

Modelo de criação de personagens para jogos digitais

Daniel de Mesquita Diehl Marcos Tadeu Melco Rafael Dubiela

Universidade Federal do Paraná, Departamento de Design

Resumo

O objetivo deste trabalho é construir através de conceitos de diferentes autores, quais os aspectos fazem parte da criação de um personagem para jogo digital, bem como os principais aspectos do game design que influenciam neste processo, para criação de personagens consistentes e que sejam apropriados à proposta do jogo a qual irão pertencer. Agrupar esses elementos então na forma de um modelo de criação de personagem, citando conceitos e variáveis a ser considerados pelo designer e como estas variáveis se relacionam entre si.

Palavras-chave: criação de personagem, character design, design de jogos, game design, arte, art.

Authors' contact:

Daniel Diehl: daniel.diehl@terra.com.br
 Marcos Tadeu Melco: mtmelco@gmail.com
 Rafael Dubiela:
 rafaeldubiela@yahoo.com.br

1. Introdução

Personagem é originalmente uma figura pela qual uma história dramática é contada [Fullerton, Swain, Hoffman 2004]. Este conceito define personagem de uma forma geral, independente da mídia em que ele aparece, mas dependente do aspecto narrativo.

Outro modo de descrever o personagem é como a personificação da ação na narrativa e, portanto, o responsável pelos eventos e pelos acontecimentos, pois, a princípio, tudo na narrativa gira ao redor do personagem, ou dos personagens [Field, 2001 apud Dubiela, 2007]

Os personagens em jogos normalmente são representações dos jogadores no ambiente do jogo. Como nem todos os jogos têm uma história propriamente dita definida, consideraremos personagens em jogos como toda figura que povoa o ambiente do jogo e tem alguma função, seja esta representar o jogador, recursos ou outros elementos do jogo. Assim podemos utilizar um conceito de personagem que não seja totalmente dependente do aspecto da narrativa.

A criação de personagens para outras mídias geralmente são baseadas em arquétipos (parceiro/ajudante, mentor, vilão, dama em apuros, etc.) e este método quando se trata de jogos digitais funciona, mas resulta em personagens limitados e pouco criativos.

Limitar a compreensão do personagem apenas pelo design visual também não é a aproximação ideal. Em jogos, os personagens são definidos pelas suas ações e funções. [Fernandez-Vara, 2010]

De acordo com Fernandez-Vara [2010], criar personagens de acordo com suas funções facilita a tarefa de integrá-los ao Game Design. Mas isto também gera problemas, uma vez que o personagem tem sua função, mas carece de motivação, personalidade e profundidade psicológica. Parte desse problema é gerado em função de que geralmente os profissionais que dão personalidade aos personagens entram muito tarde no processo de design, sendo forçados a incluir um personagem interessante em cima de mecânicas de jogo convencionais que não dão muita liberdade para desenvolvimento de personagem. O verdadeiro desafio é unir game design, visual e narrativa para criar personagens admiráveis. [Fernandez-Vara, 2010]

Nossa preocupação é criar um personagem adequado que funcione, e não necessariamente totalmente original, para uma proposta de jogo. No entanto, o argumento de Fernandez-Vara [2010], sobre como integrar os aspectos de game design, visual e narrativa para contribuir na criação de personagens mais bem construídos será definitivamente considerado no desenvolvimento de nosso artigo.

2. Modelo

O esforço de criar um personagem para um jogo deve ser um esforço conjunto. Toda a equipe deve ter direito de voz durante o processo de criação uma vez que cada profissional pode fornecer pontos de vista que somente a sua especialidade poderia produzir.

A meta deste artigo é descrever um modelo que forneça aos game designers, escritores, artistas e programadores uma ferramenta para organizar os requisitos do jogo, as limitações de cada área para criar personagens consistentes com suas descrições e funções dentro do jogo. Aqui mostramos o processo de criação de personagem como parte de um processo maior, mostrando quais os principais outros elementos do game design que devem ser considerados durante sua construção e não apenas aqueles elementos que os autores colocam como diretamente parte do processo de design de personagem de forma isolada.

Definimos que nosso modelo se trata de personagens jogáveis, isto é, aqueles que o jogador terá

oportunidade de controlar de alguma forma ao longo do jogo, pois serão os personagens com os quais o jogador terá maior contato ao longo do jogo. É um modelo específico para personagens criados para jogos, pois consideramos vários elementos do game design como pré-requisitos para a criação do personagem.

Quanto à linearidade do modelo, sugerimos que ele seja usado de uma forma modular, sendo obrigatório apenas que o módulo de Definição do Jogo venha em primeiro, mas os outros módulos (narrativa, personagem, personagem-background, personagem-psicológico, personagem-social, personagem-visual, personagem-áudio) podem seguir a ordem que for mais apropriada dependendo do foco da experiência do jogo (se for um foco mais relativo à narrativa, à aparência do personagem, ou à experiência de jogo em si).

Mesmo algumas variáveis influenciando em vários módulos, optamos por tentar deixar claro quais as principais influências de tais variáveis para que elas não precisem aparecer repetidas em mais de um módulo, o que poderia deixar o modelo redundante.

2.1. Definição do Jogo (Game Design)

De acordo com [Schell, 2008], “Game design é o ato de decidir como um jogo deve ser”. Schell [2008] complementa, dizendo que isso envolve uma série de tomadas de decisões relativas a todos os elementos do jogo, sendo o design de personagem, inclusive, apenas uma parte de todo esse processo de game design.

No entanto, para efeito do nosso modelo, o que estamos considerando aqui é a definição dos principais elementos que Fullerton, Swain e Hoffman [2004] descrevem como elementos formais, que são aqueles elementos que dão estrutura ao funcionamento do jogo, além de considerarmos também alguns detalhes de implementação que influenciam de forma mais direta na construção do personagem.

2.1.2. Plataforma

Define o sistema computacional para qual o jogo será produzido. É importante determinar a plataforma alvo, pois esta define os recursos e restrições disponíveis para os designers e programadores. Por exemplo, resolução da imagem, número de canais de áudio, limitações de processamento e memória, forma de controle (teclado, gamepad, sensores de movimento, etc).

