



Company of Heroes: Opposing Fronts

# Narrativa e Formatação em roteiros de jogos eletrônicos

Tainá Ribeiro Nepomuceno <sup>1</sup>

Graduando do curso de Cinema e Audiovisual da UFPEL

Esse artigo se propõe a fazer uma breve análise de problemas e soluções correlatas à escrita e à formatação de roteiros para jogos interativos, uma vez que os jogos eletrônicos são grandes vetores da indústria do entretenimento da atualidade. Também a relacionar tipos de narrativa de jogo com o tipo de roteiro do mesmo, analisando as soluções que roteiristas de jogos tomaram na escrita de seus roteiros, como eles criaram sua própria formatação de escrita.

Os jogos eletrônicos têm se consolidado, cada dia mais, em um grande e bem-sucedido ramo do entretenimento, com um rendimento de 53 bilhões de dólares no ano de 2011 e com uma perspectiva de crescimento para 77 bilhões de dólares no ano de 2015<sup>2</sup>, possuem diversos formatos, linguagens e formas diferenciadas de atingir o público.

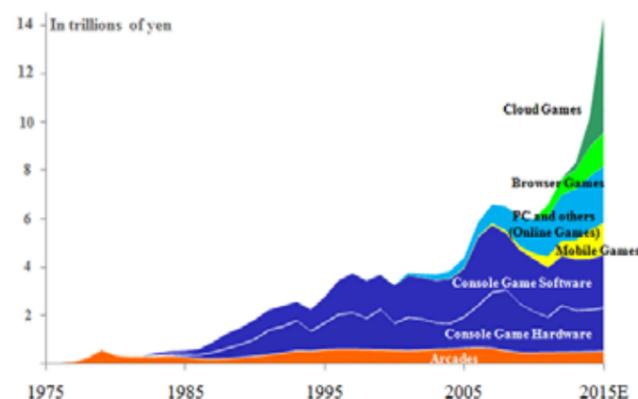
O público de jogos pode encontrar seu produto em diversos meios, pois praticamente é bombardeado por ele, dos grandes *Arcades*, (hardware grandes que normalmente acomodam um único jogo, comum em parques de diversões), aos cada vez menores telefones celular, passando pelos consoles (Hardware, utilizado como meio de interface entre o jogador e jogo) e o computador (que pode atuar tanto por meio de jogos online como ele mesmo ser um console) estão, cada dia mais sendo conhecidos pela sua capacidade narrativa. Podemos ver a gama de variedades de distribuição de jogos no gráfico

1 - r.n.taina.r.n@gmail.com

2 - In: [http://www.idate.org/en/News/World-Video-Game-Market\\_733.html](http://www.idate.org/en/News/World-Video-Game-Market_733.html) valores convertidos em dólares a partir da cotação do dia 23/05/2012 pelo site <http://www.financeone.com.br/moedas/conversor-de-moedas> ambos acessados em 23/05/2012

abaixo<sup>3</sup>:

## EXPANSION OF GAME MARKET



Mas o que torna os jogos eletrônicos tão atraentes assim para o público? De acordo com Murray, “O potencial para criar histórias cativantes no computador não provém de animações de alta tecnologia ou de caras produções em vídeo, mas da concepção de momentos dramáticos” (MURRAY, 2003. Pág. 63) a empresa *Square-Enix*<sup>4</sup> também acredita nesse potencial dos videogames uma vez que, de acordo com a palestra veiculada por seu presidente Yoichi Wada na Chuo University (Tóquio – Japão), procura sempre obter o valor da

3 - In: Square-Enix holdings, disponível em: <http://www.square-enix.com/eng/news/speeches/20111125/page06.html>

Tradução e definição dos meios:

Console Game Hardware: Console (ex: Nintendo Wii, PlayStation3, X-Box 360, etc.)

