

A narrativa seriada em jogos eletrônicos

O caso *Asura's Wrath*, jogo ou animação interativa?

Paula Toledo Palomino

Departamento de Artes e Comunicação - DAC

Universidade Federal de São Carlos - UFSCar

São Carlos, SP, Brasil

paulatpalomino@gmail.com

Resumo— O presente artigo visa analisar a estrutura narrativa do jogo eletrônico *Asura's Wrath*, lançado em 2012 pela produtora CAPCOM, para as plataformas *Xbox 360* e *Playstation 3*, sob a ótica da narrativa serializada em capítulos, exposta na obra “A Televisão Levada a Sério”, do autor Arlindo Machado. O *game* citado utiliza estética de *animes*¹, sendo aclamado no mercado nipônico, mas recebido com críticas no mercado ocidental em relação à sua natureza enquanto *game* e/ou seu foco enquanto animação. Esta análise busca conceitualizar o gênero de *anime shounen*², amplamente trabalhado no jogo em questão, bem como a estrutura de *design* e *gameplay* da obra, esmiuçando suas características serializadas e comparando-o com outros jogos eletrônicos do gênero, bem como outros *animes*, com o intuito de verificar se a obra pode ser considerada um jogo eletrônico, uma animação interativa ou um produto híbrido das duas mídias.

Palavras-Chave—jogos eletrônicos, narrativa seriada, animes, games, *asura's wrath*, *gameplay*.

I. INTRODUÇÃO

A programação televisiva é frequentemente concebida em forma de blocos, cuja duração varia dependendo do modelo de televisão adotado, como por exemplo as televisões comerciais, cujo foco de sua programação está na venda de comerciais e, portanto, utiliza-se de blocos de menor duração em seus programas. Segundo Machado, uma emissão diária de um determinado programa é normalmente constituída por um conjunto de blocos, mas ela mesma também é um segmento de uma totalidade maior, ou seja, o programa como um todo em si, que se espalha ao longo de meses, anos ou décadas, sob a forma de edições diárias, semanais ou mensais. A esta apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual, chamamos de serialidade. [1].

O enredo é geralmente estruturado sob a forma de capítulos ou episódios, incluindo frequentemente no início uma contextualização do que estava acontecendo antes e no final,

¹ Animação japonesa.

² Um dos vários gêneros da animação japonesa, cujo público alvo são os adolescentes masculinos. Possui como tema principal a superação de obstáculos.

um gancho de tensão, visando manter o interesse do espectador até o retorno da série em sua próxima exibição.

Machado afirma que, dentre as narrativas seriadas na televisão, existem três tipos principais. O primeiro tipo aborda uma única narrativa, ou várias narrativas entrelaçadas e paralelas que se sucedem mais ou menos linearmente ao longo de todos os capítulos. Neste tipo, estão inclusas as novelas brasileiras e alguns tipos de séries e minisséries. No segundo caso, tem-se um protótipo básico que multiplica-se em variantes diversas ao longo da existência do programa, como é o caso da maioria dos seriados americanos. No terceiro tipo de serialização, definido por Machado, observa-se que a única coisa que se preserva nos vários episódios é o espírito geral das histórias, ou a temática, porém, em cada unidade, não apenas a história é completamente diferente das outras, como também o são os personagens, atores, cenários, e até mesmo roteiristas e diretores. Estas três modalidades de narrativas seriadas nunca ocorrem, na prática, de uma forma “pura”, afirma o autor. Elas todas se contaminam e deixam-se assimilar umas pelas outras, em graus variados, de modo que cada programa acaba por traduzir-se numa estrutura nova e única [1].

No universo dos jogos eletrônicos, o conceito de narrativa serializada, conforme descrito acima, ainda é pouco explorado, mas nos últimos anos alguns exemplares deste modelo foram criados e lançados no mercado, como é o caso do jogo *Asura's Wrath*, lançado em 2012 pela *CyberConnect 2* e *CAPCOM* para os consoles *Xbox 360* e *Playstation 3*. Com um gênero principal classificado como ação, e uma estética visual amplamente embasada no universo dos *animes shounen*, *Asura's Wrath* teve uma recepção bastante ímpar nos mercados orientais e ocidentais, gerando críticas amplamente positivas no mercado oriental e dividindo a opinião dos críticos no mercado ocidental.