2.1.3. Gênero do jogo

Refere-se ao formato base do jogo, como desafios, forma de controle, perspectiva de jogo e etc. A classificação usual de gêneros é baseada no que chamamos de gameplay. Gameplay é um termo que Adams [2010] considera como a relação entre os desafios de um jogo e as ações que este permite ao jogador para superá-los. O termo pode ser traduzido

como “mecânica de jogo” e consideramos isso como o modo como o jogo é jogado, levando em conta não só as ações e desafios, mas também o sistema de recompensa, punições e os recursos que o jogo fornece para ajudar o jogador na busca por seu objetivo. Os gêneros são uma forma de “padrões” estabelecidos de gameplay, pois ao classificar um jogo dentro de determinado gênero, o jogador que já esteja familiarizado com tal classificação sabe o que esperar de como será o jogo. Por exemplo, jogos de ação são aqueles que exigem do jogador reflexo e coordenação, ao passo que jogos de aventura exigem mais curiosidade, exploração e raciocínio. Por outro lado, os game designers podem sair das fórmulas tradicionais, adicionando elementos diferentes a um gênero.

2.1.4. Número de Jogadores

Define o número de pessoas que jogarão simultaneamente, o número de jogadores influi na forma que os personagens serão apresentados na tela. Se o jogo permite vários jogadores usarem o mesmo personagem, como eles serão diferenciados; ou se o jogador terá permissão para modificar ou criar seu próprio personagem em casos de MMOs (Multi Massive Online).

2.1.5. Objetivo do jogo

Objetivo é a condição de vitória do jogo. É aquilo que o jogador busca atingir ao longo do jogo para que possa ser o vencedor. Objetivos podem ser tão variados quanto os tipos de jogos: fazer maior número de pontos, ser o primeiro a chegar à linha de chegada, acertar o maior número de alvos, e tantos outros. Note que aqui estamos falando do objetivo do jogo em si, sendo, portanto, a meta do jogador e não do personagem. No entanto, no contexto narrativo, o personagem deve de alguma forma ser capaz de cumprir esse objetivo e ter alguma razão para fazê-lo.

2.1.6. Função no Gameplay

Os personagens jogáveis devem ser feitos para trabalhar em perfeita harmonia com o gameplay. Definir qual função que o personagem irá desempenhar no jogo ajuda o game designer a definir as características, habilidades do personagem e limitações e requisitos para os outros profissionais envolvidos no processo de criação. Função no gameplay é basicamente uma descrição de como o personagem funciona no jogo, o que ele pode fazer e quais suas ações.

2.1.7. Arcade vs. Simulador

Esses termos são uma forma comum de classificar jogos como de tiro, corrida, pilotagem e esportes. Quando um jogo é simulador, isso significa que há um esforço para tornar o gameplay o mais próximo possível da experiência da mesma atividade na

realidade. Enquanto em um arcade a jogabilidade é mais simplificada.

Se considerarmos um jogo de pilotagem de caças, por exemplo, em um arcade você basicamente se preocupa apenas em mover o avião e atirar. Já em um simulador você deve controlar precisamente a estabilidade do caça no ar e considerar o peso dos projéteis para mirar de forma mais precisa nos alvos, entre vários outros detalhes de controle mais sofisticados e complexos.

Jogos que são totalmente Simuladores tendem a focar mais na experiência do que na narrativa, portanto, normalmente apresentam personagens pouco desenvolvidos, que são apenas representações do jogador dentro do jogo.

2.1.8. Controle Direto/Indireto/Direcionado

Um personagem pode ser comandado de várias formas diferentes, mas podemos agrupar os vários métodos em três categorias principais:

Controle direto se dá quando os comandos do jogador são ações ou movimento do personagem. Nestes casos o jogador conduz o corpo do personagem diretamente pelo mundo do jogo Adams [2010].

No controle indireto o jogador ainda controla ações do personagem, mas apontando para onde ele deve ir ou com o que interagir. Adams [2010] diz que nesta modalidade o personagem é normalmente guiado por um cursor (como nos jogos adventures de “point-and-click”), mostrando onde o personagem deve ir e ele vai por conta própria, fazendo o jogador se sentir mais como um guia incorpóreo do que como um habitante do jogo. Em alguns casos de controle indireto o personagem pode inclusive negar algum comando dado pelo jogador que o personagem considere inapropriado. Quanto mais autonomia o personagem demonstrar, mais ele se mostrará como um indivíduo diferente do jogador.

Controle direcionado é uma classificação citada por Dille e Platten [2007] que não seria nem Personagem do Jogador nem Personagem Não-Jogável, mas um caso em que o jogador dá ordens para o personagem e este irá cumprir a ação da melhor forma possível através de diretrizes de IA (Inteligência Artificial). Jogos de estratégia usam esta modalidade, no jogo *Starcraft 2: Wings of Liberty* (2010) a unidade irá se mover se comandada, mas irá atacar se houver inimigos próximos ou devolverá fogo por conta própria se for atacada. Este tipo de personagem o jogador não assume o papel, mas ainda exerce certo controle sobre.

2.1.9. Perspectiva

Perspectiva é o ponto de vista, a forma como o jogador enxerga o mundo do jogo em relação ao personagem que está controlando. Em primeira pessoa o jogo é

visto pelos olhos do personagem e terceira pessoa o jogador enxerga o mundo e o seu personagem como um observador externo.

O ponto de vista não só tem diferentes funções de imersão (enxergar através dos olhos do personagem dá uma maior sensação de estar no ambiente do jogo), mas também influencia no gameplay em si. Jogos que requerem mira podem parecer mais intuitivos em uma visão de primeira pessoa, ao passo que em jogos de ação que requerem movimentos acrobáticos do personagem pelo cenário requerem uma visão externa, mais ampla do ambiente. Isto também influencia no quanto o personagem irá aparecer visivelmente para o jogador e conseqüentemente a preocupação que deve ser dada à sua aparência.

2.1.10. Customização

Esta variável define se o jogador terá acesso a ferramentas para modificar ou criar seu personagem, seja funcionalmente através da seleção de habilidades, customização de atributos; ou cosmeticamente através da modificação de atributos visuais, vestimentas, alguns jogos permitem ao jogador configurar até a voz do personagem. É importante lembrar que mesmo jogos que permitam que o jogador crie seu personagem oferecem opções limitadas de características ao personagem (tipos de cabelo, corpo, pele, olhos, vestimentas, etc.) e nesse caso fará parte do processo de criação do personagem definir todas as opções disponíveis para cada uma das características que o jogador poderá escolher. Alguns jogos como os da série *Mass Effect* permitem certo nível de customização até mesmo na personalidade/comportamento de seu personagem, de acordo com as escolhas que são feitas ao longo da trama do jogo. A customização pode ocorrer tanto no momento da criação ou escolha do personagem quanto ao longo do jogo, conseguindo novas vestimentas e equipamentos, por exemplo.