Console game Software: Neste caso, jogos desenvolvidos para determinados hardwares (ex: Mario Kart Wii, que só tem versão para o console Nintendo Wii; God of War III, que só tem versão para o console Playstation3)

Mobile Games: Jogos para celular (ex: Angry Birds)

PC and others (online games): Jogos de computador e outros, online (Ex: World of Warcraft)

Browser Games: Jogos para ser jogados dentro de navegadores na internet (ex: Farmville)

Cloud Games: Jogos para ser jogados em navegadores de internet, mas com uma capacidade gráfica equivalente à dos consoles sem que utilize a memória física do computador para isso, todos os dados seriam armazenados nos servidores, por isso o nome “Cloud Games” que significa literalmente Jogo das nuvens, uma vez que seus dados ficam metaforicamente “nas nuvens”, fora do computador.

4 - A empresa Square CO, LTD foi fundada em 1986 e se uniu com a Enix Corporation em 2003 se tornando a Square-Enix. Seus principais títulos em jogos eletrônicos são a linha Final Fantasy® com 44 títulos e 100 milhões de unidades vendidas e Dragon Quest® com 58 milhões de cópias vendidas em 25 títulos. In: <http://www.square-enix.com/eng/company/history2.html>

experiência do usuário que deve culminar na satisfação do mesmo, algo que não pode ser copiado, (ao contrário do hardware, software, dos códigos de programação, etc.)<sup>5</sup>

Como diz Bateman, “a relação entre videogames e narrativa está constantemente evoluindo”<sup>6</sup>, mas ao contrário do que se poderia supor, a narrativa de jogos tem um objetivo bem definido, a imersão. motivação sejam a imersão.

Imersão é certamente o mais almejado objetivo dos videogames. Imersão é fazer os jogadores se esquecerem que eles estão sentados em suas poltronas apertando freneticamente seus joysticks com a ponta dos dedos, e, no lugar disso, fazê-los acreditar que estão combatendo nazistas, saltando de plataformas por cima de líquidos viscosos ferventes, ou explorando uma mansão cheia de mutantes famintos. Uma boa escrita pode ser um suporte vital para esta esperada experiência.<sup>7</sup> (BATEMAN, 2008. p. 16)

Como o cenário dos jogos eletrônicos é relativamente recente, cerca de 40 anos, não há uma norma específica de como escrevê-los, “Não existe um formato de roteiro universal para jogos” (MUSBURGUER, 2008. p. 183), uma vez que cada nova descoberta científica na área revoluciona de modo significativo a maneira de se ver e se fazer jogos eletrônicos, escrever para mídias digitais “significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escrever os próprios textos” (MURRAY, 2003. p. 149), lembrando sempre da grande função que a maioria dos jogos compartilham: : proporcionar entretenimento para as pessoas.

Ao contrário do que se vê em roteiros de filmes, que utilizam a mesma formatação, (ou seja, a mesma lógica de organização do roteiro cuidadosamente predefinida e comum a todos os roteiristas), não importando os gêneros dos mesmos, nos roteiros interativos

5 - In: <http://www.square-enix.com/eng/news/speeches/20111125/page20.html> acesso em 23/05/2012

6 - The relationship between videogames and narrative is constantly evolving.

7 - Immersion is arguably the ultimate goal of videogames. Immersion is making players forget that they're sitting on their couch twiddling joysticks with their thumbs, and instead making them believe they're mowing down Nazis, leaping from platform over boiling space sludge, or exploring a mansion full of masticating mutants. Good writing can be a vital support for this hopped-for experience.

cada gênero terá suas próprias necessidades, pois gêneros de jogos eletrônicos não envolvem tanto a narrativa do jogo, como acontece nos filmes, e sim a jogabilidade do mesmo. Podemos citar como gêneros, ou melhor definindo, tipos de jogos os seguintes: Jogos de Ação, que exigem um certo domínio no joystick, normalmente envolvendo uma combinação frenética de botões; Jogos de Aventura, onde o jogador é um herói, ou heroína, em um cenário complexo; Jogos de Estratégias, onde o jogador deve tomar decisões complexas em situações simuladas, por exemplo, na política; *Puzzle Games*, jogos de peças, englobam os jogos clássicos simulados por computador, como o xadrez, e jogos de investigação; e Jogos de Descoberta, que seriam equivalentes ao documentário no campo audiovisual (GAL; LE PRADO; NATKIN; VEGA, 2002. Pág. 02).

