

# O design de personagens da série Wolfenstein: Passado, presente e futuro

Murilo Henrique Barbosa Sanches<sup>1</sup>

Giovanna Saggiomo<sup>2</sup>

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Brasil<sup>1</sup>

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Brasil<sup>2</sup>

## RESUMO

O artigo tem como objetivo realizar a análise do design de personagens da série Wolfenstein, seus protagonistas, coadjuvantes e antagonistas, e entender como foi a evolução de seu design ao longo do tempo, traçando uma comparação entre os jogos antigos, recentes e futuros jogos já anunciados.

**Palavras-chave:** Wolfenstein, design, personagens

## 1 INTRODUÇÃO

O design de personagens é um assunto extenso, que possui diversas correntes e tipos de desenvolvimento. Existem jogos com personagens mudos [13] até jogos com personagens com dezenas de milhares de linhas de diálogo [3].

Wolfenstein ficou conhecido por trazer seu protagonista, B.J. Blazkowicz, como um herói implacável na luta contra a ameaça nazista.

Os nazistas são um dos alvos favoritos das mídias, que se aproveitando do estigma de sua “maldade pura” que dispensa aprofundamentos, serviram como antagonistas em livros, histórias em quadrinhos, filmes, séries e por fim jogos.

A partir do gameplay de diversos jogos da série e a observação de momentos chave do jogo, foi sendo traçado um padrão de design de personagens nos jogos antigos, nos jogos recentes e a partir da observação de trailers, o padrão futuro.

O estudo não busca avaliar a qualidade técnica de elementos de game design, seguindo a idéia de Chandler (2005)

Desenvolvimento de personagens por si só não fará o seu gameplay melhor, mas criará uma experiência mais satisfatória, porque você esta oferecendo um contexto mais desenvolvido, um mundo mais imersivo para o jogador explorar

O estudo busca analisar o design de personagens que permitiu que um título que estava em decadência na última década, voltasse ao seu auge.

A coleta de imagens foi realizada a partir da busca em diversos sites, onde foi procurado com precisão frames que exemplifiquem os momentos que os autores pretendem salientar.

## 2 A FRANQUIA WOLFENSTEIN

A franquia de jogos Wolfenstein teve início em 1981 com Castle Wolfenstein, um simples jogo 2D, que tinha como objetivo matar soldados nazistas ao longo de diversas fases. Em 1984, foi lançado Beyond Castle Wolfenstein, que tinha como objetivo assassinar Adolf Hitler. Em 1992, com o lançamento de Wolfenstein 3D, a franquia chegou a seu ápice de popularidade, seguido de mais dois títulos de menor sucesso, Return to Castle Wolfenstein (2001) e Wolfenstein (2009).

A decadência da franquia pode ser explicada por alguns motivos, entre eles a repetição dos roteiros, com objetivos sempre semelhantes e pouco inventivos, além de uma narrativa simplista, que não acompanhou as possibilidades que a evolução tecnológica trouxe, colocando um fim temporário a Wolfenstein.

A franquia passou por uma reinvenção, voltando em 2014, com o título Wolfenstein: The New Order, possuindo diversos elementos novos e um tom muito mais crítico, que se tornou marca registrada da franquia.

## 3 EVOLUÇÃO DO DESIGN DE PERSONAGENS

Wolfenstein: The New Order não apenas trouxe a franquia para a oitava geração de consoles (Playstation 4 e Xbox One), como mudou a maneira de pensar a forma de fazer aqueles jogos. Conduziu os jogos de tiro frenéticos como Doom, Duke Nukem e Serious Sam para o século XXI.

Conduzir jogos para o século XXI não quer dizer apenas inserir diversas problemáticas de nossa época, quer dizer repensar mecânicas, design de níveis, estilo gráfico e principalmente os personagens.

A seleção de personagens levou em conta a relevância dos mesmos para o roteiro, focando em protagonistas, vilões e coadjuvantes de importância na narrativa. Dividida em 3 eixos de mudanças significativas: personagens nazistas, femininos e o protagonista.

