

CENTRO PAULA SOUZA



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA
Curso Superior de Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Guilherme Matheus da Silva

CLASSE DE PERSONAGENS
Breve estudo e comparação de diferentes sistemas

Americana, SP

2014

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA
Curso Superior de Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Guilherme Matheus da Silva

CLASSE DE PERSONAGENS
Breve estudo e comparação de sistemas

Trabalho monográfico, desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso Superior de Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digita da Fatec Americana, sob orientação do Prof. Esp. Marcos Francisco Pereira da Silva.

Área de concentração: Jogos Digitais

Americana, SP

2014

FICHA CATALOGRÁFICA – Biblioteca Fatec Americana - CEETEPS
Dados Internacionais de Catalogação-na-fonte

S58c

Silva, Guilherme Matheus da
Classe de personagens: breve estudo e comparação de sistemas. / Guilherme Matheus da Silva. – Americana: 2014. 40f.

Monografia (Graduação de Tecnologia em Jogos Digitais). - - Faculdade de Tecnologia de Americana – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza.

Orientador: Prof. Esp. Marcos Francisco Pereira da Silva

1. Jogos digitais I. Silva, Marcos Francisco Pereira da
II. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de Tecnologia de Americana.

CDU: 681.6

Guilherme Matheus da Silva

CLASSE DE PERSONAGENS

Breve estudo e comparação de sistemas

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Faculdade de Tecnologia de
Americana como parte dos requisitos para
obtenção do título de Tecnólogo em
Desenvolvimento de Jogos Digitais

Área de concentração: Jogos Digitais

Americana, dia de mês de defesa da banca de 2014.

Banca Examinadora:

Marcos Francisco Pereira da Silva
Especialista
Faculdade de Tecnologia de Americana

José Mario Frasson Scafi
Mestre
Faculdade de Tecnologia de Americana

Bruno Darros Lorençon
Graduado
Faculdade de Tecnologia de Americana

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Andressa Leite, pela ajuda na busca de textos sobre classes; a Gilberto Santiago, pela ajuda na análise do jogo *Fire Emblem Awakening*; a Mayara, Fabrício e meus pais pelo apoio; a meu orientador Marcos por toda ajuda, mesmo sabendo que o tema era complexo; a professora Aline, pelo apoio, mesmo não sendo de fato minha orientadora.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos aqueles que almejam ser desenvolvedores de jogos, principalmente aos que desejam criar jogos de RPG tão famosos quanto *Final Fantasy*.

RESUMO

Classes de personagens são elementos que definem um personagem, geralmente pertencente a um *Role-Playing Game* (RPG, em português, Jogo de Interpretação de Personagens), quanto a suas aptidões, habilidades, entre outras características. Elas surgiram com o primeiro RPG, *Dungeons & Dragons*, e são usadas até hoje em vários gêneros de jogos. Um RPG é um tipo de jogo no qual o jogador cria um personagem, normalmente baseado em uma classe, e interpreta suas ações no decorrer de uma aventura. As versões eletrônicas dos RPGs deram origem a um gênero de *video games*, que são usados no desenvolvimento desta monografia. O objetivo deste trabalho é analisar os sistemas de classes de seis diferentes jogos eletrônicos do gênero RPG para demonstrar os usos do conceito e comparar seus sistemas. Os pontos analisados são o tipo do sistema, as habilidades e influência da classe e a aparência do personagem. Ao final, concluí-se que as classes de personagens tomam diferentes formas dependendo do jogo e que o conceito sofreu várias alterações desde sua criação.

Palavras-chave: Jogos; RPG, Classes de Personagens.

ABSTRACT

Character Classes are elements that define a character, usually from a Role-Playing Game, regarding their aptitudes, skills and other characteristics. They appeared in the first RPG, Dungeons & Dragons, and they are used nowadays in several game genres. A RPG is a kind of game where the player creates a character, usually based in a class, and plays his role and actions in an adventure. The electronic versions of the RPGs gave birth to a video game genre that is used in this essay's development. The objective of this paper is to analyze six different RPG video games' class system to demonstrate its use and compare their systems. The analyzed points are the system's type, the class' skills and influence and the character's appearance. Finally, it's deduced that the character classes take different forms depending on the game and they undergone various alterations since the concept's creation.

Keywords: Games; Role-Playing Games; Character Classes.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Quadro de aptidão do <i>Job Knight</i> (SQUARE ENIX, 2014).....	22
Figura 2 - Alterações nos atributos de um personagem ao trocar de <i>Job</i> (SQUARE ENIX, 2014).....	23
Figura 3 - Troca de <i>Job</i> sem influência nos atributos de batalha (SQUARE, 2003)..	24
Figura 4 - Exemplo de arma que ensina habilidades (SQUARE, 2003)	25
Figura 5 - Habilidades da vocação <i>Ranger</i> (SQUARE ENIX, 2010).....	27
Figura 6 - Lista de habilidades com bumerangues (SQUARE ENIX, 2010).....	27
Figura 7 - A mudança de vocação também altera o nível do personagem (SQUARE ENIX, 2010).....	28
Figura 8 - Diagrama mostrando as possíveis classes para a personagem Nowi (NINTENDO, 2013).....	30
Figura 9 - Diagrama das classes presentes atualmente no jogo - Parte 1 (RAGNAROK HQ, 2011).....	32
Figura 10 - Diagrama das classes presentes atualmente no jogo - Parte 2 (RAGNAROK HQ, 2011).....	33
Figura 11 - A personagem Lulu, uma <i>Black Mage</i> (FINAL FANTASY WIKI, 2009)...	35
Figura 12 - <i>Sphere Grid</i> da personagem Rikku (SQUARE, 2001).....	36

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Variação da força dos equipamentos e dos atributos de acordo com o <i>rank</i>	23
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG: Role Playing Game (Jogo de interpretação de papéis)

D&D: Dungeons & Dragons

FPS: First Person Shooter (Jogo de tiro em primeira pessoa)

GM: Game Master (Mestre do jogo)

CRPG: Computer Role Playing Game

AP: Ability Point (Ponto de Habilidade)

HP: Health Point (Ponto de Saúde)

MP: Magic Point ou Mana Point (Ponto de Magia)

STR: Strength (Força)

VIT: Vitality (Vitalidade)

INT: Intelligence (Inteligência)

MND: Mind (Mente)

DEX: Dexterity (Destreza)

AGI: Agility (Agilidade)

ATK: Attack (Ataque)

DEF: Defense (Defesa)

POW: Power (Poder)

RES: Resistance (Resistência)

WHT: White Mage (Mago Branco)

BIS: Bishop (Bispo)

SUM: Summoner (Invocador)

LVL: Level (Nível)

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	12
2	TRABALHOS CORRELATOS	13
3	JOGOS	14
3.1	O Jogo Lúdico	14
3.2	<i>Video Games</i> e Jogos Eletrônicos.....	15
4	RPG E CLASSES	17
4.1	<i>Role-Playing Games</i>	17
4.2	Classes de Personagens e <i>Job Classes</i>	18
5	ANÁLISE E COMPARAÇÃO DE SISTEMAS DE CLASSES.....	21
5.1	<i>Bravely Default: Asterisk System</i>	21
5.2	<i>Final Fantasy Tactics Advance: Job Class System</i>	24
5.3	<i>Dragon Quest IX: Vocation System</i>	26
5.4	<i>Fire Emblem Awakening: Promotion e Reclassing System</i>	29
5.5	<i>Ragnarok Online: Class System</i>	31
5.6	<i>Final Fantasy X: Sphere Grid System</i>	34
5.7	Comparação	36
6	CONCLUSÃO E TRABALHOS FUTUROS.....	38
	REFERÊNCIAS.....	39

1 INTRODUÇÃO

Classes de personagens e sistemas de classes, elementos que determinam as características e habilidades de um personagem, são predominantes em *Role-Play Games* (RPGs, em português, Jogos de Interpretação de Personagens), porém também estão presentes em outros gêneros de jogos, como o *First Person Shooter* (FPS, em português, Tiro em Primeira Pessoa).