Escrever para jogos eletrônicos significa respeitar a jogabilidade específica que cada gênero traz consigo, “quando estiver escrevendo para jogos é absolutamente essencial que a jogabilidade e a escrita coexistam atadas o mais próximo possível”<sup>8</sup> (BATEMAN, 2007. Pág. 10) e formatar seu roteiro de maneira que faça sua mensagem ser mais facilmente entendida pelos programadores e outros membros da equipe, pois ele vai passar por uma gama de profissionais com particularidades diferentes e todos eles, dos que trabalham essencialmente com a arte do jogo aos responsáveis pelo gerenciamento financeiro da equipe o entendam, “Todos os elementos visuais, ações, narração ou diálogo, gráficos e descrições de personagens devem aparecer de forma lógica e, quando necessário, em ordem cronológica” (BUSBURGER, 2008. Pág. 183-184)

Para tanto, vamos analisar um trecho do roteiro do jogo “*Company of Heroes: Opposing Fronts*” um jogo de estratégia lançado em 2007 pela THQ para computador, roteiro escrito por Stephen E. Dinehart<sup>9</sup>:

Como escrever para jogos é, de acordo com Murray, escrever tanto os textos quanto como eles são apresentados (MURRAY, 2003. Pág.

8 - When writing for games, it's absolutely essential that the gameplay and the writing remain closely tied to one another.

9 - Exemplo retirado do livro “Writing for Videogame Genres: From FPS to RPG” de Wendy Despain, por questões de espaço, o original em inglês não será disponibilizado aqui e a tradução não deve ser considerada oficial.

Company of Heroes: Opposing Fronts

The Battle for Caen

Por

Stephen E. Dinehart

e a equipe Company of Heroes

Ultimas revisões:

Versão 0.1, 30 de novembro de 2006

Versão 0.5, 14 de dezembro de 2006

Versão 1.0, 18 de dezembro de 2006

Versão 1.1, 03 de Janeiro de 2007

[...]

Versão 2.6, 10 de Maio de 2007 (DESPAIN, 2009. Pág. 223)

149), a autoria do roteiro não é única e exclusivamente do roteirista, como podemos ver por esta folha de rosto, onde a equipe também é creditada, abaixo, mais distante podemos ver toda uma gama de versões assinaladas, pois, “de todos os formatos de escrita para mídia, o roteiro de jogos eletrônicos exige o maior nível de adaptação e de prontidão para reescrever o texto à medida que o processo avança” (MUSBURGER, 2008).

—Página seguinte—

(DESPAIN, 2009. Pág.224)

MISSÃO 1: AUTHIE

N01\_01 CHEGADA NO FRONT

TÍTULO SOBREPOSTO: “GOLD BEACH, NORMANDA”

FADE IN:

EXT. OUT OF GOLD - A ESTRADA PARA CAEN - DIA

SOBREPOSIÇÃO:

"Buron - Rodovia Authie: Segundo Setor do Exército Britânico"

"13:42 Hrs, 7 de Junho, Dia D +1"

"QG do 3º Batalhão Móvel"

O Comando Armando Comum marcha em frente em um ritmo constante, descendo a estrada suja, escoltada por dois tanques de Cromwell. Uma caravana do 3º Batalhão se estende pela estrada Authie. Metade do lado francês da região está consumida pelos danos da Guerra.

[...]

Fogo queima à distância

A CÂMERA FAZ UMA PANORAMICA ATÉ A FILA DO EXÉRCITO

Os homens descansavam em cima do Cromwell engajados. Um adesivo no tanque exibia o símbolo do 3º Batalhão e as palavras "Boudica's Boys"

DILLINGAM

...um monte deles.

HAZARD

Sete, Dillingham, sete.

WALLIS

Então o Major Blackmore esvaziou o seu pente neles, e percebeu que, merda, ainda tinha um. Ele avançou em nosso pobre amigo Jerry, agarrando sua baioneta...

SEVILLE

Duas baixas?