### 3.1 Personagens Nazistas

Assim como a maioria dos jogos dos anos 80, o primeiro Wolfenstein, dado as limitações da época, tinha um personagem e histórias bem superficiais, semelhante a Mario, Megaman ou Pac-man. Neste contexto, ter nazistas como antagonistas era prático e

fácil, porém com o passar das décadas, os antagonistas continuavam com uma profundidade e tratamento rasos, como McKeand (2018) salienta, “Nazistas como são retratados nos jogos atualmente, são o modelo do “cara mau””.

Wolfenstein: The New Order traz uma nova proposta de design de personagens, que evita a cartunização exacerbada, segundo Matthies(2015).

“A equipe “não gostaria de cartunizá-los”, optando por retratá-los seriamente... queríamos que fossem instigados por algo que se parecesse com um autêntico movimento inimigo nazista. Essa também é a razão de todos nazistas falarem alemão no jogo”.

A afirmação levanta um ponto interessante de análise, que é o distanciamento da percepção do nazista do videogame, com o da vida real, como o primeiro é cartunizado e pouco credível, ele é distante do segundo. Ao assumir simplesmente uma “maldade suprema”, os jogos e obras de mídia em geral, pararam de discutir o que acreditavam os nazistas, simplificando toda discussão que poderia ser feita, deixando-a presa ao passado, como se a ideologia não existisse mais.

Matthies (2015) corrobora, “é fácil assumir que todos os nazistas são malignos e as pessoas sabem disso como se fosse um fato da vida.” A afirmação de Matthies não tem objetivo de inocentar nenhum grupo, a frase em seu contexto, serve para salientar a desinformação causada pelos personagens sem profundidade e muito cartunizados.

Sendo assim o jogo opta por deixar momentos onde os antagonistas falam de suas crenças abertamente, a vilã do jogo fala sobre a raça Aariana em um discurso inflamado e orgulhoso [5], onde o jogador é convidado a imergir na lógica nazista, mais de uma vez, o jogador presencia o personagem ser elogiado por possuir traços arianos. Deste modo, o vilão deixa de ser a figura do mal absoluto e irracional, para a expressão de uma ideologia do mundo real aplicada em uma ficção histórica. Em dado momento, um personagem nazista conversa com membros do Ku Klux Klan, explicando as virtudes do Terceiro Reich [6]. Este encontro improvável, mesmo dentro de um contexto de ficção, é significativo ao desenvolvimento dos personagens nazistas como um todo, ao relacionar dois movimentos reconhecidos pelo desrespeito aos direitos humanos.

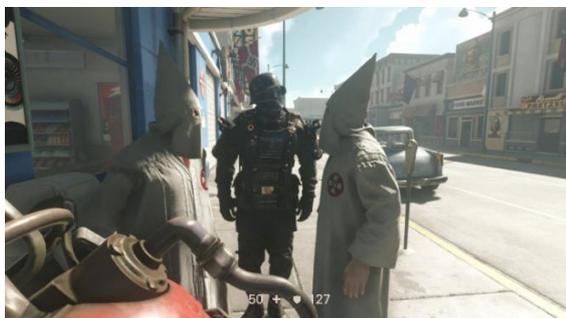


Figura 1: Soldado nazista conversando com membros da Ku Klux Klan

McKeand (2017) se questiona que “ao invés de mostrar os nazistas como personagens unidimensionais, poderíamos mostrar como alguém pode entrar naquela ideologia”.

Matthies (2015) acredita que independente do foi feito durante o jogo, a abordagem deveria levar os nazistas a sério. Esta abordagem é um contraponto sem precedentes a franquia que no passado, tinha um personagem que consistia em Adolf Hitler em um traje robótico, apelidado de Mecha Hitler.