2.1.11. Recompensa vs. Punições

É o sistema que define as conseqüências positivas ou negativas das ações, escolhas e do desempenho do jogador. Dille e Platten [2007] sugerem que a forma como o personagem do jogador é punido ou recompensado no jogo pode adicionar consistência ao personagem em si.

Por exemplo, em jogos que o jogador se coloca na pele de um herói, normalmente o jogo incentiva que o jogador faça atos de heroísmo, através de recompensas. São comuns jogos em que o personagem está procurando um determinado item e encontra outro personagem que possua exatamente este item que ele precisa. Se o personagem for um herói e de boa índole ele irá ajudar tal personagem a resolver algum problema em troca do item que precisa. Já o anti-herói Kratos da série *God of War* pode se beneficiar recuperando recursos ao matar pessoas inocentes.

2.1.12. Recursos vs. Desafio

Recursos são os objetos de que o jogador dispõe para ajudar a cumprir seu objetivo, itens que se tornam valiosos por sua escassez e utilidade no universo do jogo. Sejam eles cartas, armas, munição, unidades, tempo, turnos ou qualquer outro recurso, o gerenciamento destes é fundamental para o sucesso no jogo. [Fullerton, Swain e Hoffman, 2004]

Do mesmo modo que o jogador dispõe de recursos que o ajudem a conquistar seu objetivo, o jogo também fornece desafios que são tarefas e empecilhos que o jogador precisa superar para alcançar a meta. De acordo com Rollings e Adams [2003], desafio é qualquer tarefa não trivial dada para o jogador cumprir. Diferentes desafios requerem diferentes habilidades do jogador para conquistar seu objetivo, podendo exigir esforço mental ou físico.

Dille e Platten [2007] também colocam os recursos do jogo como parte do processo do design do personagem. Megaman, que é um personagem robô não coleta comida ou medicamentos para recuperar sua saúde como é comum em vários jogos, mas sim “energy tanks”, repositórios de energia para recarregá-lo. Dille e Platten [2007] descrevem uma tabela com os recursos mais comuns em jogos e quais seus efeitos, bem como uma tabela de recompensas e punições usuais no sistema de jogo.

Além dos recursos, propomos que os desafios também sejam considerados na criação do personagem. As tarefas devem representar desafio para o personagem, mas também devem ser algo que ele seja capaz de cumprir. Uma regra de boas narrativas é que o protagonista irá confrontar aquilo que mais teme para conseguir aquilo que mais deseja [Holly Lisle, 2011].

2.2. Narrativa

Neste módulo são abordados os aspectos que dão significado dramático ao jogo, bem como o contexto narrativo em que o personagem está inserido.

2.2.1 Premissa

Premissa é o que Fullerton, Swain e Hoffman [2004] classificam como o contexto dramático dado aos elementos estruturais do jogo. Assim, o jogo passa a ter um significado além das regras e objetivos. Os jogadores passam a assumir um papel e os limites do jogo passam a representar um mundo próprio. Um exemplo simples é o caso dos jogos de xadrez que apresentam a premissa de guerra, sendo as peças o exército e o tabuleiro o campo de batalha. Podemos considerar a premissa como a forma mais resumida do conteúdo narrativo do jogo. Vale lembrar que a

premissa não é o mesmo que a história, pois jogos como *Battlefield 2* apenas apresentam um contexto de guerra moderna para que os jogadores compitam entre si na pele de soldados, mas não apresenta uma história propriamente dita.

2.2.2 História

É a seqüência de acontecimentos da narrativa ao longo do jogo, dando a ele uma estrutura de começo, meio e fim. Não é preciso ter a história completa para criar o personagem, mesmo porque a história é escrita em cima dos personagens, mas uma idéia prévia da história ajuda a construir melhor o envolvimento do personagem. Um simples texto curto como os que constam na maioria dos manuais de instruções dos jogos já é suficiente para que se tenha uma noção de um personagem que possa se encaixar naquele conteúdo narrativo.

2.2.3 Ambientação (Local e Tempo)

Define em que época e lugar se passa a história. Isto é importante para situar a história em um universo com suas características próprias. Lembrando sempre que um lugar e período da história específicos têm características de tecnologia, conhecimento e sociedade próprios. Como apontado por Melton [2009] estes detalhes definidos pela ambientação dão um contexto mais sólido aos acontecimentos da história. Caso a ambientação seja referente a um período do tempo que ainda está por vir (futuro), a um local desconhecido ou inventado, deve se esclarecer como é esse ambiente e quais são suas características em especial. De acordo com Gard [2000], um bom personagem é adaptado ao seu ambiente e algum elemento do personagem deve fazer com que ele pertença ao seu ambiente, como por exemplo, o fato de Indiana Jones ser um arqueólogo faz coerente sua presença em tumbas e locais pertencentes a civilizações antigas.

2.2.4 Estrutura Narrativa

Define como ocorre a progressão da história e o nível de influência que o jogador tem para alterar o rumo da trama. Adams (2010) classifica três tipos de história: linear, não linear, emergente.

Linear: Histórias lineares seguem um rumo fixo, independente dos resultados e desempenhos do jogador a história segue os mesmos eventos. É claro que em caso de falha do jogador há sempre uma versão alternativa da história que traz a tela de Game Over, mas quando o jogador tem a oportunidade de tentar de novo a história continua seguindo pelo mesmo rumo original da “história correta”.

Não linear: Esse tipo de história permite que o jogador influencie eventos futuros, alterando o rumo da história, isto pode ocorrer ou por desempenho ou por escolhas do jogador.

Emergente: É o que Brand e Knight [2005] colocam como a história construída ativamente pelo jogador à medida que ele joga. De acordo com Adams [2010] o termo foi introduzido por Marc LeBlanc [2000], se referindo a uma forma de narrativa na qual a história resulta das ações do jogador. Assim sendo, mesmo jogos que não tenham um enredo geram uma narrativa simplesmente pelo jogador estar jogando, e seus atos em seqüência gerarem uma espécie de história. É o caso de jogos de simulação de vida cotidiana como *The Sims* ou *Animal Crossing* em que não há um enredo, mas a forma particular como cada jogador age no jogo e interage com outros personagens gera uma história única. Pode se dizer que a narrativa emergente existe em todos os jogos, pois é o resultado da interação do jogador e cada jogador joga de uma maneira diferente, mas consideraremos aqui apenas os jogos que se baseiam exclusivamente nesta opção de narrativa.