O trecho mostrado anteriormente faz parte de uma cutscene, uma parte do jogo não jogável, onde o jogador não interage, apenas assiste, cutscenes são usadas principalmente para mostrar o contexto do cenário do jogo para o jogador, e podemos defini-las como "um pequeno filme apresentado para os jogadores em pontos específicos do jogo" <sup>10</sup>(DESPAIN, 2008 . Pág. 294) e como filme, sua concepção é puramente audiovisual e segue a formatação master scenes. Mais adiante vemos o ponto em que o jogo passa da cutscene para o jogo em si:

—Outra folha de rosto—

(DESPAIN, 2009. pp. 226-227)

Major Blackmore olha para o combate adiante

MAJOR BLACKMORE

(com um tom sábio)

Acredite ou não, os deuses responderam...

TRANSIÇÃO SUAVE PARA A CÂMERA PADRÃO DE JOGO

CUTTING

(com crescente intensidade)

3º Batalhão, saia e defendam o QG, com as ordens do Major Blackmore.

P01\_01 DESTRUIR OS PANTERAS E OS GRUPOS DE INFANTARIA

Duração: 5 minutos

O 3º Batalhão sai de trás de sua infantaria e sua proteção para proteger o QG Aliado dos Panteras que surgem fora do mapa, além de Authie (do outro lado do mapa da missão).

CORTA PARA:

Company of Heroes: Opposing Fronts

The witches Cauldron

Neste trecho podemos ver que a descrição da parte jogável do roteiro aparece de forma clara e objetiva, sem definir o que o jogador vai fazer, pois isto é definido exatamente única e exclusivamente pelo jogador, é sua interatividade. Também não é função do roteirista de jogos desenvolver a mecânica pela qual os elementos não jogáveis vão se comportar, essa é a função do *game designer*, como diz Chris Bateman "O roteirista tem de contribuir com sua visão e entender que a escrita é um aspecto do processo de desenvolvimento, não necessariamente a mecânica que guiará o design" <sup>11</sup> (BATEMAN, 2008. p. 20), sendo que, em *puzzle games*, os que, geralmente, são mais guiados por algoritmos matemáticos que por uma narrativa muitas vezes não há a figura do roteirista, apenas do *game designer*.

A seguir, analisaremos a formatação de um trecho do roteiro do jogo

<sup>11</sup> - The writer needs to contribute to the vision and understand that writing is an aspect of the development process, not necessarily the engine that drives the design.

<sup>10</sup> - A short movie presented to the player at specific points in the game.

de aventura “Bratz: Forever Diamondz”<sup>12</sup>, lançado em 2006 pela THQ, roteiro por Wendy Despain, retirado do livro “Professional Techniques for Video Game Writing” da mesma autora:

SF3-5: Special Feature 3-5 – gameplay do desfile de moda

Detalhe da fase:

O jogador terá de entrar no desfile de moda pela, agora aberta, porta dos fundos. O jogador terá de completar o desfile de moda fazendo no jogo tanto a pose quanto a fotografia.

Diálogo:

(O diálogo da fase para o desfile de moda será colocado acima do jogo atual, no estilo de um comentarista. Byron Powell não será visível enquanto durar a fase)

*Modelo 1 se aproxima do ponto de pose#1*

BYRON POWELL

É isso aí! Vamos mostrar para essas pessoas o desfile mais quente de Manhattan.

*Modelo 1 se aproxima do ponto de pose#2*

BYRON POWELL

Eles precisam ver todos os ângulos – fotografe aí.

*Modelo 1 se aproxima do ponto de pose#3*

BYRON POWELL

Pode ficar com o palco garota. Você está ótima.

*Modelo 2 se aproxima do ponto de pose#1*

BYRON POWELL

Okay, hora de nos mostrar o que você tem.

(DESPAIN, 2008. p. 193)

Nesse trecho de roteiro já vemos uma presença maior de termos de organização para facilitar o trabalho dos programadores, entre os quais listar e catalogar por códigos e números os elementos de

12 - Como no exemplo anterior, o original em inglês não será mostrado aqui devido a extensão, então a tradução não deve ser considerada oficial.