Figura 2: Mecha Hitler, personagem do jogo Wolfenstein 3D (1992)

É possível inclusive ver estes soldados levando uma vida normal, apesar de todo dano causado por suas idéias, segundo Robertson (2017)“ Isto coloca os inimigos dentro de algo compreensível, mas além da simpatia ou da redenção”.

De acordo com os jornalistas do Games Radar,

“Para fazer você apreciar o horror dos nazistas propriamente, não é suficiente que as causas principais do comportamento deles sejam baseadas na ideologia Nazista, é também importante que você mostre que eles sejam seres humanos em alguns aspectos. Em tudo que eles fazem.”

### 3.2 Personagens Femininas

A mudança do design impactou não somente a maneira como os personagens nazistas são tratados no geral, trouxe também a mudança no tratamento das personagens femininas do jogo.

Como era comum nos anos 1980, personagens femininas eram praticamente inexistentes, a franquia Wolfenstein começou a ter mais personagens apenas em Return to Castle Wolfenstein (2001). Porém as personagens representavam tudo que havia de mais caricato no design de personagens femininas, ao contrário dos personagens masculinos, as personagens exibiam trajes pequenos e sexualizados, que não tinham contexto algum com a proposta do jogo. Wolfenstein (2009) mesmo com seu lançamento após um hiato de oito anos da franquia, repetiu os mesmos erros.

Os novos títulos (The New Order e The New Colossus), no entanto, adicionaram uma série de personagens coadjuvantes femininas, com personalidade e importância, que de nenhum modo são cosméticas a obra e passariam no teste de Bechdel [14], que analisa a relevância de personagens femininas em uma obra. A mestre do protagonista, a vilã e diversos membros da resistência são mulheres, todas utilizam roupas que se adequam ao seu contexto.



Figura 3: Personagens masculinos e femininos do jogo Return to Castle Wolfenstein(2001)

### 3.3 Protagonista

William Joseph Blazkowitz é um personagem americano, nascido em 1911, filho de dois imigrantes poloneses. É descrito como um agente de elite e capitão durante a Segunda Guerra Mundial. B.J. Blazkowitz, como é referido durante os jogos, teve diversas missões cujo o objetivo central foi derrotar a ameaça nazista.



Figura 4: Comparação do design do personagem B.J Blazkowitz no jogo Wolfenstein 3D(1991) e Wolfenstein: The New Order (2014)

Wolfenstein: The New Order, adapta a história, criando uma ficção histórica onde o protagonista entra em coma em 1946 e acorda em 1960, em um contexto onde os nazistas ganharam a Segunda Guerra Mundial e os Estados Unidos são um estado satélite do Terceiro Reich.

Todo o roteiro, muito mais rebuscado que os jogos anteriores, permitiu que o personagem também fosse mais profundo e não o modelo genérico de virilidade que existia anteriormente. O personagem agora toma decisões mais críveis, ao contrário do personagem unidimensional anterior, decisões estas que poderiam ser analisadas pela Tipologia de Myers-Briggs, que é um instrumento utilizado para identificar características e preferências pessoais, baseado nos arquétipos de Jung, e que serve como análise de personagens de jogos também, mostrando como o protagonista se tornou muito mais profundo.

A personalidade de “machão”, é uma herança de outras mídias que permeou intensamente os jogos durante as décadas de 1980 e 1990. B. J., Duke Nukem e Serious Sam, são os maiores expoentes dessa época, personagens com voz grossa, porte

atletico, frases de efeito e a personalidade mais heroica e masculina possível.

B.J. Blazkowitz trocou as frases de efeito por cenas em que os coadjuvantes têm seu espaço, em que outros personagens mostram seus pontos de vista e dialogam, trazendo um personagem para um contexto muito mais humano e identificável do que antes.

No contexto de relação com outros personagens, Galaini (2017) analisou as relações do protagonista com as personagens femininas do jogo, e concluiu que o protagonista:

Mantém uma série de relações positivas e saudáveis com as mulheres a seu redor. Algumas relações são mais distantes que outras, mas o respeito por mulheres claramente empodera o protagonista tanto emocionalmente quanto fisicamente. Enquanto ele claramente tem problemas com comunicação, em nenhum momento ele desenvolve uma personalidade de “machão”, a qual seria mais provável dele ser escrito.