A estrutura da história não é colocada por Adams [2010] como parte do processo de criação do personagem, mas há alguns detalhes sobre esta escolha que podem influenciar no personagem. O nível de influência do jogador na história e a possibilidade de alterá-la estão diretamente ligados às ações e escolhas permitidas ao seu personagem. Portanto, o tipo de progressão da história deve se adequar ao tipo de avatar do jogador. Quando se permite escolhas muito diferentes ao personagem, o ideal é que este personagem seja não-específico ou parcialmente especificado, para evitar que o jogador tenha a possibilidade de fazer escolhas que entrem em conflito com o caráter do personagem.

2.2.5 Moral / Tema

É a mensagem passada pela narrativa, o que na maioria das vezes as pessoas chamam de “moral da história”. Em alguns casos a história é simplesmente uma forma de dar contexto dramático ao jogo, mas em narrativas mais elaboradas há uma mensagem passada pelo autor/escritor e essa mensagem deve preferencialmente se refletir no caráter, ações e crescimento do personagem do jogador.

2.2.6 Objetivo da História

É a meta que o personagem persegue ao longo da história. Note que não é o mesmo objetivo do jogador, mas o objetivo da narrativa acaba justificando porque o jogador está tentando vencer o jogo. Por exemplo, nos jogos da série *Mario Brothers* o objetivo do jogador é simplesmente atravessar as fases, evitando os obstáculos no caminho e chegando vivo ao final do percurso. Mas o objetivo na história é que o personagem está tentando salvar a princesa que foi seqüestrada por um monstro.

2.2.7 Realidade vs. Fantasia

Define o quão próximo os acontecimentos da história estão de possibilidades encontradas no mundo real como conhecemos atualmente. Utilizamos fantasia aqui para descrever ficção científica, magia, mitologia ou qualquer outro recurso usado para justificar acontecimentos menos realistas na narrativa. A fantasia pode se basear simplesmente no imaginário das pessoas ou também se apoiar em conceitos científicos, tendo um embasamento sólido o bastante para parecer que algo fantasioso seria possível na realidade se houvessem as condições ideais. Esta abordagem limita o tipo de personagem que pode ser criado e suas capacidades. Não se pode colocar um personagem elfo em uma história realista, mas ele se encaixaria perfeitamente em uma história de fantasia medieval.

2.2.8 Arquétipo ou função narrativa

Arquétipos são padrões de tipos de personagens e relações que são recorrentes em histórias e de acordo com Vogler [1998] definem o propósito e função do personagem no desenvolvimento da narrativa. Existem diferentes classificações de arquétipos, mas as principais definidas por Vogler [1998] são o herói (o protagonista que persegue o objetivo da história e também estabelece vínculo empático com o público), o mentor (ajuda o herói e fornece informações ao espectador), guardião de entrada (personagens que testam o herói), arauto (anuncia a vinda da aventura, envolvendo o herói na narrativa), metamorfo (personagens inconstantes que geram dúvida no herói e no espectador), escuridão (vilão ou antagonista, alguém que se opõe ao herói) e trapaceiro (que fornece alívio cômico em meio à tensão da aventura).

Sendo o nosso foco os personagens - jogáveis, poderia se presumir que o arquétipo será sempre o de herói (ou anti-herói), mas muitos jogos dão ao jogador a oportunidade de jogar como mais de um personagem, sendo que além do herói o jogador também pode assumir o controle de seus parceiros, que podem também seguir arquétipos de metamorfo, trapaceiro ou mentor, por exemplo. Ou ainda o jogo pode permitir o controle de reféns ou antagonistas. O jogo *Sonic Adventure 2* (2001) oferece duas histórias ao jogador: uma na qual ele controla os heróis e outra na qual ele joga na pele dos vilões (antagonistas).

2.3 Personagem

Este é o módulo específico das variáveis do personagem em si e não do contexto de jogo ou narrativa aos quais ele pertence.

2.3.1 Identificação do personagem avatar

Esta variável determina o quanto de detalhamento é fornecido sobre o personagem, estando diretamente ligada à projeção do jogador na entidade que o representa no mundo do jogo. De acordo com Schell (2008) e Adams (2010) a origem do termo *avatar* vem do sânscrito e se refere à manifestação física/corpórea

de um deus na Terra. Desta forma o uso do termo avatar especificamente para os personagens de jogos é uma analogia a este significado, já que o personagem é a manifestação da presença do jogador dentro do mundo do jogo.

Ernest Adams [2010] usa o termo Avatar para todo personagem que represente o jogador, e o divide em três categorias. São elas:

Não-específico: personagens que não possuem detalhes específicos, sendo apenas uma representação do jogador. O jogo não especifica nenhum aspecto do personagem e qualquer suposição sobre ele fica completamente a cargo do jogador. Este tipo de personagem oferece o máximo de projeção ao jogador, pois são personagens “vazios” e o jogador pode preencher esse vazio com suas próprias expectativas sobre o personagem. Exemplos: Gordon Freeman da série *Half Life*, e os personagens do jogador em jogos de simulação ou com foco em competição entre jogadores, como *Battlefield 2*, *Counter Strike*, *Arma: Armed Assault* e *Combat Wings*.

Parcialmente especificados: são personagens definidos fisicamente e com poucos traços de personalidade, o jogador vê o personagem, mas ainda pode projetar nele os traços de sua própria personalidade para completá-lo. É comum que personagens desse tipo raramente apresentem diálogo e também raramente o jogo dá muitos detalhes sobre sua história pessoal. Exemplos: Link da série *Zelda*, Mario da série *Mario Brothers*, Lara Croft da série *Tomb Raider* original.

Específicos: são completamente desenvolvidos e detalhados como um indivíduo específico e neste caso o jogador não se projeta no personagem, pois ele se comporta como um ser completo e independente. Nestes casos, a conexão com o jogador ocorre por empatia e não projeção, já que o jogador pode ser capaz de entender as motivações do personagem, do mesmo modo que ocorre em personagens de outras mídias como literatura e cinema. Assim, saber o que irá acontecer com tal personagem passa a ser um incentivo para que o jogador continue jogando. Avatares específicos são normalmente usados em jogos com narrativas mais elaboradas.

Ernest Adams [2010] ainda coloca mais uma categoria de personagem que ele chama de personagem criado pelo jogador. Nesses casos ao invés de fornecer um personagem em branco (avatar não-específico) ao jogador, o jogo fornece ferramentas para que o jogador crie seu personagem da maneira que achar mais adequado a seu gosto. Iremos considerar isto como uma variável separada que já foi citada como “customização”, que já é definida no game design. Isto porque a classificação de avatar está mais ligada ao nível de projeção ou empatia do jogador com seu personagem, e a variável de customização é uma variável que diz se o jogador tem a possibilidade de

escolher algumas características do personagem para dar a ele um aspecto mais personalizado.