O conceito de classes teve origem com o jogo *Dungeons & Dragons* (D&D) (GYGAX;ARNESON,1974), pioneiro do gênero RPG. Nele, as classes caracterizavam os personagens, criando um modelo para o jogador se basear (GODINHO, 2002), porém há também a questão do equilíbrio e da interdependência entre essas classes dentro do jogo digital. Apesar de sua importância e influência no desenvolvimento de um jogo, há poucos textos acadêmicos que abordam o tema ou estudos em que as classes são o foco principal.

Tal deficiência será usada como base para este trabalho, que tem como objetivo comparar diferentes sistemas de classes de jogos como *Bravely Default* (SQUARE ENIX, 2014), RPG de turnos tradicional com um sistema de batalha inovador, e *Final Fantasy Tactics Advance* (SQUARE, 2003), RPG tático e estratégico.

O trabalho está dividido em cinco partes. O primeiro capítulo faz uma breve relação de trabalhos correlatos a esta monografia, seja especificamente sobre classes ou sobre RPGs. A seguir, os temas abordados são contextualizados. No segundo capítulo, há a apresentação dos jogos lúdicos e digitais; no terceiro é feita a explicação sobre RPGs e classes de personagens. O quarto capítulo envolve a análise de diferentes sistemas de classes a fim de fazer uma comparação entre eles. O quinto e último capítulo abrange a conclusão e considerações finais do trabalho.

2 TRABALHOS CORRELATOS

Devido à deficiência de textos diretamente relacionados com o tema deste trabalho, a dissertação de mestrado de Eliane Bettocchi Godinho (2002), focada no *design* dos RPGs, é usada como trabalho correlato.

No capítulo II.2 de sua dissertação, a autora faz uma análise das mensagens visuais contidas nas ilustrações do jogo Dungeons & Dragons, inclusive dos personagens e das classes. A classe é uma maneira de definir um personagem, sendo fundamental para a caracterização do mesmo, como anatomia, postura, vestuário, habilidades, história e personalidade.

Além disso, a autora ressalta que as classes criadas no D&D são usadas como padrão para os RPGs até hoje, independente de sua temática, e que o termo “classe” nem sempre é usado, podendo ser substituído por clã, tribo, casta, profissão, entre outros.

3 JOGOS

Este capítulo contextualiza o que é um jogo, desde o lúdico ao eletrônico. Como base para a denominação de jogo lúdico, é usado o livro *Homo Ludens* de Johan Huizinga. Para a parte dos jogos eletrônicos, é feita uma breve definição do termo, seguida da história dos *video games* e da listagem de alguns gêneros do mesmo.

3.1 O Jogo Lúdico

Para Huizinga (2000), o jogo é um fator essencial e primário da vida do ser humano, tanto que o autor define o termo “*Homo ludens*” para igualar a importância do jogo ao raciocínio (*Homo sapiens*) e à fabricação de objetos (*Homo faber*). Huizinga afirma que o jogo é algo mais antigo que a cultura, apesar de fazer parte dela, pois essa surgiu com o homem, e os animais já jogavam e brincavam antes do ser humano. Por este motivo, Huizinga também afirma que a civilização humana não acrescentou nenhum elemento essencial ao conceito de jogo.

Mesmo sendo o jogo um fenômeno que ultrapassa o fisiológico e o psicológico, essas áreas procuram explicar o jogar dos homens e dos animais, determinar a sua importância para o ser. Dentre as teorias formadas, há a que diz que o jogo tem a função de descarregar a energia vital em excesso e as que afirmam que o jogo tem como objetivo preparar o jovem para as tarefas de sua vida adulta (HUIZINGA, 2000).

As diversas teorias mais se completam do que se anulam, porém nenhuma delas é definitiva, pois não engloba ou elimina as demais, e são poucas as que se preocupam com o que o jogo é em si, o que há de divertido nele, o que ele significa para os jogadores. É comum afirmar que o jogo é contrário à seriedade, mas esse contraste não é imutável. Dizer que o jogo é a não-seriedade não significa que este não seja sério, pois há várias formas de jogo que são extremamente sérias e capazes de absorver totalmente o jogador (HUIZINGA, 2000).

Huizinga identifica cinco características principais do termo jogo: ele, sendo uma atividade voluntária, livre, não pode ser sujeito a ordens, pois se tornaria algo forçado. O ser humano brinca porque gosta, pois o jogo é algo supérfluo a vida, não é uma necessidade, uma obrigação.

O jogo também não faz parte da vida real, ele é um intervalo de nosso cotidiano, com limitações de tempo e espaço, um círculo mágico. A realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, pois esse é irracional, possui uma realidade autônoma, e, se o ser humano brinca e joga, isso o torna mais do que um ser racional (HUIZINGA, 2000).

O jogo cria ordem e é ordem, pois dentro dele as regras são absolutas, elas criam uma ordem temporária às imperfeições do cotidiano. Qualquer desobediência estraga o jogo e desfaz o círculo mágico que ele forma. O jogo não possui nenhum interesse material e não se pode ganhar lucro com ele, lembrando que o autor se refere à experiência proporcionada pelo mesmo (HUIZINGA, 2000).

Por fim, sintetizando todas essas características ressaltadas pelo autor, é possível definir jogo como:

"Uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras." (HUIZINGA, 2000, p. 16).

3.2 Video Games e Jogos Eletrônicos

Segundo o dicionário de português *online* Michaelis (2014), um *video game* (ou jogo eletrônico) é "um *software* interativo com fim recreativo, acoplado a um dispositivo para exibição visual de dados e a um outro dispositivo de entrada de dados, o que permite ao usuário interagir com o mesmo". Os dispositivos utilizados para executar jogos eletrônicos são chamados de plataformas e/ou *consoles*. Há divergências sobre qual foi o primeiro jogo eletrônico criado, mas acredita-se que *Tennis for Two* (1958), jogo de tênis criado pelo físico Willy Higinbotham usando um osciloscópio, tenha sido o pioneiro (KALNING, 2008). Entretanto, a comercialização destes jogos somente ocorreria em 1971, com o *arcade Computer Space* (EDWARDS, 2011).

Em 1972, a empresa Atari criou seu primeiro jogo, *Pong* (1972), responsável pelo aumento da popularidade dos jogos eletrônicos e da expansão de seu mercado (BARTON; LOGUIDICE, 2009), porém os vários clones do jogo que surgiram em seguida causaram a crise de 1977. Um ano depois, o lançamento de *Space Invaders*

(1978), da empresa Taito, acabaria com a crise e iniciaria a era dourada dos jogos de *arcade* (WHITTAKER, 2004).

