



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

MAURÍCIO VILAR SANTOS

CUSTOMIZAÇÃO DE PERSONAGEM NO JOGO WORLD OF WARCRAFT

Pelotas-RS

2017

MAURÍCIO VILAR SANTOS

CUSTOMIZAÇÃO DE PERSONAGEM NO JOGO WORLD OF WARCRAFT

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Gissele Azevedo Cardozo

Pelotas-RS

2017

Resumo

Este trabalho trata da customização de personagens no jogo World of Warcraft e como a customização afeta a interação lúdica de significado e a narrativa emergente do jogo. Nele são trabalhados conceitos como Role Playing Game, narrativa embutida e emergente. Na sequência é apresentado a interação lúdica de significativa, e a customização de personagens, para então analisar um personagem da criação de personagens do World of Warcraft baseado nos elementos anteriores. Concluindo e respondendo à pergunta do trabalho.

Palavras chaves: World of Warcraft, Interação lúdica significativa, narrativa emergente, customização, personagem.

Abstract

This thesis is about character customization on the game World of Warcraft and how this customization affects the lúdic interaction of significate and the emergeing narrative of the game. In it, is worked concepts like Role Playing game genre, emergeing and embedded narratives. In sequense is introduced the lúdic interaction of significate, character customization, to analyze the character customization in World of Warcraft based on previously elements. Concluding and answering the question of this work.

Key words: World of Warcraft, interaction of significate, emergeing interactive, customization, character.

Lista de Quadros

Quadro 1 - Raças e Classes disponíveis	19
Quadro 2 - Classes e Especializações	19
Quadro 3 - Escolha de Raça, Classe e Especialização.....	20

Lista de Figuras

Figura 1 – Mortal Kombat	Erro! Indicador não definido.
Figura 2 - Guerreiro de World of Warcraft	15
Figura 3 - Tela inicial de login	17
Figura 4 - Tela de criações do personagem	18
Figura 5 - Área inicial dos Trolls.....	21
Figura 6 - Janela de especializações.	22
Figura 7 - Especialização Gélido.....	22
Figura 8 - Especialização Fogo.	23
Figura 9 - Especialização Arcano.....	24

Sumário

INTRODUÇÃO.....	8
MMORPG, NARRATIVA EMBUTIDA E EMERGENTE	10
INTERAÇÃO LÚDICA DE SIGNIFICADO	12
CUSTOMIZAÇÃO DE PERSONAGEM.....	15
ANÁLISE DE WORLD OF WARCRAFT	16
CONCLUSÃO.....	25
REFERÊNCIAS.....	27

INTRODUÇÃO

O gênero de game MMORPG, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, consiste na ideia de um jogo de RPG¹, porém em plataforma on-line. Neste universo, o jogador controla um personagem que o permite interagir com o mundo virtual do jogo e outros jogadores. Neste contexto, estes seres digitais são chamados de avatar e permitem aos usuários de jogos vivenciar, ainda que virtualmente, a narrativa criada para o jogo.

Em jogos digitais existem dois tipos de narrativa, embutida e emergente. A narrativa responsável pela história linear do jogo é conhecida como embutida. Ela é planejada e criada antes do jogo ser lançado. Todos os jogadores independentemente da classe, raça ou gênero de escolha do seu personagem, podem experimentar essa história principal. O jogador não pode distorcê-la ou mudar o seu rumo, apenas interagir com o que foi pré-planejado e delimitado pelos seus criadores.

Contrário à embutida, a narrativa emergente surge da interação do jogador com o universo criado para o jogo, emerge das escolhas feitas pelo usuário, ao decidir por exemplo, de qual forma irá enfrentar seus inimigos virtuais, ou por qual caminho irá percorrer para chegar a seu destino, ou ainda, de que maneira vai executar as missões do jogo. Ela gera um significado único para cada jogador, pois é fruto das alternativas das interações realizadas durante cada partida.