O presente trabalho busca analisar a estrutura serializada do jogo *Asura's Wrath*, descrevendo a mitologia utilizada para a criação do universo e a história por trás do jogo. Num segundo momento, será analisado o estilo de animação japonesa (*anime shounen*), específica para o público adolescente masculino, que é trabalhada na estética do jogo, bem como o estilo narrativo e *gameplay* do mesmo. Os níveis ou fases do jogo serão analisados tendo em vista o conceito da narrativa seriada, comparando-o com os seriados de TV e os próprios *animes*. Por fim, será feito um estudo em cima da recepção

mercadológica da obra nos mercados orientais e ocidentais, culminando na conclusão do artigo, mostrando o ineditismo nesta estrutura narrativa para o *design* de jogos eletrônicos, abordando o questionamento se o jogo pode ser considerado um jogo completo ou um *anime* interativo.

II. *ASURA'S WRATH* E A ESTRUTURA SERIALIZADA

A. Mitologia e história

O jogo eletrônico *Asura's Wrath* utiliza-se de elementos da mitologia hindu e budista, fundindo-os com ficção científica, sendo que o personagem principal é baseado no semi deus *Asura*, conhecido por ser extremamente combativo e destrutivo nos dois mitos. Todos os outros personagens, como seu rival *Yasha*, por exemplo, também são baseados em seres mitológicos.

O enredo da história gira em torno do personagem principal, *Asura*, que possui dois grandes objetivos: vingar-se de seus antigos companheiros de panteão que o traíram, e resgatar sua filha *Mithra*, sequestrada por eles.

O protagonista é desprezado por seus antigos amigos por conta de seu temperamento agressivo e destrutivo. No entanto, no decorrer da história, conforme a evolução de sua jornada, *Asura* derrota um a um seus inimigos, e consegue recuperar o respeito de alguns antigos amigos.



Fig. 1. Protagonista de *Asura's Wrath*, *Asura*. [2]

O desenvolvimento do enredo da história do jogo utiliza-se da estrutura narrativa proposta por Campbell em seu livro “A Jornada do Herói” (Campbell, 1949), no qual o autor propõe uma estrutura básica presente na maior parte das histórias épicas, composta de três atos protagonizados pelo herói: a partida (cujas divisões são: o chamado à aventura, a recusa do chamado, o auxílio sobrenatural, a passagem pelo primeiro limiar e o ventre da baleia), a iniciação (cujas divisões são: o caminho de provas, o encontro com a Deusa, a mulher como tentação, a sintonia com o pai, a apoteose e a benção última) e o retorno (cujas divisões são: a recusa do retorno, a fuga mágica, o resgate com auxílio externo, a passagem pelo limiar

do retorno, senhor dos dois mundos e liberdade para viver). De acordo com a extensão da história, uma ou mais fases presentes nas divisões podem ser suprimidas, mas a estrutura principal é seguida à risca [3].



Fig 2. *Yasha*, amigo/rival de *Asura* em *Asura's Wrath*. [2]

Desta forma, vemos a vida de *Asura* ser alterada quando ocorre a traição (chamado à aventura) e suas batalhas com cada um de seus inimigos são uma representação do caminho das provas, durante o segundo ato. No terceiro ato temos o resgate com auxílio externo quando *Yasha* passa a ajudá-lo novamente, e temos a conclusão da história com a liberdade para viver, quando *Asura* e *Yasha* conseguem salvar *Mithra*, e ao mesmo tempo derrotar o verdadeiro mal por trás de tudo.