B.J. Blazkowitz ainda se mostra viril, heroico e dono de feitos incríveis durante o jogo, mas sem cair em um desenvolvimento de personagem genérico como antes, o roteiro, os coadjuvantes e antagonistas colaboram para o desenvolvimento de um personagem melhor.

O jogo opta por oferecer diversos flashbacks que mostram a infância do personagem, seu pai, racista, antissemita, fascista e marido abusivo [1], assim como uma amiga negra que mostra o quão nocivo o racismo pode ser [16], oferecendo um contraponto, uma discussão de um assunto que posteriormente é desenvolvido. Seu pai dá lugar aos vilões nazistas e sua amiga a uma parceira de Guerra, que faz uma referência clara aos Black Panthers americanos. Todos estes elementos contextualizam as crenças e comportamentos que B.J. Blazkowitz mostra durante o gameplay do jogo.

### 3.4 Futuro

O design de personagens vem mudando nos últimos anos, com tentativas de inclusão e representatividade. Das tentativas mais recentes e bem sucedidas, é válido salientar a personagem Aloy, de Horizon: Zero Dawn e a possibilidade de jogar com personagens femininas em Battlefield 5. Apesar de diversas reações negativas [8], o mercado vem se modernizando e mostrando novas perspectivas de gameplay com estas figuras.

A franquia Wolfenstein, que tem como protagonista antológico B. J. decidiu em seu próximo jogo ter protagonistas femininas.

Chamado de Wolfenstein Youngblood [12], com previsão de lançamento para 2019, o jogo terá as filhas de B.J como protagonistas, lutando contra nazistas na França da década de 1980, continuando com a ficção histórica proposta nos jogos anteriores e levando ela além.



Figura 5: As filhas de B.J

#### 4 CONCLUSÃO

O presente artigo buscou analisar o passado, presente e futuro do design de personagens da franquia Wolfenstein, para isso utilizou os lançamentos da franquia ao longo das décadas e futuros anúncios para traçar um paralelo entre os jogos.

Foi observado que a preservação da fórmula de design ao longo dos anos gerou desgaste e teve profundo impacto nas vendas, tendo por consequência o fim da produção dos jogos da franquia por um tempo.

A maneira séria a qual os personagens femininos e nazistas foram representados, foi citado positivamente em diversas entrevistas [2], [4] e [9]. A maneira direta e muitas vezes didática que o jogo lida com assuntos como o racismo, serve como uma referência a outros jogos que evitam lidar com este tipo de assunto.

Por fim, Wolfenstein soube entender que como um produto de mídia, suas características são suscetíveis ao contexto e ao tempo, e após alguma demora em entender isso, reconstruiu sua marca, abordando assuntos complicados de frente e levando suas representações a sério, deixando uma marca no mercado de jogos como um jogo que não poupa palavras.

#### 5 PESQUISA FUTURA

Assim como o design de personagens, o universo construído na franquia Wolfenstein merece atenção, o jogo tem representações marcantes com trechos de jogo dentro de campos de concentração, com uma série de referências e símbolos daquele contexto, que um número extremamente limitado de jogos representou.

Os autores pretendem analisar este universo construído, mostrando seus acertos e sua abordagem, em comparação com outros jogos de temática de guerras contemporâneas.