Jogos eletrônicos são divididos em gêneros, classificados de acordo com a jogabilidade, independente do cenário e do mundo em que o jogo se passa. Há diversos gêneros e subgêneros nos quais um *video game* pode ser categorizado. Entre os mais conhecidos, estão os *Beat 'Em Up/Hack N' Slash*, onde o jogador percorre uma fase, enfrentando um grande número de inimigos, usando apenas socos ou armas, como espadas; jogos de luta, no qual dois ou mais personagens se enfrentam, com o objetivo de ser o último em pé ao final da partida; jogos de plataforma, onde o jogador deve guiar um personagem através de uma fase, normalmente pulando em plataformas; *Shooters*, no qual geralmente são usadas armas de fogo, podendo ser a visão em 1ª ou 3ª pessoa; RPGs, que serão explicados no capítulo seguinte; entre outros.

4 RPG E CLASSES

Este capítulo contextualiza o que é um *Role-Playing Game* e quais são os tipos mais conhecidos, assim como definir o que são as classes de personagens e *Job Classes*, foco deste trabalho, onde elas se originaram e quais são às várias formas que elas podem tomar em jogos eletrônicos.

4.1 *Role-Playing Games*

RPGs (*Role-Playing Games*) são jogos no qual o jogador assume o papel de um personagem em um cenário fictício. Dentre os vários tipos de RPGs, os que mais se destacam são os RPGs de mesa, os *Live Actions* e os eletrônicos. Apesar de distintos, todos possuem elementos em comum, como o contar de uma história, o controle de um personagem em uma realidade fictícia, a presença de um indivíduo ou sistema que gerencia as regras e a presença de pelo menos um jogador (TYCHSEN ET AL, 2007).

Segundo Cover (2010), RPGs de mesa, também chamados de RPG de papel e caneta, são geralmente jogados em volta de uma mesa, onde cada jogador interpreta seu personagem e dita suas ações. Os tipos de ações que podem ser executadas variam com a classe do personagem e seu sucesso é determinado pelos dados. O jogo é narrado por um mestre do jogo (GM, *Game Master*), um jogador que define o cenário, os acontecimentos e que administra as regras do jogo, além de interpretar os personagens não jogáveis (NPC, *Non-Player Character*). As consequências das ações dos outros jogadores podem ser determinadas pelo GM também (TYCHSEN, 2006). Segundo Copier (2005), os RPGs de mesa foram os primeiros a se popularizarem, graças ao lançamento de *Dungeons & Dragons*, em 1974, por Gary Gygax e Dave Arneson. O jogo combinava elementos de jogos de guerra e fantasia literária.

RPGs *Live Action* (ao vivo, em português) são definidos como: "uma combinação entre o tradicional RPG de mesa e o teatro de improviso" (KILGALLON ET AL, 2001, Tradução Nossa). Ao invés de apenas interpretar seu personagem, o jogador fisicamente o encarna e a ação ocorre em um ambiente real (TYCHSEN ET AL, 2006). Em algumas situações, segundo Falk et al (2004), o jogador pode se vestir e empunhar armas como seu personagem e cenários podem ser montados para aumentar a imersão no mundo do jogo. Também pode ocorrer combates entre

os jogadores usando armas de brinquedo, ou uma simulação de combate, usando pedra, papel ou tesoura, por exemplo (YOUNG, 2003). Segundo Tychsen et al (2006) e Widing (2008), tais jogos podem ter poucos ou milhares de jogadores e podem durar algumas horas ou vários dias.

RPGs eletrônicos, também chamados de CRPGs (*Computer Role-Playing Games*) são versões digitais dos RPGs de mesa e são fortemente inspirados por esses, ao ponto de utilizar as mesmas mecânicas e termos. Neste caso, o papel do *Game Master* é substituído pelo sistema do jogo (TYCHSEN, 2006). Tal adaptação para o mundo digital trás pequenas mudanças à experiência do RPG, rapidez nas batalhas, maior representação visual de seu universo e maior ênfase no desenvolvimento do personagem do que na narrativa interativa. RPGs eletrônicos podem ser divididos em duas categorias: *Single Player* (um jogador) e *Multiplayer* (vários jogadores).

Em RPGs *Single Player*, o jogador geralmente controla um ou vários personagens centrais da história (tal grupo é normalmente denominado *Party*). A narrativa da história muitas vezes é fixa e complexa, focando no crescimento de um ou mais dos personagens principais da trama. Enquanto o jogador interage apenas com personagens não jogáveis em *Single Players*, em RPGs *Multiplayer* o fator social é incorporado. O jogador cria e assume o papel de um personagem e interage com os personagens de outros jogadores através de uma conexão com a internet. Ao contrário de RPGs *Single Player*, *Multiplayers* permitem uma narrativa mais aberta e interativa e não possui um final, o mundo virtual continua existindo mesmo quando o jogador não está conectado ao jogo.

4.2 Classes de Personagens e *Job Classes*

As classes de personagens tiveram origem com o primeiro RPG, *Dungeons & Dragons*. Nele, os personagens eram divididos em quatro classes principais: o guerreiro, o mago, o clérigo e o ladrão. Elas tiveram como base alguns arquétipos lendários, presentes em diferentes culturas (GODINHO, 2002). Carl Gustav Jung (2000), pai da psicologia analítica, define um arquétipo como um modelo primordial, contido no inconsciente coletivo e baseado nas experiências da humanidade. Por exemplo, apesar de nunca ter visto um mago, uma pessoa poderia descrever um, graças ao modelo presente em seu inconsciente. Ou seja, a classe é como um

modelo, que ajuda a descrever um personagem, a saber quais são suas características, habilidades e personalidade e, às vezes, até seu passado e classe social.

As classes também podem definir as limitações do personagem. Um guerreiro, por exemplo, geralmente não é capaz de usar magia. Tais limitações reforçam a dependência que as classes têm entre elas. Uma equipe formada apenas por guerreiros pode parecer uma boa ideia, mas poderá ter problemas com inimigos imunes a ataques físicos, por isso é essencial que uma equipe tenha pelo menos um personagem de cada tipo de classe, pois uma cobre as deficiências da outra (WILLIAMS ET AL, 2003).

A partir das quatro primeiras classes do D&D, novas classes foram surgindo, algumas versões mais fortes, como o feiticeiro (forma melhorada do mago), outras híbridas, como o paladino (combinação do guerreiro e do clérigo). De acordo com o contexto, o nome de algumas classes pode ser alterado, como, por exemplo, o clérigo sendo chamado de médico em um contexto mais atual. Em alguns jogos, o próprio termo “classe” também pode ser substituído por raça, clã, tribo, etc. dependendo do contexto, mas seu significado se mantém inalterado (GODINHO, 2002).

Há jogos que não possuem um sistema de classes explícito. Nesses, geralmente, o jogador ganha pontos para distribuir entre os atributos e habilidades do personagem, podendo escolher o papel dele nas batalhas. Em outros casos, o personagem possui os atributos e habilidades fixas, não sendo associado a nenhuma classe, porém é possível perceber o papel que ele exerce pelas suas características.

Na série de jogos *Final Fantasy*, o termo “*Job Class*” geralmente é usado no lugar das classes. Apesar de parecer similares, há diferenças entre os dois termos. Enquanto a classe é algo atrelada à identidade do personagem, algo que não muda, as *Job Classes* podem ser alteradas de acordo com a vontade e necessidade do jogador. Classes geralmente são fixas, podendo ser melhoradas ao decorrer da história, como um guerreiro se tornando um cavaleiro, mas nunca permitindo uma troca de classe, como um guerreiro se tornando um mago. Já as *Job Classes* não têm essa restrição, permitindo que o jogador mude o personagem de guerreiro, para mago, para arqueiro, como bem entender.