Fig 3. *Mithra*, filha de *Asura* em *Asura's Wrath*. [2]

B. Anime Shounen

O termo *Anime* (Ah-nee-may ou AN-nee-may) vem do francês “anime”, designando animação de maneira abreviada. No entanto, atualmente ele é aplicado à animação japonesa, um gênero de animação que tem suas raízes na década de 60, quando os japoneses começaram a fazer versões para a televisão de seus *mangás* (suas histórias em quadrinhos). Diferentemente do *cartoon*, os desenhos ocidentais, as animações japonesas são conhecidas por um enredo mais profundo, temas maduros e tramas bem desenvolvidas, contendo aspectos de violência, sexo, drama e comédia (assemelhando-se aos seriados nos Estados Unidos). Existem diferentes tipos de *animes* e cada gênero é focado em um público alvo específico, sendo que o gênero *shounen* é um deles [4].

O termo *Shounen* (SHOH-neh) em japonês significa literalmente “jovem menino”. No mundo dos *animes*, a palavra é um adjetivo usado para referir-se aos *animes* voltados ao público masculino adolescente, contando histórias que envolvem ação e aventura. Estas histórias caracterizam-se por rapidez na trama, enfoque em violência, poder e aspectos visuais. Algumas das séries mais famosas exibidas na TV brasileira são grandes representantes deste gênero, como Cavaleiros do Zodíaco (*Saint Seiya*, Masami Kurumada, 1986), *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1988) e *Naruto* (Masashi Kishimoto, 2002).

O *shounen* possui algumas características específicas, como por exemplo a agilidade de enredo e a ação. Os *shounen anime* tendem a cativar sua audiência com muita ação, personagens ágeis e de rápido desenvolvimento, e enfoque num protagonista extraordinário que em sua grande maioria ultrapassa incríveis obstáculos para vencer. Esta é uma das características *shounen* levadas ao extremo na estética do jogo *Asura's Wrath*. Os obstáculos são grandiosos a ponto do personagem sozinho lutar contra um inimigo cuja espada atravessa o mundo onde eles se encontram, e outro cujo tamanho é maior que o planeta. No *shounen* há uma maior importância no que o personagem está fazendo e não pensando. Os diálogos costumam ser curtos e espertos, muitas vezes em meio à lutas e acentuando a ação na tela (novamente no caso do *Asura's Wrath* esta característica é usada de forma bastante tradicional, pois a maior parte dos diálogos dá-se em meio às lutas).



Fig. 4 Exemplo de obstáculo grandioso em *Asura's Wrath*: inimigo maior que o planeta em que o personagem se encontra. [2]

Devido ao fato de os *shounen anime* focarem-se na superfície e nos elementos externos, o cenário e as cenas em si são extremamente visuais. Qualquer que seja o elemento, como um gigante robô, um espadachim pulando 20 metros de altura desafiando a gravidade ou um guerreiro carregando em suas costas o peso do mundo (como no caso de *Asura's Wrath*), o *shounen anime* jamais falha em prover ao espectador um show de imagens e animação dignas de acompanhar o ritmo da história, com um visual estonteante.



Fig. 5. Exemplo de visual estonteante: universo de *Asura's Wrath* mistura elementos de ficção científica com mitologia hindu e budista. [2]

Quando assuntos sentimentais são tratados no *shounen anime*, é quase sempre mostrando os ideais e obrigações que nutrem os sentimentos de grandes guerreiros ou heróis (como o amor e a responsabilidade de um pai para com a filha em *Asura's Wrath*). A amizade é extremamente valorizada e desenvolvida, trazendo-a como o sentimento mais nobre de todos, superando inclusive o amor romântico (novamente, em *Asura's Wrath*, o uso desta estética é exemplificado na amizade/rivalidade entre *Asura* e *Yasha*).



Fig. 6. Exemplo de ideais e sentimentos nobres em *Asura's Wrath*. Amizade/rivalidade entre *Asura* e *Yasha*. [2]

Asura's Wrath pode então ser entendido, além de um jogo, como uma animação japonesa do estilo *shounen*, contendo todos os elementos presentes em *animes* de sucesso como *Naruto* (Masashi Kishimoto, 2002) e *Cavaleiros do Zodíaco* (*Saint Seiya*, Masami Kurumada, 1986) por exemplo. No entanto, ao contrário das animações tradicionais, o fato de a história ser contada como um jogo eletrônico a torna extremamente desafiadora e interativa, onde o espectador, no caso aqui o jogador, não só vê os desafios que *Asura* enfrenta e conquista, como também vive e passa por estes desafios, de forma muito mais imersiva.