As Escolhas realizadas desde a criação do personagem até a conclusão do jogo, partem da interpretação das situações que confrontam o jogador no universo virtual. Os significados que surgem destas interpretações e tomadas de decisão são únicos e exclusivos de cada jogador. Por esse motivo, Sales e Zimmerman (2004) defendem que, os jogos precisam permitir ao usuário interações lúdicas significativas, que partem da inter-relação entre as decisões tomadas e o sentido estratégico gerado na mente da pessoa por trás do controle.

Sem interações lúdicas significativas, os jogos não passam de interações com pouco ou nenhum sentido, podendo deixar o usuário sem motivação para seguir jogando. Desta forma, é compreensível que empresas desenvolvedoras de jogos permitam ao jogador escolher e alterar completamente o personagem que será manipulado.

¹ RPG ou Role Playing Game

No entanto, criar personagens de MMORPG com características sólidas que funcionem no cenário do jogo e tenham complexidade psicológica é algo que exige um bom planejamento. O criador desses personagens, tem que saber o que o público do jogo quer, além de criar personagens que combinem com o estilo e com o mundo do jogo. O *Game designer*, tem que ter em mente quais possibilidades de customização podem ser abertas para o jogador, e quais limitações ele precisa impor para preservar a identificação do personagem com o mundo do jogo.

Essa customização ajuda a criar sentido para o jogador, na forma de identificação com o personagem ou na estratégia que o mesmo busca para enfrentar os desafios impostos pelo *game*. As escolhas pessoais na criação do avatar, permitem um visual parecido com a própria aparência da pessoa que está jogando, ou com a imagem idealizada que ela deseja. “O jogador customiza o personagem para criar um ideal do que ele gostaria de ser”, Schell (2008). Neste sentido, pode-se considerar que a customização não é algo apenas visual, mas também influencia as habilidades e a intenção de representação que o jogador busca.

Por outro lado, a narrativa emergente, como já foi dito, é fruto da interação do usuário com o mundo virtual do mesmo. Em jogos MMORPG essa narrativa é especialmente importante, pois o jogo permite uma grande variedade de possibilidades de customização dos personagens.

Com a intenção de mapear as habilidades e analisar as funções de cada classe e raça dos aspectos customizáveis dos personagens de World of Warcraft de forma a contemplar o objetivo principal abaixo citado:

Mapear os aspectos que podem ser customizados no jogo World of Warcraft e de que forma cada um deles pode alterar as futuras escolhas que o jogador encontrará nos desafios impostos pelo mundo virtual do jogo.

Esta é uma pesquisa qualitativa e exploratória, pois apoia-se no estudo bibliográfico livros de game design que apresentam dados subjetivos pertinentes ao universo estudado, porém sem a intenção de quantificar os resultados encontrados. É exploratória por se propor a proporcionar uma visão geral e aproximada, da customização dos jogos MMORPG e da sua ligação com a interação lúdica significativa e conseqüentemente a narrativa emergente.

Na análise do jogo, serão listados esquematicamente os aspectos customizáveis dos personagens do jogo World of Warcraft com o intuito de compreender quais os parâmetros que

podem ser escolhidos dentro das diferentes raças e classes dos personagens, pretende-se com isso entender os diferentes tipos de personagens que podem ser criados dentro do mesmo jogo e como essas criaturas diferenciam-se entre si, permitindo ao jogador experiência o mesmo jogo de formas distintas.

MMORPG, NARRATIVA EMBUTIDA E EMERGENTE

O MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), tem origem dos jogos de tabuleiros de RPG (*Role Playing Game*). Um dos primeiros RPG e mais conhecidos, é o *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões), criado por Gary Gygax e Dave Arneson. O RPG consiste basicamente em um grupo de pessoas jogando uma história fictícia, na maioria das vezes medieval, por meio de um tabuleiro e dados. O Mestre é a pessoa encarregada de criar as histórias, ele quem dita as regras do jogo, o resto das pessoas serão os jogadores que irão entrar na história como personagens, usando os dados para fazer suas ações.

O gênero RPG foi crescendo e expandindo, até chegar na plataforma virtual, onde ganhou força de expansão. Como o RPG originalmente foi feito para jogar com outras pessoas o gênero foi implementado para jogos Online e com vários jogadores ao mesmo tempo.