2.3.2 Nome

O nome do personagem pode carregar muitas informações importantes como etnia, nacionalidade, religiosidade, simbologia ou até personalidade, mas não é obrigatoriamente uma variável que deva carregar algum valor especial. De qualquer modo, o nome é a identificação do personagem e é uma das formas de lembrá-lo.

2.3.4 Idade

Isto é algo que normalmente não é muito comentado quando se fala de personagem, sendo normalmente colocado apenas como um dos inúmeros detalhes do chamado Background. No entanto, a idade é um detalhe importante por si próprio, podendo determinar padrões de comportamento do mesmo modo que o gênero, além de detalhes como experiência, conhecimento e capacidades físicas. Esta variável também determina casos em que o personagem envelhece ou rejuvenesce (em narrativas de fantasia) e como isso influencia no crescimento do personagem ao longo da narrativa. O jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) apresenta o mesmo personagem em dois estágios diferentes da vida: criança (10 anos) e adulto (17 anos) e isso afeta o personagem de diversas maneiras. Como adulto é possível utilizar armas mais fortes, mas como criança é possível acessar áreas com entradas menores; a forma como os outros personagens falam com você muda; o personagem na tela também muda (foi um dos motivos pelo qual os desenvolvedores desistiram de fazer o jogo em primeira-pessoa, para que o jogador pudesse ver a diferença entre o Link adulto e criança).

2.3.5 Entidade / Espécie

Define o tipo de criatura que é o personagem. Como dito por Friedmann [2010], o personagem não precisa ser humano, podendo ser, por exemplo, um animal, desde que tenha características humanas personificadas de vontade, motivação ou inteligência. Nos jogos de RPG tradicionais de mesa (os chamados pen-and-paper) é comum que quando os jogadores criem seus personagens escolham uma “raça” que é o tipo de criatura que seu personagem será (nos mais comuns cenários de fantasia medieval as opções incluem elfos, anões, gnomos, humanos, orcs, etc.), sendo que cada raça tem suas características diferenciais, como fraquezas, tamanho, tipo físico, habilidades, etc. O objetivo desta variável que criamos segue um raciocínio similar, no entanto, o termo raça pode ser considerado controverso e de certa forma restrito, considerando a variedade de possibilidades de tipos de personagem que podemos ter. Um personagem pode ser uma pessoa, criatura mitológica, monstro, robô, animal e até mesmo um objeto.

Personificação e o *Uncanny Valley*: personificação é uma figura de linguagem através da qual atribuímos características humanas a outros seres vivos e seres inanimados. Tais características podem ser ações, pensamentos, padrões de comportamento ou características físicas, como animais que andam em pé como seres humanos. Schell [2008] diz que como pessoas têm empatia por pessoas, quanto mais características humanas o personagem tiver, mais fácil é de se estabelecer empatia entre o público e o personagem. No entanto, Schell nota que nem sempre essa afirmação é verdadeira, citando um padrão observado pelo criador de robôs Masahiro Mori. Quanto mais próximos os robôs se pareciam com pessoas de verdade, mais as pessoas tinham repulsa a eles, pois apesar de parecerem com pessoas de verdade os robôs ainda mantinham o comportamento “robótico” e as pessoas os viam como pessoas “doentias”, “medonhas” ou “defeituosas”. O que se chama de *Uncanny Valley* seria um limiar onde esse exagero de características humanas em algo não humano passa a ser grotesco ao invés de empático ou carismático.

Tipo físico: Ernest Adams [2010] considera que o tipo físico de um personagem, independente de que tipo de criatura seja, pode ser classificado em três tipos: o humanóide, que mantém uma configuração física próxima de um ser humano; o não-humanóide, que engloba qualquer outra configuração (animais, monstros, máquinas); e híbridos, que seriam a mistura das duas categorias (sereias, andróides, centauros, etc.). Adams [2010] ainda aponta que personagens animais com corpos semelhantes aos de humanos ainda são classificados como humanóides, sendo classificados como híbridos apenas no caso de apresentarem membros extras, asas ou metade da parte do corpo equivalente a de outro animal. Da mesma forma, andróides que tenham um corpo no mesmo padrão de um ser humano (tronco, cabeça e membros organizados da mesma forma que o padrão do corpo humano) ainda são considerados humanóides. Outro detalhe salientado pelo autor é que monstros não-humanóides normalmente são baseados em padrões de outros animais como base comparativa.

2.3.6 Gênero/sexo

É um aspecto fisiológico do personagem que irá refletir em sua aparência, comportamento e relações com outros personagens. O gênero também tem efeitos diferentes de empatia com o jogador. Gard [2000] diz que jogadores tendem a querer proteger um bom personagem do sexo oposto e admirar ou se espelhar em um bom personagem do mesmo sexo. Já Adams [2010] lembra que jogadores não têm problemas em jogar na pele de um personagem de sexo oposto, desde que o jogo não os coloque numa premissa que envolva atividades consideradas pelo senso-comum como referentes ao sexo oposto. Permitir a escolha do sexo do personagem é sempre uma boa opção em casos que

haja customização no momento de criação do personagem.

Lembramos que é possível atribuir gênero mesmo a personagens que sejam seres inanimados ou seres vivos originalmente assexuados, como é o caso do Bob Esponja, que é uma esponja do mar (ser assexuado), mas é mostrado como um personagem masculino. Normalmente isto é feito para gerar empatia de um modo mais fácil, como já discutido no tópico de personificação, pois o gênero atribuído normalmente segue padrões de comportamento de seres humanos, assim fica mais fácil compreender relacionamento dos personagens e até mesmo de dar nomes a eles.

2.3.7 Habilidades

Descreve as habilidades que o personagem dispõe para enfrentar os desafios. Podem ser superpoderes, alguma perícia na qual ele se sobressai, ou até mesmo habilidades comuns do cotidiano. Essas habilidades devem corresponder às ações permitidas a ele no gameplay, como apontado por Gard [2001]. As habilidades são limitadas pela espécie do personagem, pelo nível de realidade/fantasia da narrativa e por detalhes de seu background.

2.3.8 Crescimento

Este aspecto citado por Adams [2010] representa as mudanças às quais o personagem está sujeito ao longo do jogo e da narrativa, seja através de seu amadurecimento ou a nível físico. Durante a jornada do personagem é esperado que ele apresente algum tipo de evolução, seja ela crescimento pessoal ou material. Jogos com forte narrativa podem fazer o personagem sofrer mudanças na sua personalidade e em jogos com forte apelo a aventura e ação o personagem deve aprimorar suas habilidades e equipamento. Se o jogo oferece possibilidade de customização ou se a narrativa permitir escolhas ao jogador, este crescimento pode ser definido em grande parte de acordo com o que o próprio jogador achar mais apropriado.

