha e, portanto, ainda seria possível entrar em *All-Mother*. Aloy corre de volta para as Terras Sagradas, que está pululando de máquinas corrompidas.

Ao chegar, vê os Braves encurralados na Montanha Sagrada e vai em sua assistência. Após devolver segurança à tribo, Aloy conversa com Varl sobre a invasão. Ele relata que evacuaram para dentro da Montanha e muitos civis sobreviveram, embora a maior parte dos Braves não.

Aloy vai até a montanha falar com Teersa sobre entrar no lugar em que nascera e, mais uma vez, Lansra se opõe à ideia, culpando a existência da garota pelos males sofridos pela tribo. A jovem passa pelas Matriarcas e vai até a porta, que, novamente, falha ao escaneá-la. No entanto, ela usa o registro para restaurar e abrir a porta. Os Nora ficam boquiabertos com sua Deusa falando e se abrindo para a garota, que entra sem pestanejar.

Dentro da montanha, uma gravação a recebe, dizendo estar em Eleuthia 9, e Sylens

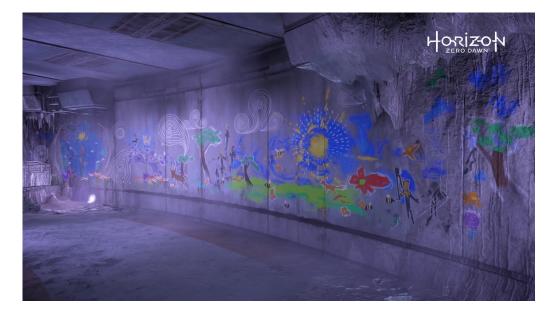


Figura 13 – Desenhos nas paredes de Eleuthia 9

também aparece. Com isso, Aloy adentra a primeira porta que dá para um corredor com desenhos infantis nas paredes. Nas salas laterais, se encontram incubadoras, berçários e salas de brinquedo; androides tomavam conta das crianças. Vários hologramas podem ser vistos pelo lugar. Neles, é possível ver crianças e adolescentes interagindo entre si e com os robôs humanoides.

Continuando no corredor, Aloy chega à próxima porta, que parece nunca ter se aberto para as crianças. Lá se encontra uma biblioteca digital enorme, Apollo. Essa sala também possui hologramas, porém, todos falham, por Apollo estar off-line. Seguindo em frente, a gravação diz ter uma mensagem de prioridade para a Dra. Sobeck e pede para Aloy escaneá-la.

A mensagem é de Gaia e avisa a Elizabet de uma anomalia não prevista e catastrófica. Menos de um segundo antes da gravação começar, ela havia recebido uma transmissão que fez com que suas funções subordinadas ficassem independentes e conscientes. Hades fora identificado como o responsável por essa liberação. Criada para destruir, essa função tentaria assumir o controle do sistema de terraformação e revertê-lo.

Antes de Hades assumir o controle, Gaia ordena que sua base exploda, mas, ao fazer isso, não apenas Hades deixaria de existir, como ela também. Isso adiaria a destruição imediata do mundo, contudo, não eliminaria o perigo, uma vez que, sem um sistema central, a terraformação continuaria funcionando, porém, de forma caótica, até a quebra total do sistema.

A solução encontrada por Gaia fora a própria Elizabet. Ela ordena à unidade de Eleuthia, em que Aloy se encontra, a usar material genético criogenado da cientista para cloná-la. Gaia crê que a tribo fora da instalação criará a criança, enquanto seu código genético a autorizará a entrar nas instalações necessárias, para, com o tempo, reiniciar Gaia.

Infelizmente, em retaliação à autodestruição de Gaia, Hades lança um vírus que libera as

funções subordinadas da I.A. e corrompe dados do sistema, incluindo o Registro Alpha. Como um último ato antes de seu fim, Gaia diz para Aloy ir até sua sede, Gaia Prime. Lá, ela encontrará o Controle Principal, capaz de purgar Hades. A Inteligência a deixa com um último aviso: não tentar reparar o sistema central antes de Hades ser erradicado, senão tudo será em vão. Sylens avisa que a esperará nas ruínas de Gaia Prime.

Ao sair de Eleuthia, os Nora – até Lansra – a saúdam como se fosse uma enviada da Deusa. Teersa pergunta o que a Deusa falou para Aloy, que conta que nascera para derrubar uma maldição e matar o Demônio de Metal. Aloy, no entanto, não gosta da adoração, afinal, ela passou a vida inteira segregada. Após um breve discurso, ela pede para que aqueles que podem lutar a encontrem em Meridian, para ajudá-la.

O caminho até Gaia Prime é árduo, escaladas íngremes e máquinas ferozes guardam o lugar, mas Aloy consegue abrir caminho até as ruínas. Ao chegar, a garota vê um grande buraco, criado pela explosão de Gaia, e fala com Sylens na entrada. Ele conta como 20 anos antes uma explosão massiva pôde ser ouvida até na terra dos Oseram; cinzas escureceram os céus e, por semanas, a montanha queimou. Quando o fogo apagou e as cinzas abaixaram, Sylens estava lá para descobrir o que acontecera. Essa explosão fora a morte de Gaia e o nascimento de Aloy.

Ela, então, passa pela porta que Sylens nunca fora capaz de abrir e entra na base. Ao passar pelos escombros de Gaia Prime, ela chega ao que parece ser um altar com o rosto de Elizabet; acionando o projetor holográfico, um homem chamado Charles Ronson fala. São seis horas depois da chegada e instalação final em Gaia Prime, naquela manhã, um dos selos das portas não funcionou direito, demandando fechamento manual do lado de fora. Se a instalação não fosse apropriadamente fechada, os sinais vazariam, permitindo sua localização pelos robôs Faro e uma consequente aniquilação.

Ronson, então, coloca a gravação da discussão que se seguiu. Nela, cinco pessoas discutem o que será feito com o erro, pois alguém teria que se sacrificar para realizar o fechamento, já que, uma vez fechado por fora, nada mais entraria. Elizabet não está presente e realiza uma ligação para o grupo avisando que efetuara o fechamento correto do selo e que Gaia estava segura. Aquela fora a última transmissão de Elizabet Sobeck.

Ao entrar na sala controle, Aloy vê os restos dos cientistas que ali viveram e se pergunta o que teria acontecido. Ela encontra um projetor e uma reunião com Ted Faro é mostrada. Nela, Ted fala sobre como acredita ser um erro passarem o conhecimento deles para os próximos humanos e que, com isso, estariam condenando a humanidade a cometer o mesmo erro que eles. Ted declara que, três minutos antes daquela ligação, ele havia destruído Apollo. Ao terminar de contar o que havia feito, Ted sela a sala em que os cientistas se encontram e retira todo o ar que ali havia, matando-os asfixiados.

Aloy enfim encontra e pega o Controle Principal, preparado-se para ir embora. Ao sair das ruínas, ela encontra-se com Sylens em carne e osso. Ele diz que a jornada dos dois está no fim e que deve a Aloy o resto da história. Conta que, quando falou sobre seu envolvimento com o Eclipse, não havia deixado claro a que ponto. Sylens revela que estava lá no inicio de tudo e que fora ele quem encontrara Hades.

A I.A. destrutiva prometera conhecimento a Sylens e, assim, ele servira-a e ajudara a criar o Eclipse. O culto havia sido formado com o intuito de construir um exército para Hades atingir seus objetivos. Aloy pergunta o porquê de Sylens contar isso tudo agora, ao que ele responde que, ao acordar, Hades havia perguntado sobre um local chamado Spire, próximo a Meridian.

Aloy, então, decifra o que havia sido um mistério para Sylens e afirma que o Spire havia sido criado pela função Minerva de Gaia, responsável por transmitir o código que desativou a Praga Faro. Eles chegam à conclusão que Hades pretende enviar uma nova transmissão para acordar as máquinas e, assim, destruir a vida novamente. Sylens dá a Aloy sua lança para ela acoplar o Controle e se despedem. Aloy vai para Meridian para o confronto final.



Figura 14 – Spire

Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

3.2.10 A sombra iminente

Ao falar com Avad, Aloy explica a situação, e o rei se dispõe a ajudar como for possível e fortificar a cidade, uma vez que o Spire fica muito próximo à capital. Aloy, ao verificar os preparativos, encontra muitos aliados que conseguiu ao longo de sua jornada.

Ela fica ao lado de Avad observando a aproximação do inimigo, quando o ataque começa com uma explosão. Ao tomar seu caminho para defender a cidade, Aloy vê Helis no andar de baixo e corre para confrontá-lo. Após derrotá-lo, a garota vai para a linha de frente da batalha tentar impedir que as máquinas entrem. No entanto, elas são muitas e forçam a entrada, nocauteando Aloy. Infelizmente, Hades chega até Spire e começa a transmissão, acordando Corruptores e Deathbringers ao redor do mundo. Aloy vai até lá para tentar parar Hades e encontra Erend com seu exército e os Brave, partindo juntos para o último ataque. Eles conseguem eliminar todas as

máquinas presentes e Aloy vai até Hades com o Controle para purgá-lo, sendo bem sucedida e, finalmente, eliminando a ameaça da extinção.



Figura 15 – Varl, Aloy e Erend comemorando a vitória sobre Hades

Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Aloy decide ir até o local em que Elizabet falecera para prestar uma homenagem e, por fim, as entradas do diário de Sobeck são restauradas. Em uma delas, a doutora conversa com Gaia. Contava uma história de quando era criança e, sem querer, colocou fogo na grama e em um pinheiro centenário. É uma história sobre se importar e Elizabet tenta passar esse sentimento a Gaia. A I.A pergunta à sua criadora o que ela gostaria que sua criança fosse, se ela tivesse tido tempo de ter uma. A resposta é que ela gostaria que a criança fosse curiosa, obstinada e cheia de compaixão. Aloy encontra um pequeno globo terrestre preso na armadura que Sobeck vestia e o guarda consigo. A gravação se encerra e, com isso, a aventura de Aloy também.

Existe, porém, uma cena pós-créditos. Nessa cena, vemos a máquina que Hades habitava se ativando novamente, lançando uma esfera luminosa em direção ao céu. Em seguida, vemos Sylens, carregando um recipiente de tamanho médio e olhando para essa mesma esfera, que voa em sua direção e entra no container. Sylens conversa com Hades sobre conhecimento e pergunta como ele acordou. A cena final é o homem frente a um Hórus, um Demônio de Metal.

4 Análise do Caso

Segundo Mike Shepard (2014), desde o inicio, videogames contam histórias. Eram, inicialmente, histórias simples. No Nintendo Entertainment System (NES), tínhamos histórias como a de um encanador, uma princesa e uma tribo de tartarugas malvadas (Super Mário Bros, 1985) ou a de uma caçadora de recompensas intergalátic, que tinha a missão de exterminar uma facção pirata e suas armas mortíferas (Metroid, 1986). Apesar disso, nesse início, a jogabilidade ofuscava a história, que poderia ser lida e compreendida por completo em poucos parágrafos.