C. Estilo Narrativo e Gameplay

Apesar de ser considerado um jogo de ação, a narrativa e o *gameplay* de *Asura's Wrath* são muito mais complexos. O *gameplay* em si traduz-se numa combinação de múltiplos gêneros, alternando-se entre ação em terceira pessoa e jogos de tiro. Além destes estilos, o jogo também exige ação direta do jogador durante os eventos cinemáticos em forma de cenas interativas com vários eventos de reação rápida (*quick time events*) e chamada de botões em contextos sensíveis (*context sensitive button prompts*). Em todas as formas de *gameplay* no entanto, o progresso do jogador é determinado por duas barras representadas no topo da tela, vida e poder. A barra de vida determina o atual estado de saúde do personagem e a quantidade de dano tomado. A barra de poder começa vazia no início de todo encontro com inimigos, e precisa ser carregada ao máximo. A fim aumentar essa barra de poder, os jogadores precisam derrotar os inimigos, infligir grandes quantidades de dano e pressionar os botões nas cenas interativas corretamente. Com ela uma vez carregada, os jogadores podem utilizar-se de poderes diferenciados e extremamente poderosos, que na maior parte dos casos são necessários para derrotar inimigos particularmente poderosos.

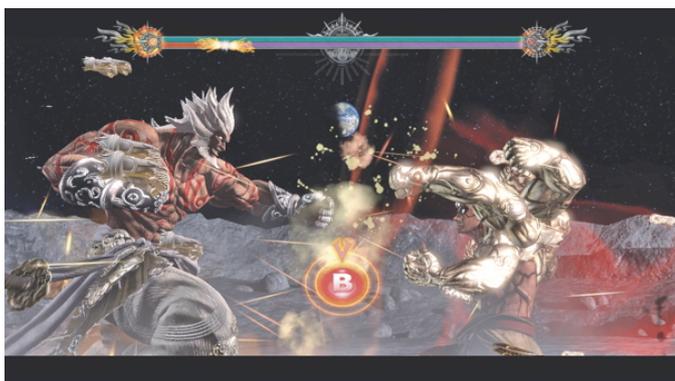


Fig. 7. Exemplo mostrando a barra de poder sendo utilizada em conjunto com os botões interativos em *Asura's Wrath*. Screenshot.

As sequências de ação em terceira pessoa pedem que os jogadores derrotem seus inimigos em combates corpo a corpo, utilizando ataques leves e pesados, contra ataques, corridas e projéteis. Enquanto ataques mais leves são mais rápidos, ataques mais pesados infligem mais dano e podem jogar vários inimigos para trás, no entanto não podem ser usados seguidamente. Os jogadores podem também realizar movimentos de contra ataque, se pressionarem o botão correto durante o ataque inimigo. Quando um inimigo é derrubado, movimentos especiais podem ser utilizados, auxiliando a barra de poder a carregar. No entanto se o jogador é derrubado, ele tem a chance de rapidamente se recuperar ao ficar de pé e guardar um pouco de vida.



Fig. 8. Exemplo do *gameplay* em terceira pessoa (combate) em *Asura's Wrath*. Screenshot.

As sequências cujo *gameplay* baseia-se em jogos de tiro focam-se em fazer o personagem jogador mover-se num ângulo fixo, sendo apenas capaz de se mover para esquivar e manobrar contra ataques eminentes e obstáculos, ao mesmo tempo em que se preocupa em atingir os inimigos com ataques de longa distância.



Fig. 9. Exemplo de *gameplay* jogo de tiro em *Asura's Wrath*. Screenshot.

Finalmente, as sequências de animação interativa também são integradas ao *gameplay*. O ato de apertar os botões nos momentos corretos fará com que a história avance, enquanto o erro causará o recomeço da cena. Em cenas mais secundárias, existem níveis para o acerto dos botões, como “bom”, “ótimo” e “excelente”, influenciando na quantidade de dano e na pontuação do jogador em determinado nível.