#### 6 REFERÊNCIAS

- [1] AMHarbinger. Wolfenstein II: The New Colossus - BJ's Father Scenes. 2017. (19m 22s). Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=2hZ7xEo6rdg> > Acesso em 10 de abril de 2018
- [2] A. Robertson Wolfenstein II turns killing Nazis into uplifting political commentary. The Verge. 2017. Disponível em < <https://www.theverge.com/2017/11/2/16594166/wolfenstein-2-the-new-colossus-nazi-white-supremacist-political-commentary> >. Acesso em 08 de abril de 2018
- [3] C. Rad. Fallout 4 Voice Actors Recorded Over 13,000 Lines of Dialogue. IGN. Disponível em < <http://www.ign.com/articles/2015/07/17/fallout-4-voice-actors-recorded-over-13000-lines-of-dialogue> >. Acesso em 18 de junho de 2018
- [4] GamesRadar. We didnt want to cartoonify the Nazis" - Making Wolfenstein: TNO. 2015 Disponível em < <https://www.gamesradar.com/making-wolfenstein-new-order/> >. Acesso em 15 de abril de 2018
- [5] Generic Gaming. Wolfenstein: The New Order – Train Test Scene. 2014. (9m 13s). Disponível em < <https://youtu.be/5fy8vLWdrp8?t=1m49s> > . Acesso em 08 de abril de 2018
- [6] Glixel. Wolfenstein KKK Cutscene.2017. (1m 44 s). Disponível em < [https://www.youtube.com/watch?v=lqm\\_4VIPIrw](https://www.youtube.com/watch?v=lqm_4VIPIrw) >. Acesso em 17 de março de 2018
- [7] K. McKeand. Videogames' portrayal of the Holocaust does a disservice to both players and victims. PCGamesN,2017. Disponível em < <https://www.pcgamesn.com/jewish-opinions-on-nazis-in-video-games> > Acesso em 05 de abril de 2018.
- [8] M.Fiore. EA desdenha de reações machistas a protagonista mulher em novo Battlefield B9, 2018. Disponível em < <https://www.b9.com.br/92186/ea-desdenha-de-reacoes-machistas-a-protagonista-mulher-em-novo-battlefield/> > Acesso em 01 de julho de 2018
- [9] W. Galaini. Feminine Influence Wolfenstein 2. 2017. Disponível em < <http://williamgalaini.com/video-games/feminine-influence-wolfenstein-2/> >. Acesso em 5 de abril de 2018
- [10] Myers – Briggs Indicator. Wikipedia. Disponível em < [https://en.wikipedia.org/wiki/Myers%E2%80%93Briggs\\_Type\\_Indicator](https://en.wikipedia.org/wiki/Myers%E2%80%93Briggs_Type_Indicator) >. Acesso em 10 de julho de 2018
- [11] R.Chandler. It Builds Character. Gamasutra. Disponível em < [https://www.gamasutra.com/view/feature/130780/it\\_builds\\_character\\_character.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/130780/it_builds_character_character.php) > Acesso em 05 de julho de 2018
- [12] R. Romer. "Wolfenstein Youngblood terá filhas de Blazkowitz como protagonistas. The Enemy, 2018. Disponível em < <https://www.theenemy.com.br/playstation/wolfenstein-youngblood-tera-filhas-de-blazkowitz-como-protagonistas> >. Acesso em 30 de junho de 2018
- [13] Silent Protagonists. Giant Bomb. Disponível em < <https://www.giantbomb.com/silent-protagonist/3015-54/characters/> >. Acesso em 10 de maio de 2018
- [14] Teste de Bechdel. Wikipedia. Disponível em < [https://pt.wikipedia.org/wiki/Teste\\_de\\_Bechdel](https://pt.wikipedia.org/wiki/Teste_de_Bechdel) > Acesso em 10 de abril de 2018
- [15] The Hidden Object Guru. Wolfenstein II: The Rough Childhood of B. J Blazkowitz.2017. (16m53s). Disponível em < [https://youtu.be/USqO\\_mkg\\_cA?t=2m50s](https://youtu.be/USqO_mkg_cA?t=2m50s) > . Acesso em 10 de abril de 2018
- [16] T. Moosa. Nazis as the bad guys in videogames? How is that controversial? . The Guardian,2017. Disponível em < <https://www.theguardian.com/global/commentisfree/2017/oct/27/nazis-videogames-white-grievance-wolfenstein> > . Acesso em 04 de abril de 2018