2.3.9 Background (Histórico/Passado)

É “bagagem pessoal” do personagem, descreve detalhes da história do personagem e do que ele já presenciou/experimentou que antecedem seu envolvimento na narrativa do jogo. O designer pode desenvolver o background respondendo uma série de perguntas, dependendo do que será relevante para a história do jogo. Personagens mais relevantes à narrativa devem ser mais elaborados que personagens que tenham uma menor participação no jogo. Isto dá liberdade para que se possa adicionar ou eliminar perguntas de acordo com a necessidade. Autores como Meretzky [2001] e Dille e Platten [2007] sugerem listas extensas de perguntas para o detalhamento do personagem, mas selecionamos os detalhes que consideramos básicos para criar o mínimo de contexto para a existência do personagem.

Onde nasceu? Quando nasceu? Como é sua família? Onde mora? Qual sua ocupação? Que conhecimentos possui? Qual seu nível de escolaridade? Como foi envolvido nos eventos da narrativa?

2.3.10 Psicológico

Primeiramente o grau de detalhamento do aspecto psicológico do personagem, da mesma forma que o background, vai depender do tipo de personagem avatar que está sendo criado, pois os avatares não-específicos e parcialmente especificados têm vários detalhes omissos propositalmente ou por falta de relevância ou para dar mais espaço para a projeção do jogador.

Muitos fatores se combinam para determinar o grau de empatia que o jogador tem com o personagem. Ele não precisa ser atraente no sentido convencional da palavra, ele apenas deve ser consistente em todos os seus aspectos. O bom personagem é conhecido pela sua aparência, mas suas ações, atitudes e escolhas é que estabelecem o vínculo emocional duradouro com o jogador. O personagem deve, durante sua aventura, apresentar um código de valores e deve seguir este código. Se ele reagir de forma a violar este código ele perde sua credibilidade. É lógico que em narrativas elaboradas o personagem se encontrará em situações que seus valores entram em choque com seus objetivos, ele deve encontrar uma solução sem violar seus valores ou se o fizer deverá pagar caro por isso. Um personagem além de virtudes deve ter defeitos e fraquezas que devem ser colocadas à prova para serem superadas ou contornadas para que o personagem triunfe em sua missão. Estas fraquezas tomam forma de fobias, fraquezas físicas e até desvios de caráter ou qualquer outra situação que coloque o personagem em posição de desvantagem.

Motivação é a razão pessoal pela qual o personagem está perseguindo o objetivo da história. Pode estar ligado às suas aspirações/sonhos ou ser algo mais imediato, como se livrar de uma situação ruim na qual acabou envolvido. Aqui vale um bom exemplo para não confundir motivação com o objetivo da história: no jogo *Star Fox 64* (1997) o personagem do jogador Fox deve salvar seu sistema solar de um vilão e seus exércitos (este é o objetivo da história), no entanto, Fox é um mercenário e sua principal motivação é o pagamento por cumprir a missão.

Consciência é um aspecto que Gard [2000] coloca como muito bem utilizado nas animações da Disney, que é o fato de mostrar o personagem pensando e o quanto ele está ciente sobre o que está ao seu redor e sobre os outros personagens. Não apenas isso, mas o quanto os outros personagens estão cientes sobre sua presença.

2.3.11 Social

Quando pessoas interagem acontece uma negociação velada entre elas. Esta negociação é subconsciente e é chamada por Schell [2008] de negociação por status. Ela define quem está no controle da interação (quem é dominante se preferir). O status é tão subconsciente que poucos designers lembram-se de replicá-lo em seus personagens. Os personagens que apresentam variações de comportamento são mais realistas e apresentam melhor suas relações pessoais. Vários fatores influenciam na negociação de status como hierarquia, fama e função. E esta negociação por sua vez influencia o comportamento em diálogos, a animação, o contato visual, e todo tipo de expressão do personagem. É importante lembrar que a chave do realismo está em lembrar que a negociação por status tem resultados diferentes para interações diferentes. O personagem Kratos da série *God of War* é um guerreiro extremamente violento e aparentemente impiedoso, mas suas respostas emocionais em relação a sua família, a deusa Atena e raros outros personagens, são de um homem totalmente diferente do furioso guerreiro que é apresentado na maior parte do jogo. Personagens com baixo status apresentam inquietude, desviam o olhar e apresentam uma postura tensa, em contradição com personagens de alto status que são relaxados, mantêm forte contato visual e não movem muito a cabeça enquanto estão falando.

Outro aspecto da vida social do personagem é a composição, natureza, e função da sua equipe no universo do jogo e como o personagem se relaciona com ela. O designer precisa determinar se o personagem é dominante ou submisso a sua equipe, ele está no comando ou é comandado e mesmo sendo comandado é possível que ele assuma uma posição de dominância. O fato de o personagem fazer parte de uma equipe é uma característica valiosa, pois ela dá oportunidades do jogador observar o personagem se relacionando com seus colegas e como essa união (ou desunião) influencia na história, no psicológico do personagem e nas tarefas que o personagem deve realizar durante o jogo. Os personagens que compõem a equipe do personagem geralmente se encaixam nos arquétipos da narrativa como o personagem mentor ou arauto descritos no tópico sobre narrativa deste artigo.

2.3.13 Visual

A forma visual é geralmente a primeira faceta do personagem com a qual o jogador tem contato e este contato deve ser positivo. Preencher lacunas em um modelo de como o personagem deve ser visualmente é normalmente uma tarefa sem sentido uma vez que nós podemos usar o talento dos artistas do projeto para criar visões do personagem se informação suficiente for dada. Esta categoria do nosso modelo são variáveis que o game designer e os artistas visuais devem levar em conta para que a aparência do personagem e suas animações trabalhem em sinergia com seus outros atributos.

2.3.13.1 Naturalismo vs. Cartoon

Naturalismo ou fotorrealismo são conceitos que consideramos aqui como o quão próximo a representação visual é dos padrões de forma e textura encontrados na natureza, ou o quão precisa é a representação se comparada a capacidade de uma fotografia. Note que aqui estamos falando apenas do nível visual então podemos considerar como naturalista a representação de uma criatura fantasiosa como um dragão, desde que siga padrões de textura e forma que sejam próximos de parecerem reais se comparados com padrões de outros animais. De qualquer forma o nível de fotorrealismo que pode ser alcançado dependerá da capacidade técnica permitida pela plataforma para qual o jogo está sendo desenvolvido e das ferramentas utilizadas pelos desenvolvedores.