Fig. 10. Exemplo de sequência de animação interativa em *Asura's Wrath*. Screenshot.

O grau de dificuldade do jogo pode ainda ser ajustado. Desta forma, mesmo em cenas interativas que seriam consideradas a princípio como processos sutis de interação, o desafio pode ser elevado, de forma que o fato de uma cena ter tido botões apertados no nível “bom” ou “excelente” faça a diferença na vitória em uma batalha.

D. Serialização dos níveis

Cada nível do jogo é apresentado como episódio, de forma muito parecida com o formato dos episódios de *animes* na TV, com introdução e créditos de encerramento, que é seguido por um breve *trailer* promocional do próximo episódio, juntamente com uma narração retomando os acontecimentos anteriores e prevendo acontecimentos que estão por vir. Entre os episódios, existem ainda momentos de narrativa adicional e complemento de história que são apresentadas em forma de ilustrações, onde cada segmento desenhado é creditado a um artista diferente. Toda a série, como pode ser chamada a história do jogo, é dividida em quatro grandes capítulos, sendo a quarta parte vendida como um *DLC* (*downloadable content*), não fazendo parte portanto do jogo quando adquirido.

O primeiro capítulo intitula-se Parte I: Sofrimento (*Part I: Suffering*), e aborda a origem da história, explicando o problema existente no planeta, o papel de *Asura* e seus companheiros e os motivos que os levam a tornarem-se inimigos do protagonista. Nesta capítulo a esposa de *Asura* é assassinada, sua filha sequestrada e o imperador é morto, sendo *Asura* considerado culpado pelas atrocidades e perseguido por todos. O segundo capítulo intitula-se Parte II: Renascimento (*Part II: Rebirth*) e aborda a evolução de *Asura* em suas batalhas para chegar até sua filha. O terceiro capítulo intitula-se Parte III: *Karma* (*Part III: Karma*) e aborda as lutas finais de *Asura* e a reviravolta de *Yasha*, que volta ao lado do amigo para batalhar contra seus antigos superiores e ajudá-lo em sua jornada. No final deste capítulo, *Asura* e *Yasha* conseguem libertar *Mithra* e derrotar todos os seus antigos companheiros de panteão. No entanto, é revelado que o guia de *Asura* durante toda a história (uma entidade em forma de aranha que o acompanha em diversas situações) é na realidade um grande deus por trás de tudo o que estava acontecendo, chamado *Chakravartin*. O deus novamente sequestra a filha de *Asura*, derrotando ambos os heróis.

O quarto capítulo, chamado de Parte IV: *Nirvana* (*Part IV: Nirvana*) é vendido à parte como um *DLC*, conforme mencionado anteriormente e frequentemente é chamado de “Final Verdadeiro” (*true ending*). Neste capítulo *Asura* e *Yasha* prosseguem atrás do grande inimigo para libertar de vez *Mithra* e acabar com o mal.

Analisando a estrutura narrativa do jogo sob a ótica de Arlindo Machado em seu livro “A Televisão levada à Sério” [1], temos neste jogo eletrônico um caso clássico de narrativa serializada em capítulos, abordando uma única narrativa que se sucede mais ou menos linearmente ao longo de todos os capítulos, como uma novela brasileira ou o seriado *Game of Thrones* (David Benioff e D.B. Weiss, 2011), por exemplo.

Devido à este fator, o jogo pode ser considerado primariamente um jogo ou uma animação seriada interativa?

Esta foi a grande dúvida dos críticos, conforme analisamos no capítulo a seguir.



Fig. 11. *Chakravartin*, inimigo final em *Asura's Wrath*. [3]

III. RECEPÇÃO MERCADOLÓGICA

A recepção mercadológica e crítica do jogo no mercado japonês foi muito positiva. A revista *Famitsu* deu ao jogo 38 pontos de um total de 40 [5].

Por serem um público algo acostumados com este tipo de estrutura narrativa devido à proximidade do jogo com os *shounen anime*, o mercado oriental nipônico recebeu muito bem o jogo, considerando-o uma grande obra principalmente enquanto jogo eletrônico, justamente por fazer tão bem este paralelo com os *animes*.