O progresso da história e das habilidades dos personagens em um MMORPG é o principal objetivo do jogo. Cada jogo possui suas próprias regras mas, o método básico, é o acúmulo de pontos de experiência obtidos através de ações bem-sucedidas. Após um determinado número de experiência ganha, o personagem sobe de “nível”, recebendo e/ou aumentando poderes e habilidades.

Apesar da evolução dos personagens, a narrativa linear do jogo se mantém e, para autores como Jesse Schell (2008), jogos desse tipo narrativo são chamados de narrativas embutidas. Esse, nada mais é do que roteiro principal dos jogos, ou até mesmo as missões secundárias, onde o jogador irá experimentar a história que os criadores dos jogos desenvolveram. Um exemplo nesse sentido é quando, ao entrar no mundo do jogo aparece um curta cinematográfico sobre a história introduzindo ao jogador o que ele deve fazer e qual o seu objetivo. Também é possível ver que, para ganhar uma recompensa, o jogador precisa matar alguns monstros e coletar partes deles como prova. Esses tipos de missões são como o nome

propriamente diz, embutidas no jogo, o jogador não tem como alterar seu resultado final. Para finalizar a missão ele precisa necessariamente matar os monstros e coletar as provas.

Salen, Zimmerman (2004), falam que a narrativa embutida tende a se assemelhar a experiência que a mídia linear fornece, é um conteúdo gerado antes da interação do jogador. Feita para fornecer motivação para os eventos e ações do jogo, os jogadores experimentam a narrativa embutida como contexto para a história. Narrativa Embutida possui início, meio e fim, por exemplo: um herói nasce, aprende com seu mestre artes marciais, passa pelas dificuldades e desafios do caminho, e no final resgata a mocinha. É a narrativa “pronta” dos jogos. Feita para dar um sentido ao jogo, e ajudar a criar a história por trás dos personagens, e as situações que o mesmo vivenciará. Está diretamente ligada ao visual dos elementos da história e ajuda na ambientação do usuário no universo que ele estará envolvido. Em resumo, a narrativa embutida é semelhante ao roteiro de um filme, no qual o personagem precisa ir do ponto A ao ponto B, e cumprir o seu objetivo principal naquela história e não pode ser mudada. Caso o jogador queira terminar a história do jogo, ele deve passar por todos os caminhos desenvolvidos pelos criadores da história para chegar ao fim.

No entanto, há algum tempo, criadores de jogos e jogadores de forma geral vêm percebendo que somente um tipo narrativo não é capaz de descrever o que acontece no ambiente de jogo. Por esse motivo, autores como Salen e Zimmerman (2004), passaram a citar uma segunda forma narrativa, a narrativa emergente, ou seja, que surge a partir do conjunto de regras e as possibilidades de interações permitidas. Diferente da narrativa Embutida, os elementos da narrativa Emergente, como o próprio nome sugere, emergem durante a jogabilidade partindo das escolhas feitas pelo jogador, como por exemplo, a missão do jogador é resgatar uma princesa, mas para isso ele precisa derrotar o dragão guardião antes. De que maneira o jogador vai fazer isso, é a narrativa Emergente, por qual caminho ele vai percorrer para chegar ao castelo da princesa, com qual arma ele vai derrotar o dragão, e qual estratégia ele vai usar para vencer a luta.

Segundo Salen e Zimmerman (2004), a maior parte da narrativa de momento-a-momento do jogo são emergentes, como a escolha do jogador, que leva uma experiência imprevisível de narrativa. Criada pelos próprios jogadores, usando as mecânicas do jogo. É a experiência pura das decisões tomadas pelo jogador. Essa nova forma é a construção da experiência do jogo, pelo jogador. Na história criada pelos desenvolvedores do jogo, o herói — personagem do jogador — deveria derrotar o monstro sem morrer, para assim poder dar segmento na história. Mas mesmo a história dizendo que o jogador tem que derrotar um chefe

inimigo para passar à fase, o jogador pode acabar morrendo várias vezes antes de conseguir esse feito, reconstruindo a experiência que a narrativa passa. Em jogos cooperativos, onde jogadores se ajudam para conquistar um objetivo em comum, a narrativa emergente é ainda mais nítida, pois é imprevisível saber qual o tipo de classe ou raça até mesmo gênero do outro companheiro de jogo, mudando assim, toda a experiência da jogabilidade. A narrativa Emergente é a narrativa que o jogador cria com a experiência da sua jogabilidade.