Apesar de serem predominantes em jogos de RPGs, as classes também estão presentes em outros gêneros, como os *Shooters*. Um exemplo é o jogo *Team Fortress*, onde o jogador pode escolher entre alguns tipos de personagens, cada um com suas vantagens e desvantagens no campo de batalha.

Um ponto muito importante no conceito de classes é o equilíbrio. Todas as classes de um jogo devem manter um equilíbrio entre elas, para evitar a existência de classes com muitas vantagens ou desvantagens e classes que possuem atributos e habilidades muito idênticas. Tal desequilíbrio faria com que jogadores escolhessem somente as classes mais fortes, ignorando as demais. O mesmo pode ocorrer em jogos sem classes, pois o jogador pode quebrar o equilíbrio do jogo dependendo das habilidades que escolhe. Jogos como *Ultima Online* sofreram da *Tank Mage Syndrome*, onde jogadores atribuíam seus pontos somente em ataque e defesa, criando um personagem com alto poder destrutivo e defensivo, desequilibrando as partidas entre jogadores (WOLFSHEAD, 2005).

5 ANÁLISE E COMPARAÇÃO DE SISTEMAS DE CLASSES

Neste capítulo, inicialmente, são contextualizados e analisados os sistemas de classes de seis jogos distintos. Por fim, uma comparação entre esses sistemas é realizada. Entre os pontos analisados estão o tipo de sistema, habilidades e influência das classes e a aparência dos personagens. Alguns termos utilizados neste capítulo não serão traduzidos por falta de significado em português.

5.1 *Bravely Default: Asterisk System*

Bravely Default é um RPG lançado no início de 2014 nas Américas para o console Nintendo 3DS e narra a história de quatro jovens, Tiz Arrior, Agnés Oblige, Ringabel e Edea Lee, tentando restaurar o equilíbrio do mundo de Luxendarc. Apesar de recente, o jogo utiliza batalhas em turno, onde cada personagem escolhe uma ação e a executa de acordo com sua agilidade, porém inova com o *Brave System*, permitindo que o jogador guarde pontos para executar até quatro ações em um único turno.

O jogo utiliza um sistema de *Job Classes* chamado de *Asterisk* (Asterisco). *Asterisks* são pequenas pedras semipreciosas, contendo um pequeno asterisco em seu interior e que permitem a seu dono a mudança para um determinado *Job*.

Cada *Job* possui quatorze habilidades, entre ativas, que podem ser usadas durante batalha, e passivas, que estão sempre em efeito. De início, o *Job* possui apenas uma habilidade, ganhando uma nova a cada nível, sendo o nível quatorze o máximo. Uma das habilidades passivas é considerada a especialidade do *Job*, estando sempre ativa independente de seu nível.

Para equipar habilidades passivas, o jogador usa *Ability Points* (AP). No início do jogo, cada personagem possui apenas um AP, mas acumula o total de cinco com o andamento da história. Habilidades passivas custam entre um e quatro APs e podem ser equipadas independente do *Job*. Para melhor estratégia, o jogador pode também escolher um *Job* secundário e usufruir de suas habilidades.

Além das habilidades, cada *Job* recebe um *rank* para cada um dos atributos, tipos de armas e armaduras no jogo, indo de E (pior *rank*) até S (melhor *rank*), como visto na Figura 1, que mostra as aptidões do *Job Knight* (Cavaleiro).

Knight					
Stat Affinities					
HP	B	MP	D		
STR	B	INT	D	DEX	D
VIT	S	MND	B	AGI	D
Arms Aptitude					
Swords	S	Rods	E	Bows	D
Axes	A	Staves	E	Katana	D
Spears	A	Daggers	B	Knuckles	E
Armor Aptitude					
Shields	S	Helms	A	Armor	A

2/2

Figura 1 - Quadro de aptidão do *Job Knight* (SQUARE ENIX, 2014)

Durante a mudança de *Jobs*, os atributos e aptidões do personagem são alterados para se adequar às características da nova classe, assim como a aparência do mesmo. Um exemplo pode ser visto na Figura 2, onde um personagem tem seus atributos alterados devido à mudança do *Job Dark Knight* (Cavaleiro Negro) para o *Job Ranger* (Caçador).

Job Info		Dark Knight		Ranger	
Stat Affinities					
MaxHP	8306	▶	7630	MaxMP	567 ▶ 622
STR	94	▶	87	INT	58
				DEX	72 ▶ 85
VIT	74			MND	46 ▶ 59
				AGI	77 ▶ 83
Arms Aptitude					
Swords	S	▶	D	Rods	E ▶ D
Axes	C	▶	E	Staves	E ▶ D
Spears	A	▶	D	Katana	S ▶ D
				Daggers	D ▶ S
				Knuckles	S
Armor Aptitude					
Shields	A	▶	E	Helms	S ▶ E
				Armor	A ▶ E

Figura 2 - Alterações nos atributos de um personagem ao trocar de Job (SQUARE ENIX, 2014)

Analisando a variação dos valores dos atributos e das armas com cada Job, a seguinte tabela foi consolidada, contendo valores aproximados:

Rank	% da força do equipamento	% do atributo com o Job Freelancer
S	200%	140%
A	175%	125%
B	150%	110%
C	135%	90%
D	115%	75%
E	100%	60%

Tabela 1 - Variação da força dos equipamentos e dos atributos de acordo com o rank

Por exemplo, uma espada com 50 pontos de ataque terá seu poder dobrado se equipada por um Job com rank S com espadas.

5.2 Final Fantasy Tactics Advance: Job Class System

Final Fantasy Tactics Advance é um RPG tático lançado no final de 2003 para o portátil *Game Boy Advance*. O jogo narra a história de Marche, que após ler um antigo livro de magia é transportado para o mundo mágico de Ivalice junto com seus amigos Mewt, Ritz e Doned. Durante o jogo, Marche procura uma maneira de voltar para seu mundo, mas descobre que os outros três jovens não têm o mesmo desejo.

Sendo um RPG tático, as batalhas no jogo ocorrem em fases semelhantes a um tabuleiro. Cada personagem, em seu turno, pode andar uma determinada quantidade de casas e executar uma ação. O jogador também pode optar por não fazer nada em um turno, o que fará com que o próximo turno desse personagem ocorra mais cedo.

O jogo também usa um sistema de *Job Classes*, porém não altera os atributos do personagem (com exceção dos atributos de movimento), como visto na Figura 3, e sim influencia no crescimento do mesmo.



Figura 3 - Troca de *Job* sem influência nos atributos de batalha (SQUARE, 2003)

Por exemplo, um *Black Mage* (Mago Negro) ganhará mais pontos em ataque mágico quando subir de nível, enquanto um *Soldier* (Soldado) ganhará mais pontos em ataque físico. Um personagem que tenha sido *Black Mage* durante metade de

jogo, quando mudar para um *Job* físico, terá um ataque menor do que o normal. Tal mecânica tem uma aproximação realista.

Cada *Job* no jogo possui suas próprias habilidades e está limitado a algumas categorias de armas e armaduras. As habilidades são divididas em quatro categorias: *Action* (Ação), *Reaction* (Reação), *Support* (Suporte) e *Combo* (Combinação). *Action* abrange as diferentes habilidades que podem ser usadas em batalha; *Reaction* são ativadas ao receber determinado tipo de dano do adversário; *Support* são passivas e estão sempre em efeito; *Combo* são habilidades especiais e com grande poder de ataque que possibilita o ataque conjunto entre os personagens da equipe. Com exceção das habilidades do tipo *Action*, cada personagem pode ter apenas uma habilidade de cada tipo equipada.