No entanto, ao ser lançado no mercado ocidental, as críticas misturaram-se entre positivas e negativas. Os críticos do site *IGN* por exemplo consideraram o jogo visualmente estonteante, no entanto, seu *gameplay* muito curto. Os críticos consideraram que existem poucas horas de jogo propriamente dito e muitas horas de animação, denegrindo a obra como um todo [6]. Jeff Cork do *Game Informer* comentou que “o combate pode não ser tão profundo quanto o é em outros jogos de combates de ação, mas ele faz um bom trabalho ao fazer com que *Asura* sintasse (e jogue) como um semi deus”. Para ele, a história era o foco muito mais do que o combate em si, considerando “uma agradável surpresa em relação à outros jogos do gênero, apresentando uma história interessante que não é bloqueada por uma dificuldade assustadora” [7].

Já a resenha do site *GameSpot* foi muito mais crítica, chamando a dependência em eventos “*quick time*” de “sem inspiração” e uma “distração”. Além disso foram críticos quanto ao combate em si, dizendo que não havia desafio, nenhum inimigo que realmente representasse uma dificuldade, sendo tudo muito seguro [8].

O site *GameTrailers* levou a crítica mais longe, estabelecendo que, se considerado um jogo eletrônico, *Asura's Wrath* era uma obra muito fraca. No entanto, como uma obra audiovisual, como um *anime* ou um seriado, era intrigante [9].

TABELA I.

Publicação	Nota na Resenha
1Up.com	D+ [10]
Computer and Video Games	7.5/10 [11]
Eurogamer	8/10 [12]
Famitsu	38/40 [5]
G4	4/5 [13]
Game Informer	8.5/10 [7]
GameSpot	5.5 [8]
GameTrailers	6.3/10 [9]
IGN	7.5/10 [6]
Joystiq	4.5/5 [14]
Official Playstation Magazine (US)	7/10 [15]
Official Xbox Magazine	7/10 [16]
Giant Bomb	4/5 [17]
Video Gamer	8/10 [18]
XGN	8.5/10 [19]

Síntese dos maiores sites e críticos de jogos eletrônicos e suas respectivas notas para *Asura's Wrath*.

Outro aspecto das críticas no mercado ocidental giraram em torno do fato de que o “final verdadeiro”, ou seja, o capítulo 4, foi vendido separadamente como um *DLC*. Quando de seu lançamento, o jogo custava \$ 59.99, o preço normal de qualquer jogo lançado para os consoles *Xbox 360* e *Playstation 3*. Já sendo considerado um jogo pequeno, cuja história tem pouco mais de 6 horas, o fato de que ¼ da obra ainda deveria ser adquirida separadamente chocou a crítica e frustrou muitos jogadores. Mesmo assim, o *DLC* obteve altos índices de venda.

IV. CONCLUSÃO

Conforme demonstrado nos capítulos anteriores deste artigo, o jogo eletrônico *Asura's Wrath* é pioneiro enquanto *design*, *gameplay* e estrutura narrativa.

Até mesmo a polêmica envolvendo o fato de que o último capítulo é vendido à parte como um *DLC* e referido como “final verdadeiro”, trás a tona questionamentos sobre como fica a questão comercial das obras eletrônicas neste universo quase sempre conectado à *internet*, e onde os *DLCs* expandem o tempo de vida útil dos jogos eletrônicos, mantendo os jogadores mais tempo ligados à uma determinada obra. Até onde uma expansão pode ser considerada apenas um complemento não obrigatório à obra original ou, a partir desta nova perspectiva, uma continuação direta da mesma, como é o caso de *Asura's Wrath*. Atualmente temos inclusive casos de

outros jogos eletrônicos, vendidos em episódios, como é o caso do jogo de *The Walking Dead*, da *Telltale Games* [20].

Em uma época onde os produtos televisivos ganham força no mundo e os seriados começam a ser tratados não mais como um subproduto do cinema, o universo dos jogos eletrônicos reflete e ressoa com este movimento, apresentando-nos novas estruturas que contribuem para a evolução de enredo e *design* desses jogos.