Em jogos MMORPG essa forma narrativa é especialmente interessante e importante, pois ainda que existam desafios previstos na narrativa linear do jogo, estes não precisam ser ultrapassados de maneira linear, aumentando a proximidade com as intenções do jogador, mesmo que por vezes, os desafios sejam maiores que as capacidades adquiridas pelos avatares.

INTERAÇÃO LÚDICA DE SIGNIFICADO

Como visto acima as duas formas narrativas dos jogos convivem em harmonia. No entanto, elas não são a única fonte de inspiração para os jogadores de vários lugares do mundo manter o jogo World of Warcraft a 14 anos no mercado. Sales e Zimmerman em seu livro Regras do Jogo (2004) procuram dissecar o que eles consideram o mais importante aspecto a ser considerado nos jogos, a interação lúdica significativa. Os autores em um primeiro momento procuram explicar as nuances da interação lúdica que pode ser encontrada em outras interações (não somente em jogos), como em um comportamento ou em gírias de palavras. Por exemplo: Quando se faz uma piada, a pessoa que conta geralmente usa de distorções ou ambiguidades dos significados das palavras que originalmente já são pré-definidas pela sua língua, para ter efeito e reação dos ouvintes. Essas distorções e ambiguidades são tipos de “brincadeiras” com as regras da língua. A interação lúdica necessita de uma regra já existente, para ser criada. É uma atividade que não conscientemente é realizada, sem nenhum outro objetivo além de si mesma.

Nos jogos, este tipo de interação ganha um novo significado quando passa a ser encarada como interação lúdica significativa. Para ilustrar esse conceito é preciso descrever de quais maneiras os jogos produzem significados para o jogador.

A interação lúdica significativa em jogos é refletida primordialmente na jogabilidade, como uma estratégia competitiva em um jogo de Xadrez, uma interação lúdica social de um

jogo de charadas, ou até mesmo uma interação narrativa de um jogo digital. A jogabilidade incorpora a ideia de jogar como um movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida, criar possibilidades por meio de um sistema já existente e delimitado.

Por exemplo, em um jogo digital de luta, como *Mortal Kombat* (figura 1), onde dois oponentes se enfrentam em uma luta até a morte. Os personagens escolhidos pelos jogadores para lutar entre si possuem, cada um, uma barra de cor verde na parte superior da tela representando a longevidade da vida dos personagens. Quando um jogador ataca o outro e causa dano, essa barra diminui, quando a cor some por completo o personagem morre e o jogador perde a batalha. Devido a essas características, baseado na quantidade de vida que o personagem tiver, o jogador pode optar por estratégias diferentes. Como, se estiver com pouca vida, jogar mais defensivamente e esperar por oportunidades, ou atacar com tudo para arrancar o mais rápido possível a maior quantidade de vida do contador do adversário. Embora esse instrumento de medição de vida seja apenas algo simples, ele representa várias possibilidades estratégicas, como o nível de saúde atual de cada jogador, uma medição de quem está ganhando no momento, de quanto tempo falta para o jogo terminar, a habilidade dos dois jogadores e a efetividade da estratégia de cada um.

Se analisarmos o exemplo acima, podemos perceber que um único parâmetro do jogo pode se desdobrar em uma quantidade considerável de opções estratégicas, fato que instiga os jogadores a interagir com o jogo, já que ele pode se desdobrar em inúmeras possibilidades, basta que o usuário escolha a opção que melhor lhe representar.