Trinta anos se passaram desde o NES e a indústria tem experimentado diversas formas para contar a história dentro de seus jogos. Partimos do modo simples de Super Mário, passando pela aclamada série Final Fantasy Series (1987–2018)), em que cada jogo conta sua própria história, com sua própria lógica, porém, com traços que definem a franquia, até Hellblade: Senua's Sacrifice (2017), em que a história de uma garota esquizofrênica é contada, principalmente, pelas vozes em sua cabeça. Durante esse tempo, os desenvolvedores testaram, analisaram e experimentaram diferentes formas através das quais os videogames podem contar histórias de maneira que os filmes e textos não podem.

Em Horizon Zero Dawn, tem-se uma narrativa diferente da de The Witcher 3: Wild Hunt (2015), em que dispõe-se de opções de diálogo que podem mudar o percurso da aventura, ou da narrativa linear de Hellblade: Senua's Sacrifice (2017) ou, ainda, da de Detroit: Become Human (2018), que é focado unicamente em escolhas possíveis que alteram o curso da história, contudo, com uma malha exponencialmente maior que a de The Witcher 3: Wild Hunt (2015). O estilo da narrativa serve ao jogo e à sua imersão, o papel do jogador flui de narrador (quando suas opções mudam o decurso da história), para narratário (à medida que a informação é apresentada e desvendada) (RAMOS; Sá, 2012) e, aos poucos, constrói ele mesmo o jogo.

No caso estudado, jogamos como Aloy, uma jovem adulta em busca de suas origens e que, para encontrá-las, deve descobrir o passado de seu mundo. Durante a jornada, o jogador experiencia, junto a Aloy, a construção do passado em que irá jogar e imergir. Apesar de ser o que chamam de "mundo aberto", em que é possível andar livremente pelo mapa, buscar missões secundárias e fazer o que preferir, *Horizon Zero Dawn* possui uma história bastante linear. Tal linearidade é proposital e possui uma finalidade narrativa específica, que se adequa à personalidade de Aloy. Todos os acontecimentos do jogo têm um único objetivo e, de forma geral, tudo está diretamente conectado à motivação inicial da personagem: descobrir quem é sua mãe e o porquê de ter sido exilada ao nascer. A personagem é determinada, focada e destemida, o que se reflete na forma como a história é apresentada.

Os cenários, por sua vez, cumprem seu próprio propósito dentro de um jogo. Na maior parte das vezes, a paisagem está lá para oferecer barreiras e atalhos para o jogador, mas, constantemente, atua de forma ativa e ajuda a contar uma história secundária, pode-se dizer. Esse tipo de narrativa é comum e objetiva aumentar a imersão e *lore* disponíveis. Outras vezes, o

Close

CRAFTING MAP QUESTS NOTEBOOK

Travel

Skills Inventory Crafting Map QUESTS NOTEBOOK

Travel

Stravel

Page 2000 Page 15 Filter Conternation Alog Place waypoint

Figura 16 – Ilustração da porção sul mapa disponível para exploração

cenário é passivo e serve apenas como pano de fundo para os personagens transitarem, como é o caso de Child of Light (2014).

Em Horizon Zero Dawn a paisagem é um agente ativo e, ao longo do mapa, se encontram datapoints (Figura 17) acessíveis e lidos através do Foco de Aloy. Em cada um deles, está disponível uma entrada que elucida algum aspecto do chamado "Mundo Antigo", seja através de fatos pessoais de seus antigos donos, seja por arquivos oficiais de instituições ou empresas. Outro recurso utilizado no jogo é a projeção de hologramas com imagens pré-apocalipse, que, embora esclareçam detalhes para o jogador, deixam a personagem confusa quanto à função de certos lugares (como estádios).

Existem também ruínas de instalações antigas espalhada pelo mapa (Figura 16) e todas são passíveis de exploração, havendo inclusive algumas importantes para o desenrolar da trama (como é o caso de *Maker's End*). Além disso, prédios arruinados podem ser escalados e utilizados para alcançar locais mais altos; estátuas cobertas de vegetação, carros e ruas antigos são encontrados em diversos lugares. Tais detalhes, construídos com esmero pela equipe da *Guerrilla*, ajudam a entender o mundo que morreu e o que nasceu.

A humanidade renasceu nesse futuro pós-apocalíptico. Após toda a vida do planeta ter sido extinta pela praga Faro e engenhosamente trazida de volta por Gaia, a inteligência artificial criada por Elizabet Sobeck, a vida mecânica¹ é mais abundante do que a orgânica. Um milênio se passou e a humanidade adaptou-se a essa nova realidade, aprendendo a coletar partes das máquinas e reaproveitá-las. Aos poucos, esses novos humanos cresceram e aprenderam a fazer armas melhores e mais eficientes. Reaprenderam a manusear o metal e a se adaptar ao clima

Optou-se por manter a visão das sociedades presentes *ingame*, em que as máquinas são efetivamente consideras vivas.



Figura 17 – Datapoint de texto presente no mundo (ponto luminoso)

adverso das diferentes partes do planeta.

Sem contar com o conhecimento existente no passado, cada uma das quatro sociedades retratadas (Nora, Oseram, Banuk e Carja), possuem traços de desenvolvimento tecnológico e político-social diferentes entre si. É possível perceber um certo viés evolucionista na forma como os quatro grupos foram concebidos dentro deste mundo pelos desenvolvedores.

Os Nora, por exemplo, por serem um povo caçador-coletor e com a ausência de grandes construções, são chamados de "selvagens" pelos Carja e Oseram, enquanto possuem uma certa amizade com os Banuk, povo com quem compartilham certos traços culturais. Enquanto isso, os Carja são tidos como culturalmente superiores, possuindo grandes cidades com tecnologias "avançadas" (como elevadores de acesso ao planalto de Meridian). Os Oseram não são mostrados em detalhes, portanto as informações são incompletas. É possível, porém, perceber a aproximação cultural entre os dois povos e um certo sentimento de superioridade em relação às outras.

Pelo fato de os novos humanos terem sido, por vezes, liberados para o mundo exterior de modo abrupto – em Eleuthia 9, por exemplo, os recursos disponíveis acabam e os androides responsáveis se veem obrigados a soltar as crianças no mundo sem ter certeza de que este está habitável – e sem Apollo, contavam apenas com o conhecimento pré-escolar básico passado por seus cuidadores androides. Essas primeiras populações pós-praga tiveram que aprender sozinhas a sobreviver no mundo e, a partir disto, desenvolveram objetos que se assemelham aos do passado distante² presentes no mundo real (Figura 18).

Pode-se dizer que, em cada um dos povos apresentados de forma mais detalhada, existe

Chama-se aqui de passado distante o passado do passado pré-apocalíptico, ou seja, o passado arqueológico da primeira humanidade



Figura 18 – Cerâmicas Carja presentes em Meridian

um traço passível de comunicação com o passado distante. Dentre os Nora, é possível observar, além da cestaria de palha mostrada na Figura 1, habitações com alicerce em pedra e estrutura de madeira e postes e torres de observação também em madeira. Esse material está presente por todo o território Nora, nos mais diversos tipos de construções e objetos, havendo pouco uso do metal de forma geral, estando esse presente, principalmente, nas roupas dos *Braves* para proteção. Além da madeira, que se faz presente inclusive nos objetos cotidianos Nora, por se tratar de um território de clima temperado, o uso de peles também é constante, existindo tanto em vestimentas quanto em objetos como aljavas de flechas ou bolsas. Pelo território desse povo, é possível encontrar postos de observação e caça de máquinas. Além disso, os pontos de escalada presentes nas Terras Sagradas são, em sua maioria, feitos em madeira e corda, havendo poucos naturais.

Já os Carja são um povo agricultor, domesticaram animais, como javalis e gansos, e cultivam diversas plantas, além de terem desenvolvido canais. Os Carja também possuem técnicas de manuseio de metal, estando este abundantemente presente por todos os seu assentamentos. São, também, um povo ceramista, fazendo potes dos mais variados tamanhos, formas e funções (como visto na Figura 18), além de ladrilhos e decorações. Assim como os Nora, os Carja também utilizam a madeira em suas habitações, mas fazem a estrutura não apenas em pedra mas também em metal, o que possibilita a construção de grandes estruturas (como o elevador presente na Figura 8). Ademais, o metal e a cerâmica estão presentes em tetos de casas, lojas e templos. Em Sundom, o território Carja, ocorre o contrário das Terras Sagradas Nora no que tange aos pontos de escalada: existem muito mais pontos naturais do que artificiais, sendo esses mais modestos que os dos Nora.

Os Banuk são um povo explorado a fundo apenas na expansão Frozen Wilds, que não

será analisada neste trabalho. Porém, é possível obter informações relevantes sobre eles no jogo base. Espalhadas por todo o mapa, por exemplo, é possível encontrar seis pequenas esculturas entalhadas em madeira, em locais muito altos e de difícil acesso. Tais sítios possuem pinturas rupestres indicando o caminho e apresentam um pequeno altar com a figura. Existe também um acampamento Banuk acessível em um dos limites do mapa, onde é possível realizar uma missão. Ali, é possível inferir que os Banuk são um povo que vive do gelo e na neve, sendo possível encontrar peles pesadas por toda a parte. Suas roupas são carregadas e suas habitações se parecem com as de verão esquimó descritas por Mauss (2008).

Como dito anteriormente, os Oseram são pouco mostrados e não temos acesso a seu território. O que se sabe sobre esse povo é apenas que possuem muita afinidade com o metal, possuindo as armas mais complexas (como lança-chamas) e possuem as armaduras mais resistentes a projéteis.

Existem também doze itens colecionáveis chamados "recipientes antigos", que são canecas de porcelana. Existe um mercador chamado Palas que compra esses recipientes a fim de estudá-los. Ele acredita que tais vasilhames, tão finamente confeccionados, eram utilizados em conjuntos e como parte de um ritual para fazer a barba. Essas canecas não são, contudo, os únicos remanescentes do passado pré-apocalíptico, sendo possível encontrar outros itens familiares, como relógios, colares, pingentes, pulseiras, chaves e até mesmo canivetes suíços.

Outro cuidado que a Guerrilla Games teve durante o desenvolvimento dos personagens, foi fazê-los o mais diversos possível, seja em sua etnia, seja no gênero. Dos dezenove personagens com maior relevância (incluindo aqueles podem vir a ser aliados na batalha final, os que aparecem apenas em missões secundárias de maior importância, as duas I.A.s, Ted e Elizabet), dez são mulheres (ou, no caso de Gaia, é representada como uma). Destas dez mulheres, apenas duas não se encontram em posição de poder ou prestígio. No caso dos nove homens (sendo Hades, assim como Gaia, apenas a representação de um), pode-se considerar que três estão em situações marginalizadas e apenas quatro, em posição de poder ou prestígio.

Já em relação à diversidade étnica, sete dos dezenove são caucasianos, seis são negros (mais uma vez, por se tratar de uma I.A., Gaia é representada como uma negra), cinco, asiáticos e Hades, que não possui representação humana. Além destes personagens com maior relevância, é possível perceber nos NPCs (guardas, mercadores, cidadãos) uma grande variedade étnica (Figura 19). A discriminação no mundo de *Horizon Zero Dawn*não tem relação com a cor da pele, mas sim com características culturais. Ao andar pelas cidades, por exemplo, não é incomum tratarem Aloy com receio por ela ser uma "selvagem" Nora.

Cada uma das quatro sociedades foi cuidadosamente construída e pensada para ter suas características próprias e ser facilmente identificável. Dentre as características marcantes estão vestimentas, pinturas faciais e organização política. De forma geral os Oseram não serão analisados, uma vez que não são detalhados *in game*.