A escolha de um alto nível de fotorrealismo sempre vai exigir um cuidado maior para se evitar o que já explicamos como Uncanny Valley.

O cartoon é o que consideramos como a representação visual mais sintética, que quanto mais simplificada, mais se distancia do padrão da fotografia. Scott McCloud [1993] define que o estilo de desenho simplificado conhecido como cartoon representa uma idéia mais genérica para o personagem, enquanto a representação fotorrealista de uma figura humana fica mais restrita a um indivíduo específico. Isto pode ser relacionado com o conceito de projeção do avatar, do mesmo modo que Schell [2008] coloca em sua classificação. Quanto mais fotorrealista for o personagem, menos espaço o jogador terá para se projetar nele, pois o verá como outra pessoa.

Quanto mais realista for a representação do personagem, mais ele poderá ser reconhecido por sua fisionomia e traços faciais. Dependendo do grau de fotorrealismo será desnecessário ter grande atenção a criar detalhes distintos como roupas e objetos para que o personagem seja reconhecido visualmente.

Já o cartoon dá mais liberdade para criar personagens fáceis de reconhecer, pois estes podem ser reconhecidos pelo próprio estilo de desenho, a forma como o artista faz a síntese das formas do corpo e do rosto sem necessariamente ficar parecido com nenhum indivíduo específico.

Representações cartoon também tornam mais fácil de lidar com e aceitar situações fantasiosas, pois não têm a pretensão de parecerem reais.

2.3.13.3 Hipersexualismo

Trata-se do exagero dos atributos sexuais dos personagens para torná-los sexualmente mais atraentes. Homens apresentam ombros largos, músculos e queixos proeminentes e mulheres apresentam seios grandes, cintura fina e quadril largo [Adams, 2010]. Adams [2010] aponta que personagens hipersexualizados são indicados para o público

adolescentes e ativamente desencoraja o público adulto e principalmente o feminino. O hipersexualismo é uma prática que pode ser controversa, criticada e considerada sexista, mas é uma alternativa válida, tudo depende do público e também do contexto narrativo do jogo. O uso deste recurso influenciará principalmente na silhueta, linguagem corporal e vestimentas do personagem.

2.3.13.4 Paleta de cor

É a composição cromática geral do personagem, incluindo seu corpo e vestimenta/equipamento. Personagens focados no aspecto visual se beneficiam de uma paleta de cor específica e com pouca variação, como apontado por Gard [2000]. As cores ajudam a manter a identidade do personagem e a memorabilidade em relação a ele. Podem ainda trazer significado adicional por associação. Por exemplo, é comum que personagens vampiros normalmente tenham vermelho e preto de alguma forma em sua composição de cor, pois são cores facilmente associadas ao folclore do vampiro, sendo o preto associado à escuridão/noite e o vermelho ao sangue.

A paleta de cores é também uma forma sólida de manter a identidade visual do personagem ao longo de suas várias iterações em diferentes jogos, mesmo quando sua roupa muda ou quando é desenhado em um estilo diferente.

2.3.13.5 Face

Segundo Schell [2008] e Isbister [2006] o rosto é o canal mais importante para a comunicação humana, grande parte do cérebro humano é destinada a tarefa de processar expressões faciais. Um rosto bem construído e bem animado é uma ferramenta poderosa para conseguir uma resposta emocional do jogador. Os olhos do personagem devem receber atenção especial uma vez que o olhar é a ferramenta mais expressiva do rosto. O olhar por si só é capaz de transmitir emoção e ainda aponta para onde a atenção do personagem está focada. O uso de expressões faciais é fundamental para transmitir a emoção do personagem para o jogador. É muito importante também durante a interação social buscar o máximo de realismo (convicente) para as reações entre personagens. Segundo Isbister [2006] existem diferenças culturais entre emoções e expressões faciais, mas muitos psicólogos acreditam que pelo menos 4 emoções são universais, são elas: Raiva (Assertividade), Medo (Aversão), Felicidade (Satisfação) e Tristeza (Desapontamento). Outra característica importante do rosto é o cabelo (ou a falta de), variações de corte, cor e tamanho são características importantes para a identidade visual do personagem. Na maioria dos jogos o personagem não muda seu cabelo como forma de preservar a identidade do personagem. Vale lembrar de que a face do personagem é relevante se ele for visto frequentemente pelo jogador. Produzir personagens com animação facial de qualidade é extremamente difícil, caro e

demorado, o que deve ser levado em conta durante a fase de projeto e produção, mas abrir mão deste recurso é um risco alto, uma vez que o personagem perde sua maior ferramenta para transmitir empatia e emoção.

Sendo a face uma importante ferramenta de empatia e já tendo definido personificação, vale lembrar que qualquer tipo de personagem pode ter características faciais humanas. Scott McCloud [1993] nos mostrou como é fácil para o cérebro humano reconhecer um rosto mesmo em informação visual extremamente simplificada como dois pontos (olhos) e um traço (boca). Vale lembrar que personagens cartoon permitem expressões mais exageradas.

2.3.13.6 Corpo

O corpo do personagem é a ferramenta que ele irá usar para navegar pelo ambiente do jogo e interagir com o mesmo. Como ele faz isso depende diretamente da forma do personagem, (seja ele um humanoíde, um animal, uma planta, etc.) e das funções que esta forma lhe permite executar. Outras variáveis que acompanham a forma são o peso e o tamanho. Como um personagem virtual não tem peso real, então é dever da equipe de arte fazer com que o peso aparente seja refletido na animação e na interação do personagem com os objetos dispostos no ambiente. Já o tamanho influencia a sua capacidade de se movimentar pelo ambiente (personagens pequenos podem passar por passagens pequenas, podem usar o cenário para se esconder com maior facilidade e personagens maiores alcançam lugares altos com maior facilidade e tem maior dificuldade de se esconder), o tamanho também tem suas influências no psicológico dos jogadores uma vez que tamanho pode ser associado a força e poder.

A movimentação do personagem deve receber atenção total dos designers e deve refletir seu estado psicológico, sendo também compatível com seu tipo físico para convencer o jogador que o personagem tem vida própria e não arruinar a imersão do jogador. Os movimentos do personagem devem corresponder às ações disponíveis pelo gameplay.