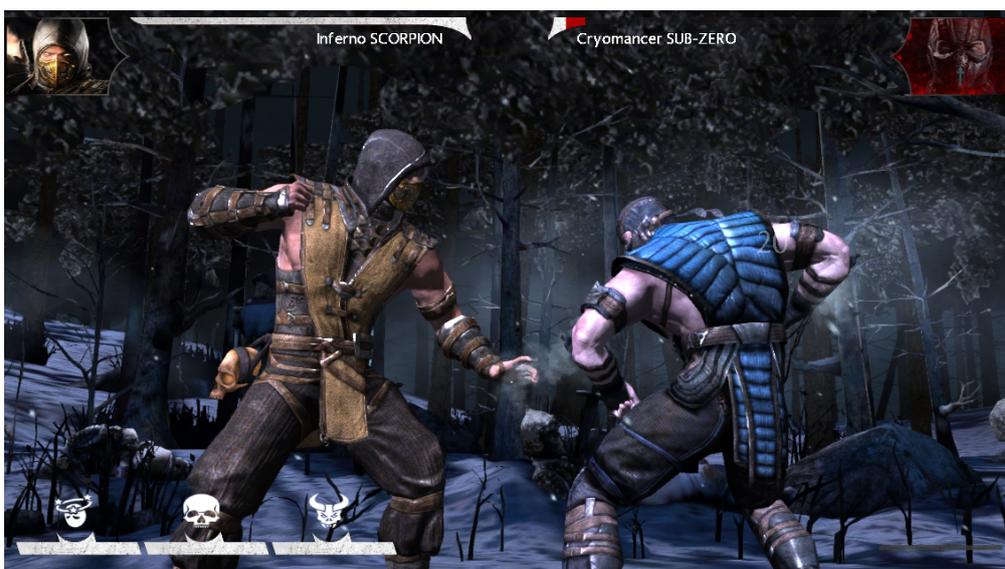


Figura 1 - Mortal Kombat.

Fonte: LEE, Offgamers, 2015.

Este fato é especialmente relevante, quando criamos um personagem e começamos a jogar, pois outras informações são introduzidas ao longo desse processo. A atmosfera de um jogo, a sua história, o seu estilo de jogabilidade, criam sua identidade. A partir disso, o jogador cria concepções desse mundo fantasioso, onde ele faz suas próprias regras que são impostas para ele, mesmo que baseadas nos conceitos do jogo. Por exemplo, uma pessoa que joga um RPG baseado em *Dungeons and Dragons*, vai ter tipos de personagens e classes que podem ser escolhidas para jogar baseadas no tipo de jogo. Partindo dessa escolha, o jogador já cria uma intensão significativa para o seu personagem. O personagem que o jogador criou e customizou, vai representar o que ele deseja, e assim junto com a atmosfera história e jogabilidade o próprio jogador cria regras e definições baseadas nas suas escolhas e experiências dentro do jogo.

Personagens de jogos são representações que criam representação a partir deles. Os jogadores podem compreender um mundo fantasioso nunca visto antes a partir de convenções familiares da sua representação. Para compreender o mundo ao redor o jogador faz relação com histórias e mundos semelhantes. (SALEN, ZIMMERMAN, 2004).

Em um MMORPG a customização do Avatar é algo que vem se tornando cada vez mais relevante para a experiência dentro do jogo, que por ser on-line, muitas pessoas interagem entre si. Essa customização não só ajuda a diferenciar os personagens de cada jogador, mas cria significados baseados em referências prepostas pelo estilo e gênero de jogo, concebendo assim, identidades e representações únicas para os jogadores.

Se um jogador decide escolher um personagem da classe “guerreiro” (Figura2), porque ele gosta de usar uma espada para atacar seus inimigos, suas ações no jogo serão influenciadas por essa escolha, pois como a classe escolhida foi guerreiro, ele não poderá usar, por exemplo, magias de longo alcance, como um mago faria. Suas ações e interações são limitadas pela customização feita na escolha da classe. A jogabilidade, traz esse conceito, de que a interação com resultado significativo no mundo do jogo, na customização do personagem, nas escolhas mecânicas, na interação com a narrativa embutida, cria um significado lúdico ao jogador, podendo assim ter experiências no jogo além do que os criadores planejaram.