Os Nora são uma sociedade caçadora-coletora, matriarcal e isolacionista situada à leste. Isolam-se no que chamam de Terras Sagradas, uma área de florestas delimitadas geograficamente por montanhas. Existem assentamentos de diversos tamanhos, sendo o maior deles *Mother's Heart*.



Figura 19 – Um asiático, um negro e um caucasiano adorando o Sol em Meridian

Nem todos vivem em assentamentos, alguns vivem de forma isolada, apesar de não serem exilados. Embora existam habitações individuais, é possível observar que a maior parte dos afazeres diários se encontra do lado de fora e ao redor das casas, como fogueiras com animais defumando, mesas de costura, peles e locais para cozinhar. Essa disposição de recursos e atividades indica um cotidiano comunal e pouco individual.

O povo de Aloy conta não com uma, mas com três líderes políticas, as Altas Matriarcas (Figura 7). Elas são as responsáveis por fazer cumprir a lei e liderar os rituais mais importantes da tribo (como o do início da Provação). Dentre os Nora, se alguém não segue a lei – o que pode envolver roubo, quebra dos costumes, assassinato ou presença em locais proibidos –, pode ser exilado por algum tempo, que pode ser curto ou durar por toda a vida, como no caso de Rost. Um exilado é proibido de entrar em assentamentos e também de interagir com os outros membros do clã.

São um povo monoteísta, creem que a Mãe-de-todos criou todas as formas de vida, sejam humanos, animais ou máquinas, e que essa vida teve seu início na Montanha em *Mother's Watch*. Acreditam que os Antigos pereceram por renegar à Mãe-de-todos e confiar demais nos autômatos e no metal e, por isso, viver em torno da Montanha Sagrada e renegar a ambos as aproxima da Mãe e garante sua sobrevivência. De acordo com seu mito de criação, as máquinas teriam oferecido ajuda aos humanos com promessas de facilitar a vida e alguns aceitaram. De início, teriam cumprido a promessa, construindo grandes cidades. Logo, porém, os robôs fizeram destes humanos seus servos, fazendo-os dependentes demais desse apoio. As máquinas então, lideradas pelo Demônio de Metal, teriam atacado a Mãe-de-todos a fim de destruí-la. No entanto, a Mãe derrota o Demônio e faz seus atacanres retornarem à ignorância. Sendo assim, os Nora creem que as ruínas do mundo de metal e o mundo fora dos limites das Terras Sagradas são corrompidos e

podres e temem uma espécie de contaminação que os levaria à ruína. Sua história é transmitida por tradição oral.

Os Carja, por sua vez, possuem sua organização social voltada para o Sol. Não apenas sua religião mas também o seu governo tem como pilar o Sol. Seu sistema de governo é uma monarquia teocrática, sendo o Rei-Sol a representação divina do Sol, o que torna possível traçar a linhagem do Rei-Sol Avad até o primeiro Rei-Sol, Araman. A palavra do Rei é lei. Os Carja também são uma sociedade patriarcal, em que as mulheres são excluídas da vida política, militar e religiosa, além de ser socialmente dividida entre nobres, sacerdotes do Sol, artistas e pessoas comuns. Avad, no entanto, propõe a mudança desse modo patriarcal e começa a aceitar mulheres em esferas antes proibidas, além de abolir a escravidão, antes amplamente praticada.

O território Carja, Sundom, possui dois tipos de biomas principais, um bioma de floresta, onde se encontra Meridian, e outro de semi-árido, onde se encontram outras vilas menores. Os Carja dominam a agricultura e canalizam água, sendo essa sua principal forma econômica. Ao contrário dos Nora, os Carja vivem uma vida mais individual, com habitações familiares. Essas habitações e as construções de forma geral são feitas em pedra e madeira, tornando possível a construção de estruturas grandes de resistentes.

Como dito acima, os Carja cultuam ao Sol como a um deus e o têm como origem da vida. No entanto, eacreditam em sua dualidade com as sombras e que, assim como o dia e a noite, ambos são necessários e inegáveis. Para eles, os Antigos sucumbiram a uma entidade chamada "Sombra Enterrada" e, um dia, ela voltará e destruirá a todos. A humanidade, porém, assim como o nascer do dia, retornaria, fechando um ciclo de morte e renascimento. Os Sacerdotes do Sol servem junto ao Rei garantindo, assim, que seja feita a vontade do Sol.

Os Banuk são um povo nômade e, como os Nora, isolacionista. Vivem no território gelado de Ban-Ur. Por esta característica nomádica, são caçadores-coletores. Vivem em pequenas tendas de pele com pinturas e seus acampamentos possuem basicamente abrigos e fogueiras. Pouco é revelado no jogo base, porém, os Banuk são altamente conhecidos por sua arte e suas roupas pesadas e muito coloridas. Eles se agrupam em pequenas comunidades chamadas Werak, que possuem um Chefe e um pequeno conselho de Shamans.

Os Banuk possuem uma profunda ligação com as máquinas, tanto que cultuam a Luz Azul – a luz emanada por elas – que acreditam ser a essência da vida. A Luz Azul dá vida às máquinas, mas não consegue perdurar no coração impuro dos seres humanos.

Cada um dos quatro povos é facilmente identificável pelas roupas que usam. Mesmo considerando diferenças entre posições em uma mesma tribo, é possível identificar um padrão nas vestimentas e, com isso, saber a qual grupo a pessoa pertence (como mostrado nas Figura 20 até Figura 23).

Copyright © 2017 Guerrilla Games

Figura 20 – Arte conceitual das caçadoras Banuk

Fonte: Haan (2017)



Figura 21 – Arte conceitual das caçadoras Nora

Fonte: Haan (2017)



Figura 22 – Arte conceitual das caçadoras Carja

Fonte: Golitsyn (2017)



Figura 23 – Arte conceitual das caçadoras Oseram

Fonte: Golitsyn (2017)

5 Questionário

5.1 Apresentação da forma

O formulário do questionário Apêndice A foi desenvolvido usando a ferramenta Google Forms. Trata-se de um recurso interessante desenvolvido pelo Google para auxiliar nesse tipo de pesquisa. Google Forms auxilia na geração de resultados quantitativos de forma amigável e organiza os qualitativos adequadamente.

As perguntas foram escolhidas com o objetivo de traçar um perfil do jogador médio de *Horizon Zero Dawn*, bem como suas preferências *in game*. Com o perfil traçado, foi debatido o aspecto mais interessante para ser abordado neste trabalho e, a partir daí, desenvolver a análise apresentada a seguir.

5.2 Resultados da aplicação

Durante a semana de 3 a 10 de Maio de 2018, o referido questionário foi aplicado em páginas do Facebook voltadas para o público gamer e para os jogadores de Horizon Zero Dawn especificamente.

O Facebook foi escolhido, uma vez que redes sociais possuem grande visibilidade, fazendo com que um número relativamente grande de respostas fosse obtido em curto período de tempo. Foram coletadas 318 respostas durante o período de uma semana.

A seguir, apresenta-se as respostas obtidas na aplicação do questionário, no site do Facebook. Serão comentados cada um dos resultados.

O primeiro gráfico, Figura 24, representa a região em que os jogadores residem e sua faixa etária. Na região sudeste, se encontram 59,1% das pessoas que responderam. Por se tratar da região mais populosa do país, este resultado era esperado. Inicialmente, e, pensando em jogadores que, porventura, morassem no exterior, essa questão foi elaborada com a possibilidade de acrescentar mais opções, porém, após alguém acrescentar "leste", foi necessário descartá-la.

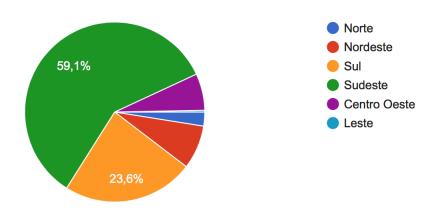
Quanto ao segundo gráfico, Figura 25, 53% das pessoas possuem idade entre 25 e 45 anos, 27,4% entre 19 e 24 anos e 17% até 18 anos, sendo o restante com acima de 45. Já o diagrama seguinte, Figura 26, demonstra que 68,6% são solteiros, indicando coerência com a Figura 25, em que quase a metade dos participantes são menores de idade ou jovens adultos. Por último, em respeito à classe social, 51,6% respondeu pertencer à classe C e 35,8% à classe B.

A partir da questão Figura 28, são abordados pontos referentes aos videogames propriamente ditos. As perguntas abrangem a frequência com que as pessoas jogam (58,6% jogam todos os dias ou quase todos os dias), o gênero favorito (??) (75% gostam de RPG, 70% de aventura e 68,2% de mundo aberto; todas características de *Horizon Zero Dawn*).

Figura 24 – Resultado da questão 1

De onde você é?

318 respostas

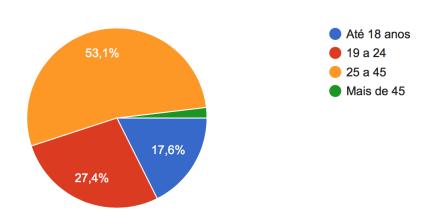


Fonte: Google Forms

Figura 25 – Resultado da questão 2

E a sua idade?

318 respostas



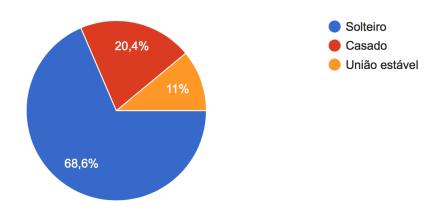
Fonte: Google Forms

Em seguida, entram as questões específicas sobre $Horizon\ Zero\ Dawn$, que abordam as preferências dos jogadores em relação a: personagem (Aloy com 90,9% dos votos), máquina ($Thunderjaw\ com\ 42,5\%$), arma (arco de caça, 52,5%) e roupas ($Shied\text{-}Weaver,\ 26,2\%$). Essas perguntas foram feitas com o objetivo de mapear qual é o tipo de preferência material entre os jogadores.

Figura 26 – Resultado da questão 4

Estado civil

318 respostas

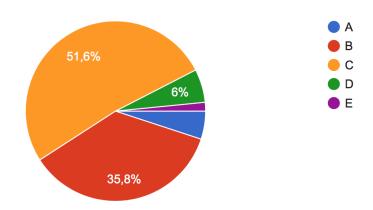


Fonte: Google Forms

Figura 27 – Resultado da questão 5

Qual é a sua classe social?

318 respostas



Fonte: Google Forms

5.3 Análise da aplicação do questionário

De forma geral, os resultados foram dentro do previsto quanto à região (maior parte mora no sudeste), idade (metade possui até 45 anos), estado civil (solteiro) e frequência de jogo (quase diariamente); dessa forma, não serão analisados neste trabalho. Um dos pontos mais interessantes, porém, foi o resultado quanto ao gênero Figura 30, que levou a uma reflexão

Figura 28 – Resultado da questão 6

Você se considera um jogador

318 respostas

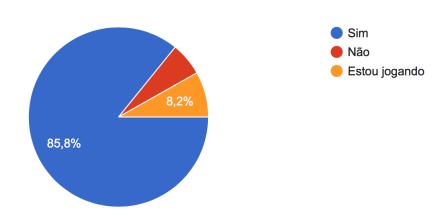


Fonte: Google Forms

Figura 29 – Resultado da questão 8

Você jogou Horizon Zero Dawn?