Consideramos a cor do personagem, ou seja, sua cor de pele, dos seus pelos, escamas, penas ou qualquer que seja sua “carcaça”. A cor física do personagem faz parte de sua paleta de cores gerais, mas pode também trazer significado adicional de raça/etnia. Talvez este também seja um aspecto cujo impacto seja analisado de forma mais precisa em uma pesquisa centrada no usuário.

Personagens não-humanóides ou híbridos são personagens mais complexos, pois estão além do que os jogadores normalmente estão acostumados, que são os padrões de interação, forma e respostas humanas. Estes personagens além de animação especializada requerem atenção, pois suas formas físicas

proporcionam vantagens e desvantagens únicas em relação à movimentação e interação com o ambiente.

2.3.13.7 Equipamento

A vestimenta que o personagem usa diz muito sobre o seu estilo pessoal e o que ele espera encontrar na jornada a frente. Mesmo que o personagem não tenha um uniforme, ele sempre terá uma forma particular de se vestir. Gard [2000] também considera válido que alguns personagens carreguem ou utilizem itens ou acessórios que tragam associações conhecidas pelo senso comum, como óculos para demonstrar inteligência, por exemplo.

A escolha de armas além de uma decisão funcional reflete a personalidade do personagem. Por exemplo: um machado indica força e violência e um florete indica graça, agilidade e até certa nobreza. As armas também dão ao personagem um recurso para se defender e enfrentar os desafios. Além de armas propriamente ditas, o personagem pode dispor de uma série de utensílios não necessariamente ligados a combate, que servirão como recursos para que o personagem seja capaz de cumprir as tarefas propostas no gameplay.

Muitas vezes o personagem pode carregar consigo também objetos simbólicos. Acessórios além de serem usados como elementos de identidade visual, também podem representar a transferência de poder ou status. Por exemplo, a aquisição de uma coroa pode significar a transferência de poder político para o jogador. Alguns itens podem possuir o que Brand e Knight [2005] classificam como significado embutido, sendo que o próprio item em si carrega uma história própria.

De modo geral, o equipamento do personagem é restrito à ambientação do jogo, pois normalmente as vestimentas estão associadas ao ambiente/lugar e as armas e outros itens que ele carregue estão restritos pela tecnologia disponível no mundo do jogo e na sua época.

3. Conclusão

Não há um modo único de se criar personagens, e cada autor acaba abordando alguns aspectos diferentes. Tentamos aqui criar um modelo que unificasse todos os aspectos que consideramos importantes de acordo com nossa pesquisa e como eles se correlacionam, mas ainda há variáveis que acabam caindo numa escolha mais subjetiva por parte do profissional de criação. Este artigo se vale de uma aproximação do problema de uma forma bem acadêmica, com base em pesquisa bibliográfica, através do qual pudemos construir um modelo mais completo possível dentro do que é colocado pelos autores pesquisados, muitos deles sendo profissionais da área de desenvolvimento de jogos. Mas devemos considerar que a experiência e a participação de todos os profissionais envolvidos no

jogo continuam sendo cruciais para o sucesso de um bom personagem de jogo, independente de qual modelo, caminho ou “receita” se use para criá-lo.

Vale lembrar que este modelo não passou ainda por nenhum tipo de validação, seja por avaliação de algum profissional ou por teste prático, que seria demonstrar o modelo através da criação de um personagem do zero. Esta demonstração seria o próximo passo de nossa pesquisa para provar a utilidade do modelo em uma tentativa de desenvolvimento de um personagem completo que cumpra os requisitos especificados.

Através de próximas etapas de pesquisa em cima deste modelo que será possível aperfeiçoá-lo e adicionar detalhes que possam ter ficado de fora nesta primeira fase ou modificar aspectos que possam vir a causar confusão ao invés de auxiliar o processo de criação.

Referências

- Lisle, H., 2011. *How to Create a Character* [online], disponível em: <http://hollylisle.com/index.php/How-To-how-to-create-a-character.html> [acesso em 6 de agosto de 2011].
- Dubiela, R., 2008. *A Utilização de Narrativas Embutidas no Auxílio da Narrativa da História nos Jogos Eletrônicos Informatizados*, [online] tese de mestrado, Universidade Federal do Paraná. Disponível em: <http://dspace.c3sl.ufpr.br/dspace/bitstream/1884/17652/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20Rafael%20Dubiela.pdf> [acesso em 16 de Junho de 2011].
- Grace, L., 2005. *Game Type and Game Genre* [online], disponível em: http://aii.lgrace.com/documents/Game_types_and_genres.pdf [acesso em 16 de Junho de 2011].
- Friedmann, A., 2010. *Writing for Visual Media*. Burlington: Elsevier Inc.
- Adams, E., 2010. *Fundamentals of Game Design*. Berkeley: New Riders, Pearson Education, Inc.
- Dille, F.; Platten, J. Z., 2007. *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. New York: Random House, Inc.
- Meretzky, S., 2001. *Building Character: An Analysis of Character Creation* [online], disponível em: http://www.gamasutra.com/resource_guide/20011119/meretzky_01.htm [acesso em 16 de junho de 2011].
- Gard, T., 2000. *Building Character* [online], disponível em: http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_01.htm [acesso em 16 de junho de 2011].
- Brand, E. B.; Knight, S. J., 2005. *The Narrative and Ludic Nexus in Computer Games: Diverse Worlds II* [online] Bond University. Em: *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, disponível em: <http://www.digra.org/dl/db/06278.57359.pdf> [acesso em 16 de junho de 2011].
- Freitag, D.; Stautz, S.; Melton, R., 2009. *Elements of Narrative: A Structural Approach to Writing Narrative: The Five W's & H: Who, What, When, Where, Why, How* [online]. Grant H.S., Benson H.S., disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/12993804/Elements-of-Narrative-A-structural-approach-to-reading-writing-and-analyzing-English-literature> [acesso em 6 de agosto de 2011].
- Fernández-Vara, C., 2010. *Defining Characters in Games*. [online] Comparative Media Studies at MIT, disponível em: http://gambit.mit.edu/updates/2010/09/defining_character_s_in_games.php [acesso em 16 de junho de 2011].
- McCloud, S., 1993. *Desvendando Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- Rollings, A.; Adams, E., 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders, Pearson Education, Inc.
- Isbister, K., 2006. *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. San Francisco: Elsevier Inc.
- Vogler, C., 1998. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Studio City: Michael Wiese Productions.
- Fullerton, T.; Swain, C.; Hoffman, S., 2004. *Game Design Workshop: Designing, Prototyping, and Playtesting Games*. San Francisco: CMP Books.
- Schell, J., 2008. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: Elsevier Inc.