Figura 2 - Guerreiro de World of Warcraft.

Fonte: STREAMLINE1985, DVS Gaming, 2017.

CUSTOMIZAÇÃO DE PERSONAGEM

Se por um lado uma pequena barra de vida pode permitir uma diversidade de interação significativa, por outro a customização do avatar permite uma aproximação com o usuário.

Avatar é a palavra usada para definir um personagem que representa o jogador no universo criado pelo jogo. A palavra vem da religião Hindu, significa a materialização do espírito de um ser divino em um corpo terrestre.

Bastante comum em jogos de simulação de vida como *The sim, secound life*, e de jogos cooperativos, como *Ragnarok online*, têm grande poder de empatia com o jogador. Em alguns jogos é possível customizá-los de acordo com o gosto pessoal do usuário. Podendo mudar cor de cabelo, tipo de rosto, cor de pele, altura, tipo de corpo, se o personagem vai ser gordo ou magro, e entre outros aspectos que possibilitam a personalização.

Segundo Schell (2008), a relação entre o Avatar e o jogador chega a ser estranha, pois tem momentos que o jogador é completamente distante do seu personagem central, mas em outros, é tão ligado mentalmente a ele, que chega a se contorcer quando este se machuca.

A popularidade da customização de personagens em jogos on-line, vem crescendo cada vez mais, pois a maioria dos jogadores do gênero de plataforma online gostam de ter a possibilidade de personalizar seus avatares. Em alguns casos a liberdade de customização do avatar é tão vasta e variada, que alguns jogadores acabam por passar mais tempo criando e enfeitando o seu personagem do que jogando propriamente o jogo. Esse tipo de criação de personagens que possibilita uma customização mais complexa é também usado, não só como um complemento estético no jogo, mas também como estratégia para chamar a atenção dos jogadores.

Mas, toda a customização tem um preço, sendo na elaboração das mecânicas, nas diferentes formas que o personagem precisará ou na elaboração do código que sustentará essas mudanças, um jogo com avatares customizáveis requer esforço e atenção da equipe de criação. Como estratégia para diminuir a complexidade e ainda permitir aos usuários adaptar o jogo a seus gostos pessoais, algumas empresas limitam a customização de alguns elementos para o melhor controle sobre a criação dos jogadores. No entanto, mesmo que de forma resumida essas customizações permitem que em um único jogo os usuários possam vivenciar diferentes experiências, proporcionadas por suas escolhas no momento da criação do seu avatar. Um exemplo disso é o jogo World of Warcraft, que será analisado na sequência.

ANÁLISE DE WORLD OF WARCRAFT

Nesse capítulo será feita uma análise completa de todas as classes e raças do WOW² e suas customizações, com relação a interação lúdica significativa. Tomando como base autores como Schell, Salen e Zimmerman. A partir do que for analisado, irei responder ao problema do artigo.

No World of Warcraft, antes de começar a aventura pelo mundo, é necessário escolher seu personagem. Quando o *player* faz o *login* na tela inicial (Figura3), o jogo leva diretamente para a tela de criação de personagens, que permite a criação e customização.

² WOW ou World of Warcraft



Figura 3 - Tela inicial de login.

Fonte: o autor do artigo.

Na tela de criação de personagens (Figura4), aparecem as 13 raças no lado esquerdo, dividido por suas respectivas facções, aliança com cor azul e horda com a cor vermelha. Todas as raças possuem a opção de escolha de sexo, masculino ou feminino, porém não afetam na mecânica dos personagens, apenas no visual e em algumas animações. No lado oposto estão as classes. Cada raça tem uma limitação de classes que podem ser usadas, nenhuma raça tem acesso a todas classes. Esse fato tem relação com a história do jogo e de seus personagens.

Na parte inferior (Figura4), existem três barras vermelhas: voltar, personalizar e mais info. A barra “mais info”, mostra as informações e os detalhes de cada raça e classe, suas funções, habilidades raciais e alguns poderes de amostra da classe. Com essas informações o jogador já consegue ter uma concepção inicial do resultado das suas escolhas.



Figura 4 - Tela de criações do personagem.