318 respostas



Fonte: Google Forms

acerca das implicações de se jogar com, e até ter como favorita, uma personagem feminina. Nesta pergunta, 281 pessoas se identificaram como pertencentes ao gênero masculino, 34, ao feminino e três optaram por não dizer. Será feita uma breve análise acerca de questões de gênero que permeiam esse ambiente.

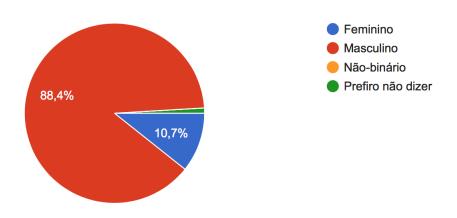
Durante a $\mathrm{E}3^1$ de 2015, na conferência da Sony, foi feito o anúncio oficial de *Horizon Zero*

Electronic Entertainment Expo, a mais famosa feira internacional de jogos digitais do mundo. Nela, as grandes companhias e desenvolvedoras anunciam as novidades em jogos em consoles que virão nos próximos anos.

Figura 30 – Resultado da questão 3

Qual gênero você se identifica?

318 respostas



Fonte: Google Forms

Dawn. Shuhei Yoshida, um dos líderes da Sony, estava ansioso quanto à reação e a aceitação do público pelo jogo. O motivo da ansiedade era Aloy. Mesmo com grande aceitação de personagens femininos como Lara Croft, Comandante Shepard (Mass Effect Series, 2007–2017) e Ellie (The Last of Us, 2013), Aloy ainda era considerada um risco para a empresa. Apesar de o jogo representar um risco como um todo (uma vez que a Guerrilla nunca havia criado um RPG ou jogos de terceira pessoa), o fato de a protagonista ser uma mulher foi o que desencadeou a necessidade da Sony colocar o jogo para um teste de mercado antes do anúncio oficial (CRECENTE, 2015).

Embora Horizon Zero Dawn não deixe explícito, existem elementos feministas por todo o jogo. Os Nora não possuem papéis de gênero fixamente delimitados; não é mau visto, por exemplo, um homem assumir um papel na criação de uma criança (como Rost faz) ou uma mulher ser a Chefe de Guerra (como Sona). A relação de Aloy e Rost, por si só, já é uma abordagem incomum, uma vez que as relações pai-filho e mãe-filha são mais exploradas dentro de jogos digitais. Dentro das Terras Sagradas, Aloy nunca é questionada por seu gênero, mas sim por sua condição de exilada e, mais tarde, ex-exilada. Além disso, a personagem não é homogênea, sendo exclusivamente forte como outras protagonistas e se parece com um ser humano real e plausível, apresentando profundidade; ela é forte e determinada, mas perde às vezes e demonstra fragilidade em outras.

Fora das Terras Sagradas, no entanto, a situação muda. Os Carja possuem papéis de gênero muito bem definidos, não sendo aceitas mulheres na guarda e, embora não seja proibido, desencorajando mulheres à caçar (como dito por uma comerciante da Ordem dos Caçadores). As diversas mulheres que passam pelo caminho de Aloy ao longo do jogo possuem, todas, alguma característica que as faz únicas, sendo parte central da trama ou apenas uma NPC que dá alguma missão secundária. Existe um soldado Carja que é sugerido ser um homem trans ou pessoa

não-binária; existem líderes revolucionárias, mestres de armas e líderes de ordem e nenhumas delas é utilizada como dispositivo de enredo para o desenvolvimento de algum personagem masculino, prática realizada com frequência em diversos tipos de mídia (WILLIAMS, 2017).

Como abordado no capítulo 2, Butler (2002) afirma que gênero é sempre um fazer e que, por isso, são performances sociais. Gênero seria um constructo social e, portanto, maleável, ao invés de estagnado, como é comumente julgado. No mesmo capítulo, também é dito que Butler (2009) considera que representar implica em operar vulnerabilidades inatas e posteriores. Para ela, o corpo é um fenômeno social e vulnerável por definição, uma vez que permanece exposto a outros.

Nesse sentido, pode-se dizer que os corpos das mulheres são ainda mais vulneráveis, visto que, apesar de todos o serem, o da mulher, além de ser socialmente frágil, também o é sexualmente (p. 128). Isso se reflete nos jogos à medida em que é possível perceber a constante sexualização e fetichização de personagens femininas. Muitas mulheres presentes nos jogos não estão lá com o objetivo de ser uma representação do público feminino, mas sim como outros meios de atração do público masculino. Isso tem mudado aos poucos nos últimos anos, mas ainda a passos lentos. Em Nier: Automata (2017), por exemplo, apesar de ser um jogo recheado de mulheres fisicamente fortes, todas utilizam roupas extremamente curtas e decotadas, possibilitando ver suas roupas íntimas quando se movimentam.

O público masculino, por sua vez, – principalmente em jogos em que a sexualização é diminuída –, experimenta um acontecimento que as jogadoras estão familiarizadas desde o início de sua vida nos games: uma espécie de performatividade "forçada". Devido à natureza interativa e altamente imersiva dos jogos digitais, entrar no chamado estado flow é bem fácil e até almejado pelos desenvolvedores. Tal estado, de acordo com Kamei (2010), flow é o estado em que a pessoa está inteiramente absorta e concentrada na atividade que está sendo realizada. Essa concentração é tal que a pessoa não pensa no que está fazendo, ela simplesmente o faz; é comum se experienciar a perda da noção de tempo. Esse estado é altamente satisfatório.

Com grande imersão e *flow* alcançados com facilidade, é fácil tomar o lugar do personagem controlado, sendo comum haver, como dito no capítulo 2, um grande envolvimento emocional por parte do jogador. A partir do conceito de performatividade de Butler, é possível, então, traçar um paralelo entre este conceito e o que ocorre com os 88% dos jogadores que responderam ao questionário. A anatomia do performer, neste caso, é a personagem jogável, ou seja, ao jogarem com Aloy, esses homens passam a performar a feminilidade dela; durante aquelas horas de jogo, o gênero do jogador se torna ambíguo. Esse tipo de performatividade é "forçada" uma vez que não há como mudar o gênero do personagem para ele se adequar ao jogador.

Muitas vezes o jogador não sente que está performando, ocorrendo um certo distanciamento entre jogador e personagem. É comum o *flow* ser quebrado por essa performance, causando estranhamento no jogador. Esse tipo de performatividade "forçada" é amplamente experienciado por mulheres jogadoras ao redor do mundo, uma vez que a maioria esmagadora dos personagens jogáveis é do gênero masculino.

Portanto, existe uma forte presença da performatividade quando há esta fluidez de gênero

entre jogo e jogador, um acontecimento corriqueiro para boa parte do público consumidor de jogos digitais. Além disso, $Horizon\ Zero\ Dawn$ é um marco na indústria, uma vez que foge de esteriótipos sexualizados e rasos de personagens femininas, sendo potencialmente um pontapé para mais desenvolvedores se preocuparem com esses aspectos e seguirem esse caminho .

6 Conclusão dos resultados

Foi proposto que jogos digitais também são passíveis de análise arqueológica e que videogames e Arqueologia podem se enriquecer mutuamente. Essas propostas foram levantadas através do estudo de caso em que foi observada a materialidade presente em *Horizon Zero Dawn*. Essa materialidade não é física, sendo, ao mesmo tempo, impalpável e incorpórea, o que não deveria impedir sua análise, uma vez que sua origem se dá por referências a coisas, situações e locais concretos.

De forma geral, os resultados foram satisfatórios ao possibilitarem analisar bem a materialidade digital de *Horizon Zero Dawn*, sendo razoável observar as diversas facetas das sociedades ricamente criadas pela *Guerrilla*. A análise do questionário, por sua vez, propôs que o jogador assume o papel do personagem não apenas perante a história do jogo, mas também quanto à performatividade. Ele passa a reconhecer aquele mundo como seu próprio, reconhecendo os objetos utilizados e a paisagem presente, sabendo se locomover no espaço sem precisar de auxílio do mapa e reconhecendo peças e objetos sem ajuda da interface.

A partir da Tabela 1, desenvolvida com base nos personagens de maior impacto na vida de Aloy, foram analisados seus gêneros, etnias e tribos, assim como se utilizam ou não armas e quais são essas. Essa última teve como objetivo observar um dos tipos de cultura material mais utilizados durante o jogo.

Com os dados referenciados na Tabela 1, foi possível fazer algumas inferências. Dos 19 personagens tidos como, de alguma forma, influentes para Aloy, 10 são do gênero feminino e 9, do masculino. Dentre eles, apenas 4 não são aliados de Aloy, sendo um deles Sylens, que mantém interesses próprios. Ou seja, as pessoas influentes ao redor da personagem são, em sua maioria, mulheres de sua tribo (5 das 10 são Nora) e, mesmo a Matriarca Lansra, com quem Aloy jamais nutriu simpatia, a motivou a procurar mais informações sobre sua mãe.

É possível perceber que, mesmo a maior parte das personagens relevantes sendo feminina, apenas uma minoria utiliza armas (quatro usam, uma produz), enquanto o número é maior entre os homens (seis usam). Embora isso sugira que as mulheres sejam menos presentes na caça, deve-se observar que, das 5 que não usam armas, 3 são as Matriarcas Nora, que ocupam a mais alta posição de poder dentre seu povo, e as outras duas são uma I.A. e uma antiga, que não existem fisicamente.

Quanto aos personagens que utilizam armas, Aloy não será analisada, uma vez que a escolha da arma que ela utiliza fica a cargo do jogador e pode ser qualquer uma dentre todas as disponíveis. Uma das personagens, Petra, é uma inventora e ferreira Oseram. Ela não utiliza as armas que cria, porém, é responsável por criar a mais forte do jogo, Oseram Cannon (que só pode ser usada em uma ocasião, durante a batalha final). Com algumas exceções, como Sylens, Erend e Helis, todos usam arcos, sejam eles de precisão (Sharpshot Bow) ou de caça (Hunter Bow), fazendo com que as lutas sejam, na maior parte das vezes, à longa distância.

Ainda no que tange às armas, existe um grupo que se destaca dos demais quanto à utilização das mesmas: os vilões do Eclipse. A mando de Helis e Hades, os capangas do Eclipse retiram armas de fogo de máquinas antigas e as utilizam durante guarda ou ataques. São o único grupo que o faz, incluindo Aloy – que, embora as utilize, não permanece com as armas de fogo. Ainda sobre o Eclipse, não é possível fazer um paralelo étnico com eles uma vez que, à exceção de Helis, todos utilizam máscaras e roupas que cobrem todo o corpo. Apesar disso, porém, e devido à natureza diversa do jogo e do mundo em que se encontram, é possível extrapolar essa diversidade para dentro desse grupo. É notável, entretanto, que o grande vilão, Helis, é um homem branco, que embora caia dentro de um esteriótipo muito presente em jogos, não o faz a partir da falta de diversidade étnica, como de costume, o que leva à reflexão sobre uma escolha consciente por parte da Guerrilla ao assim caracterizá-lo.