Para adquirir novas habilidades com os *Jobs*, é preciso equipar diferentes armas e armaduras sendo as únicas exceções o *Blue Mage* (Mago Azul), que aprende habilidades de monstros quando é atingido por elas, e o *Morpher*, que toma forma e habilidades de monstros capturados. Boa parte dos equipamentos do jogo pode ensinar alguma habilidade. Na Figura 4, por exemplo, a arma *Judge Staff* pode ensinar as magias *Shell*, *Aero* e *Ramuh* se equipadas pelos *Jobs* corretos.

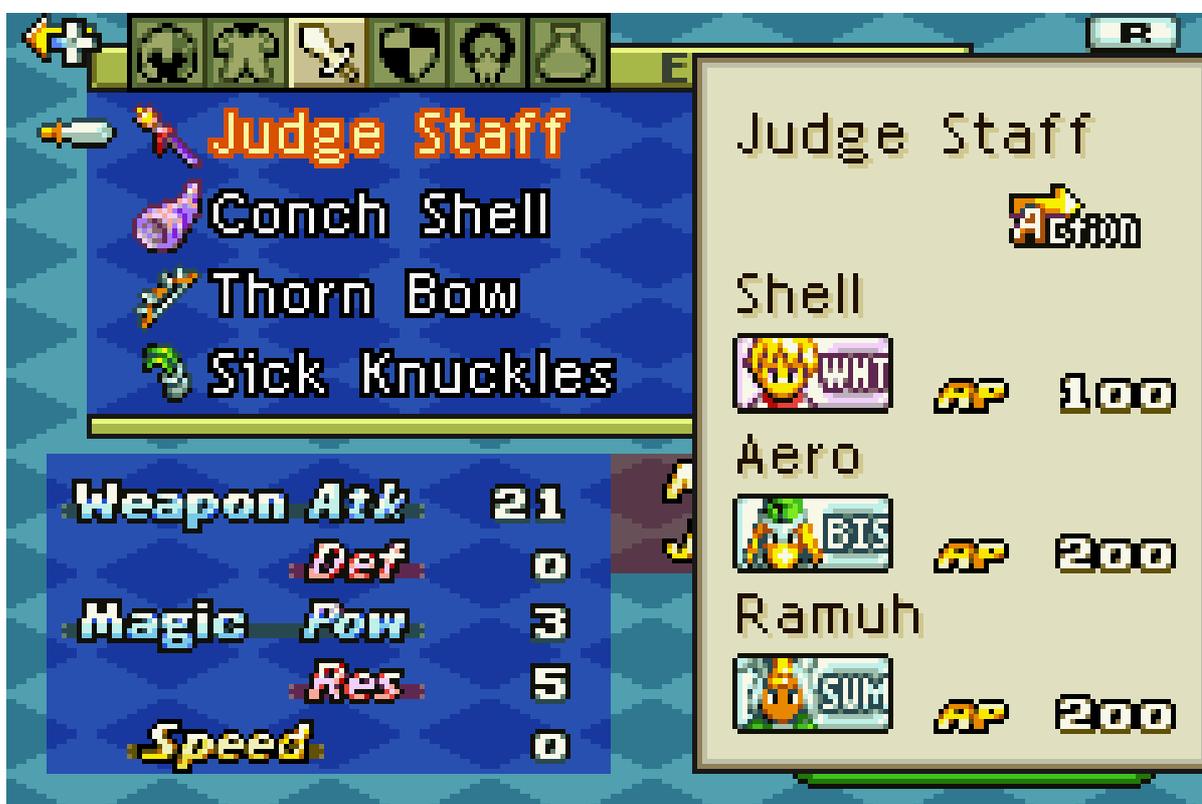


Figura 4 - Exemplo de arma que ensina habilidades (SQUARE, 2003)

Todas as classes estão liberadas desde o início do jogo, porém as mais avançadas possuem pré-requisitos, como, por exemplo, o Ninja, que exige que o personagem tenha aprendido pelo menos duas habilidades do tipo *Action* com o *Job Thief* (Ladrão/Ladino).

Assim como em *Bravely Default*, a mudança de *Job* também altera a aparência do personagem (exceto dos personagens principais) e permite que um *Job* secundário seja equipado.

5.3 *Dragon Quest IX: Vocation System*

Dragon Quest IX (SQUARE ENIX, 2010) é um RPG de turnos lançado nas Américas em 2010 para o Nintendo DS e segue as aventuras de um *Celestrian*, seres comparados a anjos, nomeado pelo jogador, que perdeu suas asas e auréola após uma calamidade que ocorreu no paraíso e que está em busca de frutas sagradas para salvar seu povo.

Este jogo também usa um sistema de *Job Classes*, chamado de *Vocation* (Vocação). No início do jogo, o protagonista é um *Minstrel* (Menestrel) e não pode alterar sua vocação até certo ponto na história. Outros personagens podem ser criados e contratados para ajudar na aventura. Durante a criação, o jogador pode escolher uma das vocações iniciais, mas também apenas poderá alterar novamente com o decorrer do enredo. Novas vocações podem ser liberadas ao completar missões e ao atender os pré-requisitos das mesmas.

Cada vocação possui cinco habilidades: três referentes aos tipos de armas que podem ser equipadas, uma referente a escudos ou ao uso dos punhos para ataque e uma referente à própria vocação. Na Figura 5, a vocação *Ranger* possui habilidades para bumerangues, machados e arcos, pois pode usar esses três tipos de armas, possui a habilidade para atacar com os punhos, já que não pode usar escudos, e possui suas habilidades próprias, *Ruggedness* (Robustez).



Figura 5 - Habilidades da vocação *Ranger* (SQUARE ENIX, 2010)

A cada nível, o personagem ganha pontos para atribuir a essas cinco habilidades. Após certa quantidade de pontos, um novo comando ou bônus é adquirido. No exemplo da Figura 6, ao atribuir pelo menos treze pontos às habilidades com bumerangue, o personagem ganha um bônus de dez pontos ao utilizar esse tipo de arma.