| ID da Linha | Estória | Seção   | Personagem | Linha   | Direção de Voz                        | Âncora (trigger)  | Contexto  |
|-------------|---------|---------|------------|---|---------------------------------------|-------------------|---|
| 101         | Oni     | Prolog. | Shoki      | Aqui é shoki.. Sim eu entendo. Acalme-se estaremos aí logo.   | Tom de trabalho, atendendo o telefone | Começo da estória | Na Livraria de Shoki, de noite, as altas estantes de livros estão iluminadas por velas em candelabros (cont.) |
| 102         | Oni     | Prolog. | Lucy       | Não é uma noite calma no final das contas?  | Distraída ainda lendo seu livro       | Em seguida        |   |
| 103         | Oni     | Prolog. | Shoki      | Centro. Um chefe de manutenção acabou de ter uma conversa com um funcionário que morreu ali 15 anos atrás. Ele está um pouco triste |                                       | Em seguida        |   |
| 104         | Oni     | Prolog. | Lucy       | Pensei que não caçávamos mais.  | Curiosa. Prestando toda atenção agora | Em seguida        |   |

jogo, no caso o nome da fase e os personagens, como essa parte não é essencialmente cinematográfica, por assim dizer, a formatação Master Scene não foi usada, um outro exemplo que segue, também retirado do mesmo livro e da mesma autora é o roteiro de vozes de “Pests”<sup>13</sup>:

(DESPAIN, 2008. p. 194)

No exemplo acima cada linha é identificada para facilitar o trabalho dos programadores, que vão inserir o diálogo na linha de programação correspondente.

No próximo exemplo, o roteiro foi dividido em diversas seções bem definidas, cada uma visando atingir uma área específica da equipe, apesar de ser um roteiro apenas das *cutsscenes*. O jogo é “Star Wars: X-Wing Alliance” lançado pelas LucasArts em 1999, e o roteiro foi

13 - Tradução da autora.

retirado do livro Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG de Wendy Despain.<sup>14</sup>

#### Lista de personagens da cutscene

Personagens (que aparecerão na cutscene)

Aeron Azzameen (C02)

Irmã do jogador: Mais velha que jogador. Sua especialidade é a quebra de códigos, corrompimento de dados e hackeamento de computadores geral, treinadora do jogador, confidente e link com a família durante a história, particularmente após o jogador se unir aos Rebeldes. Personagem central e Heroína.

Antan Azzameen (C01)

Tio do jogador: Irmão do pai do jogador, sócio de muito tempo e fundador da companhia de entregas e armazenamento da família. Assume a liderança da família depois que o pai é morto. Personagem central, figura chave no principal ponto de virada da história

[...]

Almirante Ackbar (C08)

Principal comandante militar da Aliança, comandante do Cruzador Independência, calamari

Oficial Rebelde #1 (C05)

Oficial Rebelde #2 (C06)

[...]

#### Cutscene 1 – Abertura

##### Principais elementos:

- Fuga dos rebeldes de Hoth
- Créditos
- Encontro na Plataforma da Família

Naves:

- Corellian YT-1800 Transport Otana (Transporte da Família)
- Corellian YT-1300 Transport Sabra (nave do jogador)
- MandalMotors Pursuer-classe Nave de Reforço (Nave de Emon)

<sup>14</sup> - Tradução da autora.

- Transporte médio

[...]

##### Vozes:

- Thomaas Azzameen (Pai e capitão do Transporte da Família)
- Galin Azzameen (Irmão mais velho e copiloto do transporte da família)
- Antan Azzameen (tio e Diretor da Plataforma)
- Olin Garn (Piloto #1 da X-Wing)

**Cena 1:** A Otana deixando Hoth escoltada por um par de X-wings direto na direção da câmera. A câmera segue o transporte e este segue para longe dela, um Star Destroyer é revelado se movendo para bloquear sua passagem

TOMAAS AZZAMEEN sarcástico

“Mas que belo dia para visitar os Rebeldes! Eu posso ver porque cocês vão precisar de tanta bacta!”