Tabela 1 – Tabela de relações entre gênero, etnia tribo e cultura material presente em *Horizon Zero Dawn*

Nome	Gênero	Etnia	Tribo	Arma
Aloy	M	Caucasiana	Nora	N/A
Elizabet Sobeck	M	Caucasiana	Antiga	N/A
Matriarca Teersa	M	Caucasiana	Nora	N/A
Petra	M	Caucasiana	Oseram	Oseram cannon
Sona	M	Negra	Nora	Hunter bow
Vanasha	M	Negra	Carja	Sharpshot Bow
Matriarca Jezza	\mathbf{M}	Negra	Nora	N/A
Gaia	M	I.ANegra	I.A.	N/A
Matriarca Lansra	\mathbf{M}	Asiática	Nora	N/A
Talanah Khane Padish	M	Asiática	Carja	Sharpshot Bow
Ted Faro	Н	Caucasiano	Antigo	N/A
Rost	Η	Caucasiano	Nora	Hunter Bow
Erend	Н	Caucasiano	Oseram	Maça
Helis	Η	Caucasiano	Eclispse	Blast Sling
Sylens	Н	Negro	Banuk	Lança
Varl	${ m H}$	Negro	Nora	Hunter Bow
Nil	H	Asiático	Carja	Hunter Bow
Avad	Н	Asiático	Carja	N/A
Hades	Η	I.A.	I.A.	N/A

Fonte: Produzido pelos autores.

Nota: M e H indicam mulher e homem, respectivamente

Concluindo, unindo-se arqueologia e jogos digitais, é possível obter informações interessantes acerca de como os desenvolvedores veem o passado e o transmitem. Esse tipo de conhecimento pode ser útil para ajudar tanto a indústria de jogos a criar passados mais verossímeis, quanto a Arqueologia a divulgar conhecimento científico de forma leve e amplamente acessível, como no já citado Never Alone (Kisima Ingitchuna) (2014).

7 Considerações Finais

A elaboração desta monografia teve como objetivo abordar uma forma diferente de se fazer Arqueologia. Sob a perspectiva do *Arqueogaming*, foi possível analisar um jogo digital não apenas como um produto da sociedade ocidental mas também como um mundo em si. Além disso, a partir da análise do questionário, foi possível perceber como os jogadores, especialmente os de gênero masculino, interagem com esse produto, tornando-se parte dele mesmo que momentaneamente.

O Arqueogaming busca abarcar uma Arqueologia do real e do virtual, propondo uma nova ótica sobre a disciplina. Essa união entre físico e digital foi o grande objetivo desta monografia. Ao analisar a materialidade digital de Horizon Zero Dawn, um ambiente e um mundo inteiros digitalmente construídos, que permite livre movimentação por todo o mapa (assemelhando-se, em certa medida, ao mundo real), foi possível deixar essa digitalidade mais concreta.

Da mesma forma, trazer à tona a performatividade exercida pelo jogador ao utilizar uma personagem feminina pode ajudar a compreender como se dá a identificação de gênero. De mais a mais, a interatividade e a imersividade oferecidas pelos jogos digitais podem possibilitar um envolvimento emocional com o passado a um nível que outras mídias não são capazes. Jogos de videogame podem ser sítios arqueológicos, assim como artefatos, tão ricos quanto outros, basta saber o que procurar.

Referências

ARCHAEOSOUP. Digging The Game: Witcher III: Part.1. 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=r_Hu29znD7M. Citado na página 27.

Assassin's Creed: Origins. *Ubisoft Montréal*. 2017. [PS4, XOne, PC]. Citado 2 vezes nas páginas 15 e 25.

BASTOS, R. L. Registro arqueológico como instrumento de memória social. *Arqueologia Pública*, v. 4, n. 1, p. 52–60, 2011. Citado na página 22.

BUTLER, J. Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity. Nova Iorque: Taylor & Francis e-Library, 2002. Citado 2 vezes nas páginas 25 e 63.

BUTLER, J. Frames of War. Londres: Verso, 2009. Citado 3 vezes nas páginas 24, 25 e 63.

Child of Light. Ubisoft Montréal. 2014. [Múltiplas Plataformas]. Citado na página 50.

COPPLESTONE, T. J. Designing and developing a playful past in video games. In: MOL, A. A. et al. (Ed.). *The interactive Past conference: archaeology, heritage & video games.* Leiden, Netherlands: Sidestone Press, 2017. p. 99–106. Citado 2 vezes nas páginas 22 e 28.

Crash Bandicoot: Warped. Naughty Dog. 1998. [PlayStation]. Citado na página 21.

CRECENTE, B. Sony was worried about a female protagonist in Killzone dev's new IP. 2015. Disponível em: https://www.polygon.com/2015/6/18/8802349/ sony-was-worried-about-a-female-protagonist-in-killzone-devs-new-ip#comments>. Citado na página 62.

Detroit: Become Human. Quantic Dream. 2018. [PS4]. Citado na página 49.

Diablo II. Blizzard Entertainment and Sierra Entertainment and HanbitSoft. 2000. [Microsoft Windows, Mac OS Classic, IBM PC compatível]. Citado na página 21.

Fallout series. Bethesda. 1997–2018. [Múltiplas Plataformas]. Citado na página 27.

Final Fantasy Series. Square Enix. 1987–2018. [Múltiplas Plataformas]. Citado na página 49.

FOUCAULT, M. *A Ordem do Discurso*. 3. ed. S ão Paulo: Edições Loyola, 1996. Citado 2 vezes nas páginas 23 e 24.

GARDNER, A. The past as a playground: The ancient world in the video game representation. In: CLACK, T.; BRITTAIN, M. (Ed.). *Archaeology and the Media*. Califórnia: Left Coast Press, 2007. cap. 13, p. 255–272. Citado na página 27.

GOLITSYN, I. 2017. Disponível em: https://www.artstation.com/artwork/L9mD0>. Citado na página 57.

HAAN, L. de. 2017. Disponível em: https://www.artstation.com/lucdehaan. Citado na página 56.

Hellblade: Senua's Sacrifice. *Ninja Theory*. 2017. [PS4, XOne, PC]. Citado 2 vezes nas páginas 20 e 49.

Referências 69

HERNANDEZ, P. How Lara Croft Has Changed Over The Last 18 Years. 2014. Disponível em: https://kotaku.com/how-lara-croft-has-changed-over-the-last-16-years-1505856265. Citado na página 21.

HOLTORF, C. From stonhege to las vegas: Archaeology as popular culture. In: _____. Walnut Creek: Altamira Press, 2005. cap. The archaeologist in the field, p. 39–59. Citado na página 21.

HOLTORF, C. From Stonhege to Las Vegas: Archaeology as Popular Culture. [S.l.]: Altamira Press, 2005. Citado 2 vezes nas páginas 23 e 26.

HOLTORF, C. From stonhege to las vegas: Archaeology as popular culture. In: _____. Walnut Creek: Altamira Press, 2005. cap. Authenticity, p. 112–129. Citado na página 23.

HOLTORF, C. From stonhege to las vegas: Archaeology as popular culture. In: _____. Walnut Creek: Altamira Press, 2005. cap. Archaeology and popular culture, p. 1–15. Citado na página 23.

Horizon Zero Dawn. *Guerrilla Games*. 2017. [PS4]. Citado 20 vezes nas páginas 15, 22, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 42, 43, 45, 47, 48, 50, 51, 52 e 54.

KAMEI, H. H. Flow: o que é isso? Um estudo psicológico sobre experiências ótimas de fluxo na consciência, sob a perspectiva da Psicologia Positiva. Dissertação (Dissertação) — Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Citado na página 63.

KEIGHLEY, G. *The Game Awards*. 2014. Disponível em: http://thegameawards.com/>. Citado na página 21.

Killzone. Guerrilla Games. 2004–2013. [PS2, PS3, PS4]. Citado na página 30.

Mass Effect Series. EA Games. 2007–2017. [Múltiplas Plataformas]. Citado na página 62.

MAUSS, M. Sociologia e antropologia. In: ______. 3. ed. Sõo Paulo: Cosac-Naify, 2008. cap. Ensaio sobre as variações sazonais das sociedades esquimós, p. 423–504. Citado na página 53.

Metroid. Nintendo. 1986. [Nintendo Entertainment System (NES)]. Citado na página 49.

MOL, A. A. et al. Levelling up: The playful promisse of interactive pasts. In: MOL, A. A. et al. (Ed.). *The interactive Past conference: archaeology, heritage & video games.* Leiden, Netherlands: Sidestone Press, 2017. p. 225–231. Citado na página 28.

MOL, A. A. et al. Tutorial: An introduction to archaeology, heritage, and video games. In: MOL, A. A. et al. (Ed.). *The interactive Past conference: archaeology, heritage & video games.* Leiden, Netherlands: Sidestone Press, 2017. p. 225–231. Citado 3 vezes nas páginas 22, 25 e 26.

Never Alone (Kisima Ingitchuna). Upper One Games and E-Lina Media. 2014. [Múltiplas plataformas]. Citado 3 vezes nas páginas 14, 25 e 66.

Nier: Automata. Square Enix. 2017. [PS4, PC, XBox One]. Citado na página 63.

RAMOS, C. O.; Sá, J. B. de. A narrativa lúdica dos videogames: espaços possíveis de produç ão de sentidos. *Darandina*, v. 5, n. 2, p. 1–17, Dezembro 2012. Citado na página 49.

REINHARD, A. Video games as archaeological sites: Treating digital entertainment as built environments. In: MOL, A. A. et al. (Ed.). *The interactive Past conference: archaeology, heritage & video games.* Leiden, Netherlands: Sidestone Press, 2017. p. 99–106. Citado 3 vezes nas páginas 14, 22 e 26.

Referências 70

RIGS: Mechanized Combat League. Guerrilla Cambridge. 2016. [PS4, PlayStation VR]. Citado na página 30.

RODRIGUES, A. R. Ruínas do abandono e sua significação: o caso do sítio mirim - são paulo. In: *Arquimemória*. Salvador: [s.n.], 2013. v. 4. Citado na página 23.

SHEPARD, M. Interactive Storytelling - Narrative Techniques and Methods in Video Games. 2014. Disponível em: http://scalar.usc.edu/works/ interactive-storytelling-narrative-techniques-and-methods-in-video-games/index>. Citado 3 vezes nas páginas 20, 21 e 49.

Super Mário Bros. Nintendo. 1985. [Nintendo Entertainment System]. Citado na página 49.

The Last of Us. Naughty Dog. 2013. [PS3 e PS4]. Citado na página 62.

The Witcher 3: Wild Hunt. *CD Projekt Red.* 2015. [PS4, XOne, PC]. Citado 4 vezes nas páginas 14, 20, 27 e 49.

Tomb Raider Series. Core Design and Crystal Dynamics and Eidos Montreal. 1996–2018. [Múltiplas plataformas]. Citado na página 21.

Valiant Hearts. Ubisoft Montpellier. 2014. [Múltiplas plataformas]. Citado na página 27.

WILLIAMS, H. How Horizon Zero Dawn Moves Beyond The Strong Female Character. 2017. Disponível em: https://www.kotaku.com.au/2017/03/ how-horizon-zero-dawn-moves-beyond-the-strong-female-character/>. Citado na página 63.