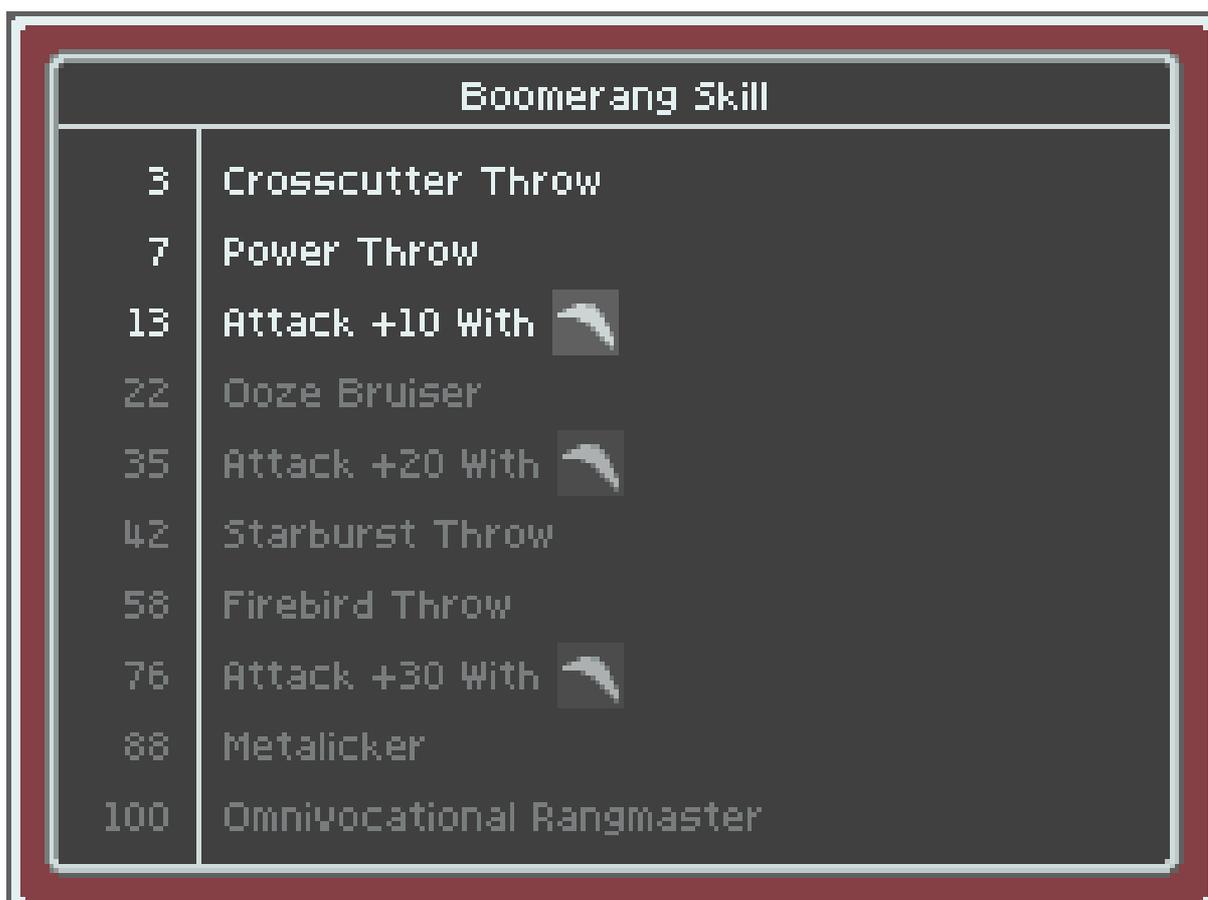


Figura 6 - Lista de habilidades com bumerangues (SQUARE ENIX, 2010)

As habilidades referentes a armas são compartilhadas entre as vocações. Por exemplo, se 50 pontos foram atribuídos na habilidade com arco-e-flecha, esses

pontos permanecerão quando houver a mudança para outra vocação que também pode usar arco-e-flecha.

A grande diferença no sistema de vocações é que o nível do personagem e da vocação é compartilhado, ou seja, ao trocar para uma nova vocação, o nível do personagem volta para um, como visto na Figura 7. Além disso, os atributos do personagem serão alterados para condizer com o novo nível.



Figura 7 - A mudança de vocação também altera o nível do personagem (SQUARE ENIX, 2010)

Apesar de ser mais realista, ter um personagem com nível baixo pode prejudicar o jogador contra alguns monstros mais fortes, por isso não é aconselhável mudar a vocação de toda a equipe ao mesmo tempo.

A aparência dos personagens não é alterada pela vocação, mas sim pelos vários equipamentos presentes no jogo, possibilitando ao jogador personalizar seu personagem para partidas *multiplayer*.

5.4 ***Fire Emblem Awakening: Promotion e Reclassing System***

Fire Emblem Awakening (NINTENDO, 2013) foi lançado no início de 2013 no ocidente para o Nintendo 3DS e, assim como a maioria dos jogos da série, é um RPG tático. O jogo narra a história de Chrom, príncipe de Ylisse, e seus companheiros, que tentam impedir que um dragão cruel acorde e traga a destruição ao mundo. Ao contrário de outros RPGs, *Fire Emblem* usa o conceito de “morte permanente”, onde um personagem não pode mais ser usado quando morre em batalha. Em compensação, os jogos da série possuem uma grande quantidade de personagens.

O jogo utiliza ambos os sistemas de classes e *Job Classes*, chamados, respectivamente, de *Promotion* (Promoções) e *Reclass*. O sistema de promoções permite que um personagem seja promovido para uma versão mais forte de sua classe atual. Para ser promovido, o personagem precisa atingir no mínimo nível 10 e é necessário o item *Master Seal*. Cada classe comum possui duas opções de promoção, porém classes especiais não podem ser promovidas. Ao se promover um personagem, seus atributos aumentam drasticamente em relação a um *Level Up* comum, seu nível volta para um e o limite dos atributos é aumentado, possibilitando maior crescimento do personagem.

Semelhante a *Job Classes*, o *Reclass* permite ao jogador alterar a classe de seus personagens, não mais seguindo um caminho pré-determinado como nas promoções. Cada personagem possui três classes básicas e no máximo seis classes avançadas para escolher. Para alterar a classe de um personagem, é necessário o item *Second Seal*, há algumas restrições com base no nível e na classe atual do personagem:

- Personagens com nível 10 e com uma classe básica podem mudar para outras classes básicas;
- Personagens com qualquer nível e com classes avançadas podem mudar para classes de primeiro nível;
- Personagens com nível 10 e com uma classe avançada podem mudar para outras classes avançadas;
- Personagens com classes especiais são tratadas como classes básicas após nível 10 e como classes avançadas após nível 30;

- Personagens com nível máximo com qualquer classe podem voltar seu nível para um sem perda de atributos.

Ao mudar a classe de um personagem, seu nível voltará para um e seus atributos e seu crescimento serão alterados de acordo com a classe escolhida. Cada classe possui suas próprias habilidades, ganhas conforme o personagem aumenta seu nível em uma determinada classe.

Consolidando as informações acima, um dos personagens será usado como exemplo. Olhando na Figura 8, é possível identificar que a personagem Nowi inicialmente tem acesso a três classes: *Mage*, *Manakete* e *Wyvern Rider*. Ao atingir nível dez, um *Master Seal* pode ser usado para promovê-la de *Mage* para *Sage* ou *Dark Knight*, ou de *Wyvern Rider* para *Wyvern Lord* ou *Griffon Rider*. Como *Manakete* é uma classe especial, não possui classes avançadas.

Além disso, usando um *Second Seal*, Nowi pode trocar de classes entre *Mage*, *Manakete* e *Wyvern Rider* se ainda estiver em uma classe básica, ou entre todas as classes disponíveis se estiver em uma classe avançada. Lembrando que *Manakete*, sendo uma classe especial, é considerado classe básica até nível 30 e classe avançada após esse nível.



Figura 8 - Diagrama mostrando as possíveis classes para a personagem Nowi (NINTENDO, 2013)

5.5 **Ragnarok Online: Class System**

Ragnarok Online (GRAVITY, 2003) é um RPG *online* lançado nas Américas no meio de 2003. Sendo um jogo *online* e *multiplayer*, *Ragnarok* não possui uma história, deixando que o jogador escolha seu caminho.

O jogo utiliza um sistema de classes tradicional, porém complexo, que vem sofrendo mudanças desde seu lançamento. Ao criar um personagem, este começará como um *Novice* (Novato). Ao atingir nível 10 com essa classe, o jogador tem a opção de escolher uma das seis classes básicas tradicionais ou uma das três classes estendidas. Se preferir, o jogador tem a escolha de continuar como *Novice* até o nível do personagem atingir 25, onde ele se transformará em um *Super Novice*.