O Star Destroyer é acertado por um tiro de canhão de íons vindo de trás da câmera

OLIN GARN confiante

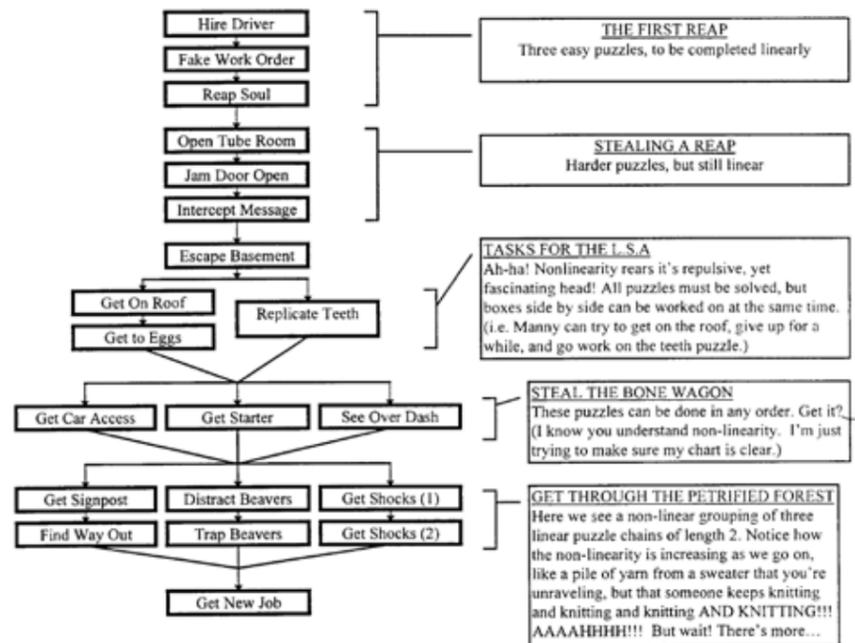
“Não se preocupe, estamos te cobrindo.” (DESPAIN, 2009. p. 247-249)

Para roteiros multilineares, os que exploram a interatividade do meio criando uma gama de possibilidades narrativas de acordo com a escolha do jogador, Musburger diz que as cenas alternativas devem ser diagramadas pelo roteirista, num fluxograma, de forma que os programadores e desenvolvedores escrevam os códigos de programação de forma que a ação flua de acordo com a decisão do jogador. (MUSBURGER, 2008. Pág. 186). Como no exemplo seguinte, do jogo Grim Fandango, jogo de aventura lançado pela LucasArts em 1998<sup>15</sup>, roteiro original de Tim Schafer, Peter Tsacle, Eric Ingerson, Bret Mogilefsky e Peter Chan.

(SCHAFER; TSACLE; INGERSON; MOGILEFSKY; CHAN, 1996. p. 03) Veja que no fluxograma a informação aparece clara e objetiva, sendo os quadrados apenas os nomes dos capítulos pelos quais o jogo passa, após fazer esse diagrama, que deve ser feito em conjunto com o

<sup>15</sup> - Disponível em: [http://www.diskchocolate.com/blog/wp-content/uploads/2008/11/grimpuzzledoc\\_small.pdf](http://www.diskchocolate.com/blog/wp-content/uploads/2008/11/grimpuzzledoc_small.pdf) ao contrário dos exemplos anteriores este não foi traduzido, pois quero destacar apenas o fluxograma.

## Puzzle Structure – Year One



game designer, o roteirista então deve fazer uma descrição detalhada de cada capítulo, bem como dos personagens que estarão envolvidos nas ações.

No exemplo a seguir, retirado do livro Roteiro para Mídia Eletrônica, (MUSBURGUER, 2008. p. 182-183) podemos ver como a ação pode ser descrita em um roteiro multilinear, que poderia ter sido feito com ou sem o fluxograma bem definido:

Old LM: Com licença, senhor. Essa arma que o senhor segura é minha. O senhor poderia devolvê-la?

Haxan: Quê?

Haxan está confuso por ver um de seus inimigos um Lizard, pedir a ele que devolva sua arma. Haxan Também se pergunta porque o velho está ferido e cansado.

Opções de jogador

1. Devolve a espada
2. Fica com a espada
3. Mata o velho

### 1.Haxan confia no homem e devolve sua arma

Haxan: Não sei quem fez isso ao senhor... Mas parece que o senhor precisa mais disso do que eu. Tome, pegue essa espada, velho

Haxan entrega a espada para o velho.

Old LM: Obrigado... essa espada não é de melhor qualidade, mas é melhor do qualquer coisa que você encontrará por aí. De qualquer forma, caso esteja se perguntando quem sou eu, meu nome é Chip e sou um ferreiro, assim como você.