Ludografia

Assassin's Creed: Origins. *Ubisoft Montréal*. 2017. [PS4, XOne, PC]. Citado 2 vezes nas páginas 15 e 25.

Child of Light. Ubisoft Montréal. 2014. [Múltiplas Plataformas]. Citado na página 50.

Crash Bandicoot: Warped. Naughty Dog. 1998. [PlayStation]. Citado na página 21.

Detroit: Become Human. Quantic Dream. 2018. [PS4]. Citado na página 49.

Diablo II. Blizzard Entertainment and Sierra Entertainment and HanbitSoft. 2000. [Microsoft Windows, Mac OS Classic, IBM PC compatível]. Citado na página 21.

Final Fantasy Series. Square Enix. 1987–2018. [Múltiplas Plataformas]. Citado na página 49.

Hellblade: Senua's Sacrifice. *Ninja Theory*. 2017. [PS4, XOne, PC]. Citado 2 vezes nas páginas 20 e 49.

Horizon Zero Dawn. *Guerrilla Games*. 2017. [PS4]. Citado 20 vezes nas páginas 15, 22, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 42, 43, 45, 47, 48, 50, 51, 52 e 54.

Killzone. Guerrilla Games. 2004–2013. [PS2, PS3, PS4]. Citado na página 30.

Metroid. Nintendo. 1986. [Nintendo Entertainment System (NES)]. Citado na página 49.

Never Alone (Kisima Ingitchuna). Upper One Games and E-Lina Media. 2014. [Múltiplas plataformas]. Citado 3 vezes nas páginas 14, 25 e 66.

RIGS: Mechanized Combat League. *Guerrilla Cambridge*. 2016. [PS4, PlayStation VR]. Citado na página 30.

Super Mário Bros. Nintendo. 1985. [Nintendo Entertainment System]. Citado na página 49.

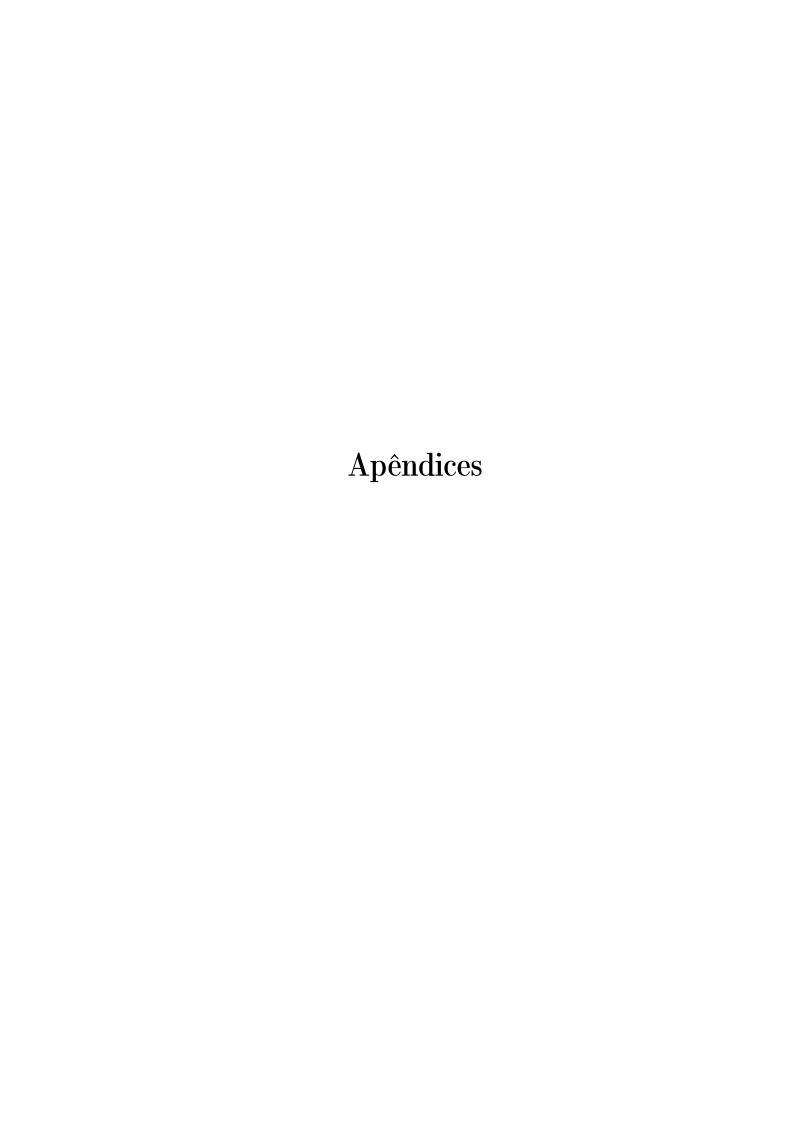
The Witcher 3: Wild Hunt. *CD Projekt Red.* 2015. [PS4, XOne, PC]. Citado 4 vezes nas páginas 14, 20, 27 e 49.

Tomb Raider Series. Core Design and Crystal Dynamics and Eidos Montreal. 1996–2018. [Múltiplas plataformas]. Citado na página 21.

Valiant Hearts. Ubisoft Montpellier. 2014. [Múltiplas plataformas]. Citado na página 27.

Fallout series. Bethesda. 1997–2018. [Múltiplas Plataformas]. Citado na página 27.

Ludografia 72



APÊNDICE A – Formulário do questionário aplicado

Horizon Zero Dawn - Público 21/06/2018 20:14

Horizon Zero Dawn - Público

Essa pesquisa tem como objetivo saber qual é o perfil de quem joga Horizon Zero Dawn. Os resultados dessa pesquisa serão utilizados no Trabalho de Conclusão de Curso para o curso de Antropologia da Universidade Federal de Minas Gerais.

*Obrigatório

1.	De onde você é? *
	Marcar apenas uma oval.
	Norte
	Nordeste
	Sul
	Sudeste
	Centro Oeste
2.	E a sua idade? *
	Marcar apenas uma oval.
	Até 18 anos
	19 a 24
	25 a 45
	Mais de 45
3.	Mais de 45 Qual gênero você se identifica? *
3.	
3.	Qual gênero você se identifica? *
3.	Qual gênero você se identifica? * Marcar apenas uma oval.
3.	Qual gênero você se identifica? * Marcar apenas uma oval. Feminino
3.	Qual gênero você se identifica? * Marcar apenas uma oval. Feminino Masculino
	Qual gênero você se identifica? * Marcar apenas uma oval. Feminino Masculino Não-binário
	Qual gênero você se identifica? * Marcar apenas uma oval. Feminino Masculino Não-binário Prefiro não dizer
	Qual gênero você se identifica? * Marcar apenas uma oval. Feminino Masculino Não-binário Prefiro não dizer Estado civil *
	Qual gênero você se identifica? * Marcar apenas uma oval. Feminino Masculino Não-binário Prefiro não dizer Estado civil * Marcar apenas uma oval.

Horizon Zero Dawn - Público 21/06/2018 20:14

5.	Qual é a sua classe social? * Marcar apenas uma oval.
	A
	В
	c
	D
	E
6.	Você se considera um jogador * Marcar apenas uma oval.
	Casual (jogo as vezes, apenas para me distrair)
	Médio (jogo semanalmente)
	Hardcore (jogo quase todos os dias)
	Expert (jogo todos os dias)
	Outro:
7.	E o gênero, qual você prefere? Marque todas que se aplicam.
	FPS (First Person Shooter)
	RPG (Role-Playing Game)
	MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG)
	JRPG (RPG japonês
	Aventura
	Ação
	Mundo aberto/Sandbox
	Luta
	Simuladores
	Esportes
	Estratégia
	Corrida
	Outro:

Aspectos do Jogo Agora eu preciso saber sobre o que você gosta em Horizon Zero Dawn.

Horizon Zero Dawn - Público 21/06/2018 20:14

8.	Você jogou Horizon Zero Dawn?
	Marcar apenas uma oval.
	Sim
	Não
	Estou jogando
9.	Qual a sua personagem preferida? *
	Marque todas que se aplicam.
	Aloy
	Rost
	Erend
	Avad
	Sylens
	Helis
	Elizabet Sobek
	Ted Faro
	Hades
	Gaia
	Matriarca Teersa
	Matriarca Lansra
	Matriarca Jezza
	Outro:

Horizon Zero Dawn - Público 21/06/2018 20:14

10.	Qual a sua máquina favorita? *			
	Marque todas que se aplicam.			
	Vigia/Watcher			
	Galope/Strider			
	Cortador/Grazer			
	Catador/Scrapper			
	Vigia Olho-Vermelho/Red-Eye Watcher			
	Cabeça Larga/BroadHead			
	Galhador/Lancehorn			
	Pernalonga/Longleg			
	Pisoteador/Trampler			
	Dente-Serrado/Sawtooth			
	Carapaça/Shell-Walker			
	Borrifante de Fogo/Fire Bellowback			
	Borrifante de Gelo/Freeze Bellowback			
	Pescoção/Tallneck			
	Arauto da Morte/Deathbringer			
	Ave-Tempestade/Stormbird			
	Tirânico/Thunderjaw			
	Brutamonte/Behemoth			
	Britadeira/Rockbreaker			
	Bocarra/Snapmaw			
	Devastador/Ravager			
	Corruptor			
	Falquino/Glinthawk			
	Ardiloso/Stalker			
	Aríete/Charger			

Horizon Zero Dawn - Público 21/06/2018 20:14 11. Sobre as armas, quais você mais gosta? (não precisa estar necessariamente ligado à sua utilidade, pode ser apenas a estética)* 12

	Marc	que todas que se aplicam.
		Sling
		Ropecaster
		Tripcaster
		Hunter Bow
		War Bow
		Sharpshot Bow
		Rattler
		Blast Sling
2.	aper	roupas? (não precisa estar necessariamente ligado à sua utilidade, pode ser nas a estética) * que todas que se aplicam.
		Carja Silks
		Banuk Ice Hunter
		Nora Survivor
		Nora Silent Hunter
		Oseram Sparkworker
		Shadow Stalwart
		Banuk Sickness Eater
		Carja Blazon
		Nora Protector
		Shieldweaver
		Outro:
ss er'	aéa ?	eto que tá acabando! ultima parte, aqui eu peço pra vc falar rapidinho das suas coisas favoritas no jogo, pode bre os cenários e paisagens? Qual local do jogo você gosta mais? *

P

13.	E sobre os cenários e paisagens? Qual loca	ıl do jogo você gosta mais? *		

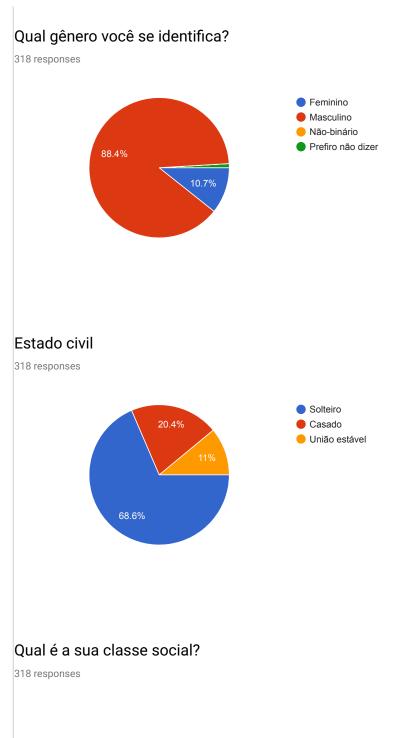
Horizon Zero Dawn - Público 21/06/2018 20:14

				-	źwia a aal	!	
Quer deixar alç				e o formu	ário e sol	ore o jog	o se quiser.
Quer deixar alç		ário? Pode	e ser sobre	e o formu	ário e sol	ore o jog	o se quiser.
Quer deixar alç	gum comentá	ário? Pode	e ser sobre	e o formu	ário e sot	ore o jog	o se quiser.
Quer deixar alç	gum comentá	ário? Pode	e ser sobre	e o formu	ário e sok	ore o jog	o se quiser.
Quer deixar alç	gum comenta	ário? Pode	e ser sobre	e o formu	ário e sob	ore o jog	o se quiser.
Quer deixar alç	gum comentá	ário? Pode	e ser sobre	e o formu	ário e sok	ore o jog	o se quiser.