Ao atingir nível 40 com uma das classes básicas, o personagem tem a possibilidade de mudar para uma de suas duas classes de segundo nível. O *Acolyte* (Noviço), por exemplo, pode escolher entre virar um *Monk* (Monge) ou um *Priest* (Sacerdote). Atingindo nível 50 com a classe secundária, o personagem tem a opção de renascer como um *Novice*, mas em uma forma mais forte chamada transcendente. Personagens transcendentais devem seguir as mesmas classes que escolheram anteriormente, antes de renascer.

Quando um personagem transcendente atinge novamente as classes de segundo nível, ele ganha acesso a formas mais fortes dessas classes. Personagens que eram *Priests* antes de renascer, agora são *High Priests* (Sumo Sacerdote), por exemplo. Independente se o personagem é renascido ou não, ao atingir nível 99 com uma classe de segundo nível, é possível mudar para uma classe de terceiro nível, introduzidas no jogo em 2010. Um diagrama simplificado mostrando a divisão das classes pode ser visto na Figura 9 e na Figura 10. Para mudar de classe, além de atender aos pré-requisitos acima, é necessário completar uma missão específica para cada classe.

RagnarokHQ SkillSim

Extended Basic



SUPER NOVICE



NOVICE



TEENWON BOY/GIRL



NINJA



GUNSLINGER



TEENWON MASTER



SOUL LINKER

Basic



SWORDSMAN



MAGE



ARCHER



MERCHANT



THIEF



ACOLYTE

2-1



KNIGHT



WIZARD



HUNTER



BLUE WIZARD



ASSASSIN



PRIEST

2-2



CRUSADER



SAGE



Bard

DANCER



ALCHEMIST



ROGUE



MONK

Figura 9 - Diagrama das classes presentes atualmente no jogo - Parte 1 (RAGNAROK HQ, 2011)

Transcend



Figura 10 - Diagrama das classes presentes atualmente no jogo - Parte 2 (RAGNAROK HQ, 2011)

Cada uma das quase 50 classes de *Ragnarok* possuem habilidades próprias, alteram a aparência do personagem e a mudança de classes aumenta os atributos do mesmo, mas volta o nível da classe para um.

Apesar do jogo ter um sistema de classes pré-definido, o jogador tem a liberdade de indicar pontos aos atributos do personagem. Dependendo de como o jogador distribui esses pontos, ele pode aumentar ou diminuir a eficácia do personagem em batalha. Por exemplo, o jogador está livre para adicionar pontos no atributo "força" de um mago, mas seria mais aconselhável atribuir esses pontos em "inteligência", atributo chave para essa classe.

5.6 *Final Fantasy X: Sphere Grid System*

Final Fantasy X (SQUARE, 2001) é um RPG de turnos lançado no ocidente em 2001 para o *console* Playstation 2. O jogo segue a história de Yuna e seus guardiões na peregrinação para adquirir a última invocação e derrotar Sin, um monstro que tormenta seu mundo, Spira, há mil anos.

O jogo não possui um sistema de classes, porém estas estão implícitas e é possível saber o papel do personagem em combate através de suas características e habilidades. É notável, na Figura 11, que a personagem Lulu é uma feiticeira ou algo similar devido às roupas que usa. Para aumentar os atributos e ensinar novas habilidades aos personagens, o jogo faz uso do *Sphere Grid*.



Figura 11 - A personagem Lulu, uma *Black Mage* (FINAL FANTASY WIKI, 2009)

O *Sphere Grid* é um tabuleiro composto de nódulos ligados entre si, contendo todas as habilidades e aumento de atributos para os personagens. Cada personagem começa em um ponto do tabuleiro e pode avançar entre os nódulos conforme ganha experiência nas batalhas. Apenas passar por um nódulo não é o suficiente, é preciso ativá-lo usando itens chamados *Spheres* (Esferas), também ganhos em batalhas. Ao ativar um nódulo, o bônus ou habilidade contido nele será atribuído ao personagem. Na Figura 12, destacado em verde, pode-se ver o caminho que a personagem Rikku traçou na *Sphere Grid*, assim como a posição de outro personagem, Kimahri.

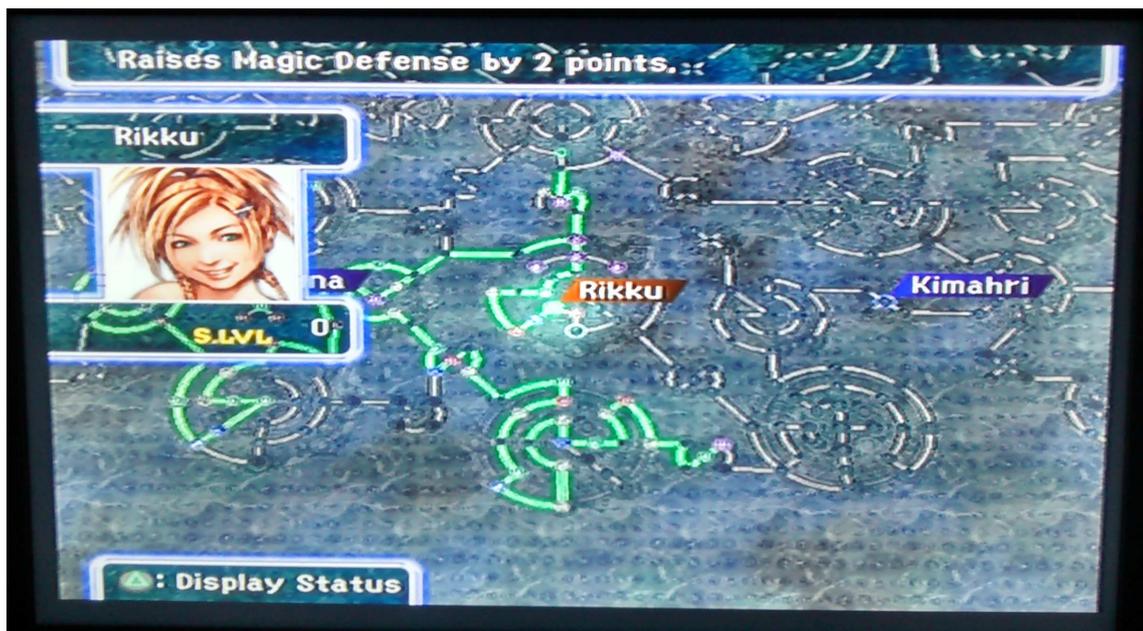


Figura 12 - Sphere Grid da personagem Rikku (SQUARE, 2001)

Por boa parte do jogo, cada personagem possui um caminho fixo no *Sphere Grid*, contendo poucas ramificações, limitando o crescimento do personagem e implicitamente atribuindo uma classe para o mesmo. A sessão de Lulu no *Sphere Grid*, por exemplo, possui vários nódulos de ataque mágico, defesa mágica, evasão e magias em geral, atributos perfeitos para um *Black Mage*. Separando as sessões de cada personagem, há nódulos trancados, que impedem que um personagem se aventure em outras sessões e adquira diferentes habilidades. Para eliminar essas barreiras, são necessárias *Key Spheres*, itens que são encontrados com mais frequência no final do jogo.

Uma vez que o jogador possui esses itens, ele pode alterar o papel dos personagens em batalha, guiando eles em outras sessões do *Sphere Grid*, eventualmente aprendendo todas as habilidades e maximizando todos os atributos.