[...]

### 2.Haxan gosta da espada e decide ficar com ela.

Haxan: Desculpe, velho, mas tenho certeza de que farei um melhor uso dela que você.

Quanto mais linhas de narrativa diferentes, mais complexo e abrangente fica o fluxograma e conseqüentemente mais interativo é o jogo, quanto mais liberdade o jogador experimentar, mais poderoso será o sentido do enredo, (MURRAY, 2003. Pág. 197) ao passo que “na busca por complexidade e abstração, corremos o risco da incoerência” (MURRAY, 2003. p. 193), ou seja, muitas vezes não é realmente necessário que a ação se desenvolva tão complexamente, o roteirista não pode esquecer que o objetivo do jogo deve ser, sempre, o entretenimento.

Assim, o roteirista de jogos tem o desafio de criar narrativas envolventes e interativas, que possam funcionar com a mecânica definida pelo *game designer*, nunca se esquecendo que o roteiro vai passar por uma vasta gama de profissionais, cada um na sua área, sabendo que sempre que necessário será solicitado a ele que reescreva o roteiro todo ou partes do mesmo para que se adéque a uma ou outra necessidade da equipe.

O roteirista de jogos também tem de explorar as possibilidades do gênero escolhido, tomando cuidado para não cair no exagero, cuidado para não ferir a própria unidade narrativa na ânsia de explorar ao máximo a mecânica do jogo e os gráficos, pois, para que

a imersão se consolide é necessário que haja momentos dramáticos bem definidos, é necessário que jogador e personagem estejam de acordo, e fazer com que eles se identifiquem de tal modo, é função do roteirista.

Enfim, o roteirista de jogos eletrônicos tem de se lembrar, que, embora os jogos eletrônicos também sejam um produto audiovisual, áudio e vídeo não são os únicos elementos que um jogo tem de ter, e, na falta de uma formatação padrão, o roteirista tem de perceber as necessidades da equipe e as necessidades de sua narrativa, desenvolvendo sua própria formatação de forma a atender todas as demandas de sua equipe, que, dependendo do gênero, da mecânica e da relação roteirista-*game designer*, precisará de mais ou menos narrativa, mais ou menos profundidade, mas sempre extremamente clara, objetiva e precisa.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATEMAN, Chris. “Game Writing: Narrative Skills for Videogames” EUA. Charles River Media. 2007

DESPAIN, Wendy “Professional Techniques for Video Game Writing”. EUA. A K Peters, Ltd. 2008

DESPAIN, Wendy “Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG”. EUA. A K Peters, Ltd. 2009

GAL, Viviane; LE PRADO, Cécile; NATKIN, Stéphane; VEGA, Liliana. “Writing for Videogames”. 2002

MURRAY, Jannet H. “Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço” São Paulo. Editora UNESP. Traduzido por Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol 2003.

MUSBURGER, Robert B. “Roteiro para Mídia Eletrônica: TV, rádio, animação e treinamento corporativo” Rio de Janeiro. Elsevier Editora Ltda. Tradução de Natalie Gerhardt. 2008

MICHAUD, Laurent “The video game software market will

grow from EUR 41.9 billion in 2011 to almost EUR 60.6 billion in 2015” França. IDATE. 2012. Disponível em:

[http://www.idate.org/en/News/World-Video-Game-Market\\_733.html](http://www.idate.org/en/News/World-Video-Game-Market_733.html)> Acesso em: 28 Maio 2012

SCHAFER, Tim; TSACLE, Peter; INGERSON, Eric; MOGILEFSKY, Bret; CHAN, Peter “Grim Fandango: Puzzle Document”, 1996. Disponível em:

< [http://www.diskchocolate.com/blog/wp-content/uploads/2008/11/grimpuzzledoc\\_small.pdf](http://www.diskchocolate.com/blog/wp-content/uploads/2008/11/grimpuzzledoc_small.pdf)> Acesso em 31/05/2012

WADA, Yoichi “The Structural Transformation of the Game Industry”. Japão. Palestra na Chuo University. 2011. Disponível em:

< <http://www.square-enix.com/eng/news/speeches/20111125/page01.html>> Acesso em: 28 Maio 2012