Asura's Wrath prova que cada vez mais a linha que separa os *games* de outros produtos audiovisuais torna-se mais tênue, com jogos cuja estrutura refletem a de um seriado como o aqui estudado, bem como outros jogos que misturam o jogo eletrônico com o seriado em si, como a mais nova proposta para o *Xbox One* da *Microsoft Studios*, *Quantum Break*, anunciado na *E3* de 2013, a ser lançado para o novo console em breve [21].

REFERÊNCIAS

- [1] A. Machado, “A Televisão levada à sério”. Senac, 2000.
- [2] CAPCOM, “Asura's Wrath Complete Artworks”, 2012.
- [3] L. A. Andrade, R. A. Montassier, “Nakasendô, o caminho de identificação do leitor com o mangá Rurouni Kenshin”.
- [4] T. Ban & TEZUKA Productions, “Osamu Tezuka Vol. 1 ao 4”, Conrad Editora, 2004.
- [5] <http://www.eurogamer.pt/articles/2012-02-15-asuras-wrath-agrada-a-famitsu> . Acesso em 15/07/2013.
- [6] <http://www.ign.com/games/asuras-wrath/ps3-86441> . Acesso em 15/07/2013.
- [7] http://www.gameinformer.com/games/asuras_wrath/b/xbox360/archive/2012/02/21/asura-39-s-wrath-review-anger-management-isn-t-in-this-hero-s-vocabulary.aspx - Acesso em 15/07/2013.
- [8] <http://www.gamespot.com/asuras-wrath/platform/ps3/> . Acesso em 15/07/2013.
- [9] <http://www.gametrailers.com/reviews/1hvgtf/asura-s-wrath-review> . Acesso em 15/07/2013.
- [10] <http://www.1up.com/reviews/asura-wrath-ps3-xbox360> . Acesso em 15/07/2013.
- [11] <http://www.computerandvideogames.com/336891/reviews/asuras-wrath-review-a-glory-to-behold-but-more-anime-than-game-review/> . Acesso em 15/07/2013.
- [12] <http://www.eurogamer.net/articles/2012-02-23-asuras-wrath-review> . Acesso em 15/07/2013.
- [13] <http://www.g4tv.com/games/xbox-360/64496/asuras-wrath/review/> . Acesso em 15/07/2013.
- [14] <http://www.joystiq.com/2012/02/22/asuras-wrath-review/> . Acesso em 15/07/2013.
- [15] <http://www.officialplaystationmagazine.co.uk/review/asura's-wrath-ps3-review/> . Acesso em 15/07/2013.
- [16] <http://www.oxmonline.com/asuras-wrath-review> . Acesso em 15/07/2013.
- [17] <http://www.giantbomb.com/reviews/asuras-wrath-review/1900-476/> . Acesso em 15/07/2013.
- [18] http://www.videogamer.com/xbox360/asuras_wrath/review-2.html . Acesso em 15/07/2013.
- [19] <http://www.xgn.nl/ps3/review/34424/asuras-wrath/> . Acesso em 15/07/2013.
- [20] <http://www.ign.com/games/the-walking-dead-the-game-episode-1-a-new-day/pc-135864> . Acesso em 15/07/2013.
- [21] <http://www.ign.com/articles/2013/06/18/e3-2013-quantum-break-gives-you-control-of-games-and-tv> . Acesso em 15/07/2013

- [22] D. Cavallaro, “Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games”, McFarland, 2009.
- [23] H. Jenkins, “Fans, Bloggers and Gamers: Media Consumers in a Digital Age”, NYU Press, 2006.
- [24] H. Jenkins, “Convergence Culture: Where Old and New Media Collide”, NYU Press, 2008.
- [25] P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin, “Third Person – Authoring and Exploring Vast Narratives”, The MIT Press, 2009.
- [26] S. Luyten, “Mangá, o Poder dos Quadrinhos Japoneses”, Editora Hedra, 2001.
- [27] J. McGonigal, “Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World”, Random House, 2011.
- [28] A. Moline, “O Grande Livro dos Mangás”, Editora JBC, 2004.