5.7 Comparação

Apesar das classes terem surgido primeiro, o uso de *Job Classes* são mais comuns ultimamente, como pode-se ver nos jogos analisados, já que mais da metade faz uso desse sistema. Jogos que usam ambos os sistemas, como *Fire Emblem Awakening* faz, são raros, assim como jogos que não fazem o uso de classes, como *Final Fantasy X*.

Classes e *Jobs* sempre possuem suas próprias habilidades e magias, mas há certas situações em que essas podem ser compartilhadas. Em *Bravely Default* e *Final Fantasy Tactics Advance*, é possível equipar qualquer habilidade passiva com qualquer *Job* e ainda utilizar as habilidades ativas de um segundo *Job*. *Dragon Quest IX* compartilha apenas as habilidades ligadas com um tipo de arma, mantendo as demais como únicas para cada vocação. *Fire Emblem Awakening* compartilha todas as habilidades, podendo cada personagem equipar até cinco delas, independente da classe de origem. *Ragnarok*, ao contrário, mantém todas as habilidades únicas para cada classe, apenas permitindo que classes da mesma rota tenham habilidades coincidentes. Graças ao *Sphere Grid*, todos os personagens podem, em algum ponto, adquirir todas as habilidades e magias do jogo.

Jobs e classes podem influenciar os atributos dos personagens de diferentes maneiras, sendo que os *Jobs* possuem maneiras diversificadas de fazer isso. *Bravely Default* influencia diretamente os valores dos atributos quando há uma troca de *Jobs*, enquanto em *Final Fantasy Tactics Advance* o crescimento do personagem é alterado de acordo com o *Job* atual. Por ter o nível de personagem e de *Job* unificados, as vocações de *Dragon Quest IX* influencia ambos os atributos e seu crescimento. Sistemas de classes geralmente também agem nos atributos e no crescimento dos personagens, como no caso de *Fire Emblem Awakening*. Apesar de também usar um sistema de classe, *Ragnarok* não altera os atributos do personagem, deixando essa escolha para os jogadores. A *Sphere Grid* divide a responsabilidade do crescimento do personagem entre o sistema do jogo, que oferece um caminho praticamente fixo no tabuleiro, e o jogador, que gradualmente ganha mais domínio na evolução de seus personagens.

Outro conceito comum, porém pouco percebido, é a customização da aparência do personagem devido a escolha das classes e *Jobs*. Mais da metade dos jogos analisados alteram a aparência dos personagens de acordo com sua classe. *Dragon Quest IX* utiliza os equipamentos do jogo ao invés das vocações para oferecer customização ao jogador, enquanto *Final Fantasy X*, que não usa um sistema de classes, não possui nenhum tipo de customização de seus personagens.

6 CONCLUSÃO E TRABALHOS FUTUROS

Perante o estudo sobre classes de personagens e a análise dos jogos no capítulo anterior, conclui-se que desde sua criação, as classes já passaram por várias alterações e cada jogo usa variação delas, porém sempre com *Dungeons & Dragons* como base.

A importância das classes pode variar de acordo com o tipo de jogo em que ela é aplicada. Geralmente em RPGs de mesa as classes são importantes para a caracterização e ajudam o jogador a definir seu personagem, enquanto em RPGs e outros gêneros de jogos eletrônicos prezam pela estratégia ao usar o sistema de classes. O conceito de *Job Classes* ajudou a expandir a caracterização e estratégia contida nas classes, já que permite a troca entre elas, às vezes até mesmo em meio a batalhas.

Devido à falta de conteúdo oficial sobre o assunto, as informações obtidas normalmente são provenientes de experiência ou de manuais de jogos, sendo essas restritas ao jogo ou série em questão.

Para trabalhos futuros, pode ser usar o foco no equilíbrio entre as classes de um jogo e ser desenvolvido um simples sistema de classes para demonstrar boas práticas para atingir tal equilíbrio. É possível também a elaboração de uma tese para ajudar a formar a base teórica sobre classes de personagens.

REFERÊNCIAS

ATARI. Pong. 1972.

BARTON, Matt; LOGUIDICE, Bill. The History Of *Pong*: Avoid Missing Game to Start Industry. 2009. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/132293/the_history_of_pong_avoid_missing_.php>. Acesso em: 8 jun. 2014.

COPIER, Marinka. Connecting Worlds: Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle. 2005.

COVER, Jennifer Grouling. The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games. 2010.

EDWARDS, Benji. Computer Space and the Dawn of the Arcade Video Game. 2011. Disponível em: <<http://www.technologizer.com/2011/12/11/computer-space-and-the-dawn-of-the-arcade-video-game/>>. Acesso em: 3 jun. 2014.

FALK, Jennica; DAVENPORT, Glorianna. Live Role-Playing Games: Implications for Pervasive Gaming. 2004.

FINAL FANTASY WIKI. Lulu. Disponível em: <<http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Lulu>>. Acesso em 1 jun. 2014.

GODINHO, Eliane Bettocchi. Role-Playing Game: Um jogo de representação visual de gênero. Rio de Janeiro, 2002.

GRAVITY. Ragnarok Online. 2003.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. Dungeons and Dragons. 1974.

HIGINBOTHAM, Willy. Tennis for Two. 1958.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 2000.

JUNG, Carl. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. 2000.

KALNING, Kristin. The anatomy of the first video game. 2008. Disponível em: <http://www.nbcnews.com/id/27328345/ns/technology_and_science-games/t/anatomy-first-video-game/#.U5L7gPldXuk>. Acesso em 7 jun. 2014.

KILGALLON, John; Antunes, Sandy; YOUNG, Mike. Rules to Live by: A Live Action Roleplaying Conflict Resolution System. 2001.

NINTENDO. Fire Emblem Awakening. 2013.

NINTENDO. Nintendo 3DS - Fire Emblem Awakening Character Progression Trailer. 2013. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=FavS3PRx9_w>. Acesso em: 1 jun. 2014.

RAGNAROK HQ. Skill Simulator. 2011. Disponível em: <<http://www.ragnarokhq.com/skillsim/>>. Acesso em: 1 jun. 2014.

SQUARE. Final Fantasy Tactics Advance. 2003.

SQUARE. Final Fantasy X. 2001.

SQUARE ENIX. Bravely Default: Where the Fairy Flies. 2014.

SQUARE ENIX. Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies. 2010.

TAITO. Space Invaders. 1978.

TYCHSEN, Anders; NEWMAN, Ken; BROLUND, Thea; HITCHENS, Michael. Cross-format analysis of the gaming experience in multi-player role-playing games. 2007.

TYCHSEN, Anders. Role Playing Games – Comparative Analysis Across Two Media Platforms. 2006.

TYCHSEN, Anders; HITCHENS, Michael; BROLUND, Thea; KAVAKLI, Manolya. Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities. 2006.

VIDEOGAME. In: DICIONÁRIO de português online Michaelis. 2009. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=videogame>>. Acesso em: 8 mai. 2014.

WHITTAKER, Jason. The Cyberspace Handbook. 2004.

WIDING, Gabriel. We Lost Our World and Made New Ones: Live Role-Playing in Modern Times. 2008.

WILLIAMS, Skip; TWEET, Jonathan. COOK, Monte. Player's Handbook v.3.5. 2003.

WOLFSHEAD. A Class Balance Manifesto for Virtual Worlds. 2005. Disponível em: <<http://www.wolfsheadonline.com/my-class-balance-manifesto/#57e9d>>. Acesso em: 8 jun. 2014.

YOUNG, Mike. The Book of LARP. 2003.