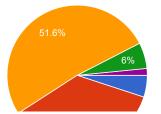
APÊNDICE B – Respostas do questionário







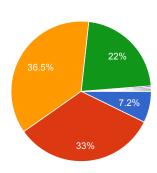
Horizon Zero Dawn - Público





Você se considera um jogador

318 responses

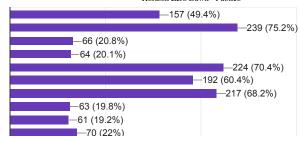


- Casual (jogo as vezes, apenas para me distrair)
- Médio (jogo semanalmente)
- Hardcore (jogo quase todos os dias)
- Expert (jogo todos os dias)
- Jogo sempre que posso......
- apenas assisto gameplays...
- apenas na adolescênciaPerdi mulher, emprego ami...

E o gênero, qual você prefere?



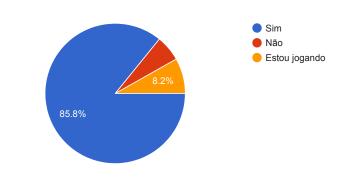




Aspectos do Jogo

Você jogou Horizon Zero Dawn?

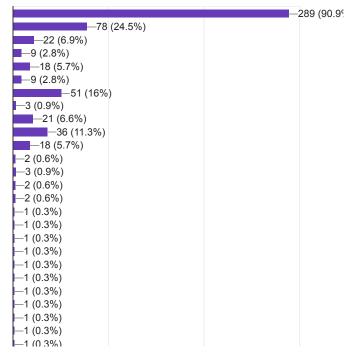
318 responses



Qual a sua personagem preferida?



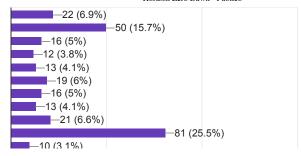




Qual a sua máquina favorita?

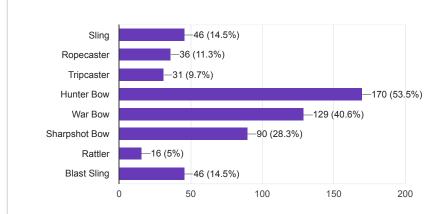






Sobre as armas, quais você mais gosta? (não precisa estar necessariamente ligado à sua utilidade, pode ser apenas a estética)

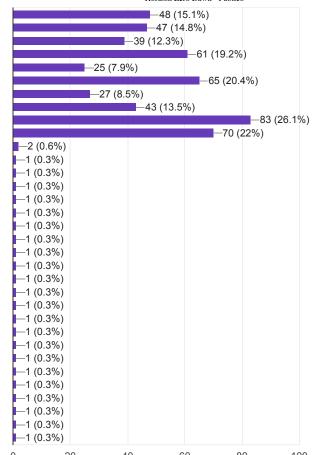
318 responses



E as roupas? (não precisa estar necessariamente ligado à sua utilidade, pode ser apenas a estética)







Prometo que tá acabando!

E sobre os cenários e paisagens? Qual local do jogo você gosta mais?

318 responses

Meridiana (22)

Todos (7)

Deserto (7)
Floresta (4)
Florestas (4)
Meridian (3)
Enlace (2)
As montanhas (2)
meridian (2)
As florestas (2)
Gelo (2)
Frozen wilds (2)
Cemitério (2)
Território Nora
Game por inteiro é lindo
Cidade em ruinas
Sunfall/Meridian/Selvas/Banuks
Regiões do Frozen Wilds
Do mato
Áreas com neve
Hm, o jogo todo é lindo. Acho que as partes que mais me deixaram boquiabertas foram cenários que misturavam "ruínas", novas tecnologias e plantas, de forma geral.
Ruínas antigas
Dos que possuem maior vegetação
Terra dos nora e da dlc
o Corte, da DLC frozen wilds
Todos os locais
Os Caldeirões
Ban-Ur (área da DLC)
As florestas sem gelo/neve.
As montanhas nevadas e floresta densas foram os cenários que mais gostei.

O primeiro mapa, coração da mãe.

Nenhum lugar em específico. A facilidade de trocar de cenários, a possibilidade de estar numa montanha gelada em um momento e no grand canyon em outro é o aspecto mais bonito das paisagens.

Terra sagrada

Mapa da DLC

Daybrink (o maior lago do jogo)

Sunfall

Florestas e cidades

Local de gelo logo quando conhece sylens

Cidade do Sol

a área de meridiana

Montanhas e desertos

Todos,são lindos

Vila nora

Cabeça dos PESCOÇÕES!

Eu gostei muito de todos não tem um específico.

Gosto das explorações nas ruínas tecnológicas, da cidade carma e seus arredores.

Cidade Principal. Esqueci o nome

Os lugares mais altos do jogo, realmente me chamam muito a atenção .

Laboratório no Gelo

O Pq Yellowstone nevado da DLC Frozen Winds

Regiões montanhosas.

Banuk Encampment em the longroam

Florestas, devido ao alto grau de detalhes

Jogo e incrível o cenário em todo eu gostei

A parte da dlc frozen wilds

Das cidades antigas

A segunda cidade do jogo acho que é carja alguma coisa

Não tenho um local preferido, acho todos os locais lindos e bem feitos!

Horizon Zero Dawn - Público Terras de Ban-Ur A DLC Frozen Wilds Cidade capital da tribo dos carja Gosto principalmente nas partes gélidas do jogo, onde acho muito bonito. A parte que do deserto onde ficam um grande número de máquinas em um mesmo ligar Particularmente, prefiro as regiões desérticas do mapa Achei muito bacana todas as cavernas e suas voltas, tbm tive uma leve atração pela arena O conjunto do mapa é excelente. Separado, nada se destaca pra mim. Florestas, escaladas, acampamentos e cidades Os locais de canyons. Só tô ajudando o maluco ae Sem preferência Fim do criador e a Gaia prime nao lembro Sua vó Os locais com neve são bastante interessantes :) O cenário de início Cenários de gelo. Caverna A floresta considera Todos os lugares são legais. Campo de caça Os caldeirões Gostei mais das regiões de floresta e também do território Carja As areas de neve num geral neve dádiva da mãe

Cidade velha
O condado

Gosto bastante do cenário da DLC, as montanhas geladas são incríveis juntamente com a Auroria Boreal.

Gosto das cenas de floresta e deserto.

Todos são meus favoritos

O jogo em si é lindo demais e bem feito, mas eu gosto muito das partes que tem montanhas sem vegetação e da parte do Frozen Wilds.

Não há

A cidade lá q tem o Rei e a guild de caçadores

Gosto dos lugares que ela explora sobre o Projeto Zero Dawn , porque é interessante coisas tecnológicas que são de " outro mundo ".

Campos abertos

Meus lugares favoritos são as fábricas e empresas abandonadas.

As areas deserticas e as congeladas

Deserto

Horizon Zero Downl

Difícil ein gostei de todas as paisagens. Porém a inicial onde tem a fauna principal do game os campos o gramado alto é mto bem feito e dá uma otima sensação de crivel dentro do contexto do game.

Other (170)

E qual parte da história?

318 responses

Final (11)

O final (6)

Toda (4)

Inicio (2)

O começo (2)

Deus do sol (2)

Início (2)

revelação do zero dawn

O retorno a tribo Nora

A final

Todas as partes que são revelados os acontecimentos passados, a partir da parte da história onde a Doutora Solbeck descobre que as maquinas sairam do controle.

Jogo todo perfeito.

Revelações

A descoberta do que seria o projeto Zero Dawn

Quando a Aloy passa a ser venerada praticamente como uma deusa.

Quando ela passa a provação

O final do jogo um dos melhores fins que já vi

A revelação sobre o projeto Zero Dawn

Gosto da parte que Aloy descobre como ela nasceu.

"The Mountain That Fell". Ir ouvindo os codexes, saber o que aconteceu com a Elizabeth, e deduzindo a traição do Ted, pra depois encontrar todos mortos na sala... sensação inexplicável.

Todas

Quando Alloy anda pelo lugar de origem do projeto GAIA, e lá descobre sobre as outras IA, como HEFESTO, HADES, APOLO e afins

O final

No torneio

Buscando a verdade, no prédio da TED Faro Industrias robóticas

A parte que invadimos a base do eclipse

Revelação final, cena pós credito.

A revelação sobre o que ocorreu com os "antigos" e como tentaram lutar pela sobrevivência da humanidade.

O incio, o desenvolvimento da Aloy.

Quando Alloy descobre quem realmente é.

Caldeirão Sigma

Turnê pelo apocaralho

Certamente de 2/3 do jogo em diante, conforme o mistério em torno de quem é Aloy e de como o mundo se transformou vai sendo resolvido.

As missões que envolvem o Erend

Revelacao sobre a aloy ser clone da doutora

Pessoal da tribo louvando ela como deusa kk

O início

Descobrindo sobre o passado

toda a criação de gaia e o planejamento para a repopulação da terra

O Final.

Até onde joguei a parte que mais gostei é quando ela se torna emissária;era só uma exilada mas se tornou importante e respeitada

Invasão na vila dos nora

DLC

No começo a introdução

Quando aloy começa a entender sua semelhança com sobek

Quando o Sylens invade a arena e salva a Aloy

O final quando a I.A Gaia diz a Aloy sobre como Elizabeth queria que fosse a filha dela, descrevendo Aloy em cada detalhe em seus dias atuais, uma parte muito emocionante e tocante.

Quando Aloy descobre a verdade sobre sua mãe

A própria história da Aloy, em q o verdadeiro objetivo é descobrir quem ela realmente é

Aloy descobrindo sobre sua origem

Durante o ataque final ao redor de meridiana

Quando Aloy escala a torre do prédio e começa a descobrir o que causou tudo no passado.

Como a tecnologia acabou com a humanidade

Frozen wilds

A verdade por tras de tudo

Quando ela descobre o sacrifício da Elizabeth

Toda a narrativa

Amo a parte que ela entra no GAIA PRIME.

Luta final

Gostoi muito da parte final, onde se enfrentam às máquinas todas vindo pra guerra.

Crescimento e desenvolvimento de Aloy para ser aceita como uma Nora e não mais uma exilada

O começo do jogo com o treinamento de Aloy, e o treinamento com seus colegas.

A parte que ela descobre que a Elisabeth se sacrificou Para que outras pessoas conseguissem viver

A etapa do jogo em que Aloy é raptada e obrigada a lutar na arena dos " Carja da sombra"

Com certeza a batalha final, com a ajuda dos aliados foi bem legal. Mas aquela primeira parte quando vamos para a provação mecheu cmg

O meio da história, quando ela passa a investigar o passado de forma específica sobre os acontecimentos apocalípticos.

Gosto de resolver os pequeños problemas dos personagens, toda a historia é interessante

A revelação sobre o Zero Dawn

A parte que a Aloy retorna pra salvar a vila das máquinas corrompidas.

Minha morena

Luta contra Hades

Sem preferência

o torneio no começo

Quando todos os aliados se unem

Quando Aloy começa a descobrir a origem dela

Do meio para o final

Descoberta da civilização antiga

nao lembro

Sua vó de calcinha

A parte quando o rost morre

Gosto do final quando Aloy conhece a história

A prova que tem na primeira metadr do game...realmente não lembro.

No começo do jogo

Batalha final

O começo da história minha parte favorita.

Morte do Rost, triste.

São fases secundárias

Curti muito quando ela volta para ajudar a tribo e consegue entrar na voz que as matriarcas protegem

Comeco
Proximo ao fim onde temos mais acesso a historia da elizabeth sobeck
meio/fim
inicio
Do meio para o fim
Os caldeirões
Adorei o jogo inteiro
A parte mais legal é quando ela começa a entender o que a Elizabeth fez pelo mundo e bem emocionante.
Quando Aloy cai na arena e tem que sobreviver sem equips.
As revelações sobre o projeto Zero Dawn
A primeira cena
Tudo
Other (196)
Quer deixar algum comentário? Pode ser sobre o formulário e sobre o
jogo se quiser.
132 responses
Meu Jogo preferido, mais divertido e empolgante que já joguei
Um dos melhores que já joguei
Merece uma continuação é um modo multiplayer

Um dos meu jogos favoritos de todos os tempos

Boa sorte em seu trabalho.

Achei bem completo parabens!!!

9/10

Senti falta de relações emocionais no jogo. A história é fantástica, mas os aliados da Aloy foram todos "profissionais". Senti falta de vínculos de amizade.

Na parte pra escolher as armas e roupas preferidas eu coloquei qualquer uma, pois não lembrava o nome em inglês, acho que daria mais sentido estar em português, dai teria lembrado.

Prabenz pela escolha, tomara wue ajude no seu tcc

Jogo muito divertido valeu o tempo pra platina

Boa sorte ;-)

No geral a historia do jogo é muito boa, mas poderia ter sido mais consistente e sem tanta enrolação. Esperava muito mais do "combate" final, sentia que fizeram apenas um prólogo pra poderem faturar com uma franquia...

Gostei muito de como o jogo fez com que elementos de feminismo e concorrência social fossem misturadas em detalhes de cenários, personagens secundários e diálogos. Mostrou que mesmo em uma sociedade que foi forçada a voltar à era tribal, ainda existe o desejo de justiça e igualdade.

Excelente ideia para o formulário, o jogo nem se fala.

O trajeto a pé que o jogador é forçado a seguir me fez perder o interesse pelo jogo na metade da história. Tomei coragem para continuar jogando e estou quase finalizando.

Jogo top

Não.

O jogo é muito bonito com uma grande diversidade de cenários como a neve, floresta e deserto e a história é muito boa e envolvente quando você começa a Jogar não tem vontade de parar.

Eu esperei 18 meses para o jogo ficar pronto, nos últimos 4 anos esse de fato é meu preferido seguido da série Souls. Ótimo formulário.

Um dos melhores jogo que já joguei

Um dos melhores jogos feitos na nova geração, ambientação fantástica, Enredo excelente, personagens carismáticos

Muito bom o formulário, boa sorte minha amiga espero ter te ajudado. Esse jogo é maravilhoso, recomendo a todos.

Como todo jogo tem seus defeitos, com "Horizon zero dawn" não poderia ser diferente, mas apesar deles, o jogo pode ser caracterizado como obra-prima

O jogo é um dos melhores que ja joguei, admiro cada detalhe e a ideia de misturar natureza, maquinas diversas e tribos num futuro longuíneo foi genial

Sobre o jogo, sem dúvidas foi um dos melhores que já joguei em minha vida, é um RPG bem simples de ser jogado e que tem uma vasta história e bons gráficos. Amei todos os personagens, principalmente a Aloy, ela é uma das minhas maiores xodós do mundo dos games, depois da Jodie do Beyond Two Souls. Hahaha

Valeu mano, disponha

Melhor jogo de mundo aberto e também melhor história para um jogo

Sua vó sem calcinha

Não curti muito o jogo, meu deu dor de cabeça, mas é um jogo excelente

Apenas assisti game plays no noite, não joguei. Gostaria de saber o tema da pesquisa, achei super interessante!! liperff@gmail.com

Um dos 10 melhores jogos de todos os tempos. Bom tcc.

Acredito que o sylens ainda vai trair a aloy com hydes pois no final do jogo ele fica com ele e com certeza vai surpreender muita gente !! Principalmente a aloy pois ela confia nele

Acho que o próximo pode ser com um personagem criado

Objetivo meio esquisito pra uma pesquisa. Mas né...

Boa sorte na conclusão do curso.

O jogo acaba sendo muito pois ele tem uma história.muito daora e divertida

Formulário interessante.

Sem comentários

Interessante seu formulário sobre games, Parabéns e Boa Sorte!

O jogo é maravilhoso, gráficos lindos, um mundo aberto rico, história profunda e uma protagonista forte e carismatica.

História do jogo é fantástica e as maquinas são o que mais gostei nesse game. Espero que consiga ir bem com seu TCC, provavelmente vc é uma gamer e foi esperta em escolher falar de algo que conhece bem, boa sorte.

Muitas informações

Adoro o sistema social do game que é focado num matriarcado, mulheres possuem um papel importante. Mas temos problemas como qualquer sociedade, ainda mais uma "arcaica" como a do jogo. Aguardo anciosamente uma continuação, porque apesar de ser um jogo maravilhoso, não explorou com profundidade o mundo, npcs, combate, skills e exploracao e por ai vai. Sei que a Guerrilla aprendeu muito com o Horizon nos trará um continuidade a altura dos melhores da história dos jogos.

Jubileu quem comeu seu cu foi eu

gostaria de um retorno do tcc, achei a ideia bem bacana

Adorei o jogo e considero um dos melhores jogos já feitos.

ñ ioauei

Parabéns pela iniciativa de usar um game como base do seu TCC, seja feliz e boa sorte.

Um dos melhores jogos que joguei

Partes menores do roteiro se desenvolvem de um jeito meio fraco, personagens e tramas rasos, a relação do Erend com seus soldados por exemplo, ou as piadas repetitivas em roteiros como o dos três caçadores em frozen wilds. seria realmente o unico ponto ruim que me vem a cabeça. 9.5/10

ps: gostei muito do tema e de parar pra dar minha opinião sobre, e achei interessante ser um PCC de sociologia. Posso pedir uma copia das minhas respostas? talvez onde ver o trabalho final quanto estiver pronto. victorsavas@gmail.com

gostei bastante do gráfico do game e da mecânica

Acho relevante para a pesquisa e resposta de quem nunca jogou, para ter dados de um perfil de não jogador. Acho que o formulario poderia eliminar algumas perguntas quando da resposta nunca jogou.

n

Aloy

Se não jogou, jogue. HZD é um dos melhores exclusivos de PS4 já lançado.

Adorei esse jogo tem um gráfico magnífico e uma história linda ,confesso que quase chorei com o final

Do @#Q\$@%"\$ esse jogo. Este formulário serviu para trazer belas lembranças dessa obra de arte.

Só fiquei curioso pra saber do que se trata o TCC. Boa sorte anyway!

Façam uma continuação por favor

Traduz as armas tambem ajudaria. Classe social sem legenda, nem todos sabem a divisão das classes, classificar por renda per capita deve ajudar

Adorei essa ideia para o tcc, muito criativa.

Formulário mal formulado e ruim para quem não jogou o jogo.

Jogo esplendoroso!!!

Tranquilo

Joguei esse jogo sem saber nada, 0% do jogo diferente de GTA 5, batman, uncharted etc e posso dizer que foi o melhor jogo que joguei por causa disso!

Pra que serve esse formulário?

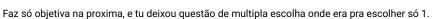
Melhor jogo que já joguei.

A mecânica do jogo é cópia de FarCry.

Bom esse jogo é realmente excepcional tanto com relação a gráficos como desafios e jogabilidade sem contar a história que é muito bacana

Jogo

Espero ter ajudado 😙



Uma pesquisa interessante e que merece destaque quando concluída. A temática e as mecânicas deste jogo merecem reflexões e tudo isso é sempre bem-vindo.

Matar garraquentes dificuldade desnivelada com o resto dos inimigos

Jogo superestimado... Não é isso tudo... Gráfico não faz jogo bom...

Ótimo game demorei a começa a gostar, foi com mais de dez horas de game

Boa sorte no TCC

Que trilha sonora! Que jogo!

Achei sensacional a ideia do TCC. Você poderia disponibilizar o link para download do mesmo assim que ele estiver pronto =)

Gostaria de ver seu TCC, sua motivação para pesquisa, e como esse questionário está te ajudando :) Espero que você tire a maior nota hahaha

Parabéns pela ideia do TCC sobre o jogo, formulário muito bem feito. O jogo em si é uma obra prima que prende a gente a história e ao cenário, personagens carismáticos e inesquecíveis.

Melhor jogo para o PS4 na minha opinião.

Jogo perfeito

A pergunta sobre Qual parte da história não esta clara, especifique melhor oq vc quee saber. Parabéns pela pesquisa e pelo TCC, boa sorte e sucesso sempre.

O jogo é ótimo e traz uma perspectiva de um futuro que pode até parecer difícil de acontecer mas dependendo de quem tenha essa tecnologia é possível.

Não

O jogo é incrível, uma história que te cativa e prende. A trilha sonoras é maravilhosa.

Legal a iniciativa. Gostaria de ver o resultado.

O jogo é bem completo. Tem boa história, jogabilidade excelente, mantém o jogador interessa e diverte.

O jogo é maravilhoso, bem ambientado e com história envolvente apenas uma coisa me decepcionou, o confronto final. Poderia ser mais difícil ou com maquinas diferentes.

E um ótimo jogo, boa história, gráficos e jogabilidade muito bom

Coloque o resultado do TCC para nós! é um orgulho fazer parte de tcc relacionado a games!

Ν

Obrigado foi emocionante

achei q assim como outras representações o nosso mundo anda para algum tipo de apocalipse ou um fim de nossa espécie causado por nós mesmos

Desejo sucesso em seu TCC e que ele possa mostrar o quão belo pode ser um jogo eletrônico, com personagens cativantes, narrativa e gameplay envolventes e cenários absurdamente lindos!

Se tornou meu jogo favorito, mesmo se comparo com zelda botw.

Boa sorte com seu tcc

5/14/2018 Horizon Zero Dawn - Público

Achei bem interessante. Parabens! Mas algumas partes bem específicas que só quem terminou o jogo vai responder bem.

Other (32)

This content is neither created nor endorsed by Google. Report Abuse - Terms of Service - Additional Terms

Google Forms