Fonte: o autor do artigo.

A customização do personagem no WOW tem grande variedade e complexidade, as possibilidades de combinações entre raças, classes e especializações tornam o gameplay diversificado.

Com a escolha da raça, o próximo passo é a classe, onde se encontra a maior diversidade de estilos de jogo. Nenhuma raça disponibiliza todas as classes, elas são limitadas de acordo com as suas histórias. Um personagem da raça Orc, por exemplo, não pode ser a classe Druida. De acordo com a história do WOW, os Orcs são conhecidos por destruir a natureza para benefício próprio, ao contrário dos Druidas que são seres que protegem as florestas. Assim, não faria sentido um Orc ter acesso a classe Druida.

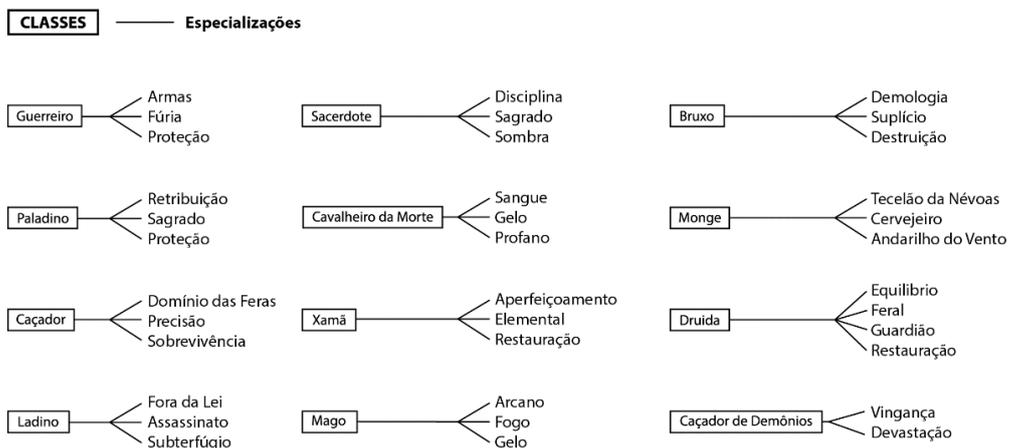
Abaixo são colocadas de forma esquemática as raças e suas possíveis classes (Quadro1). Para melhor ilustrar a grande quantidade de possibilidades de customização que o jogo apresenta em um segundo esquema são dispostas as classes e as possíveis especificidades das mesmas (Quadro2).



Quadro 1 - Raças e Classes disponíveis.

Fonte: o autor do artigo.

A variedade de classes por si só gera um *gameplay* diversificado. Mas elas são ainda mais complexas. Cada classe possui subclasses, conhecidas como especializações. A partir do nível 15 o jogador pode optar por escolher uma especialização. Geralmente cada classe se ramifica em três tipos de especializações, com exceção do Druida que são quatro e do Caçador de demônios que são duas, essas especializações cumprem papéis distintos na jogabilidade como, por exemplo, a função de Dano corpo a corpo ou como suporte para as outras classes.



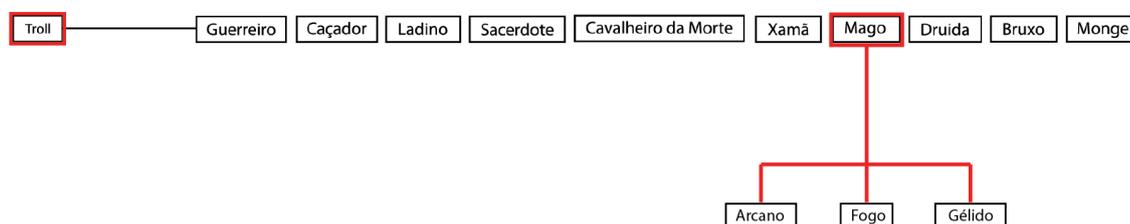
Quadro 2 - Classes e Especializações.

Fonte: o autor.

Devido à grande possibilidade de escolhas para a criação dos personagens de WOW, no contexto deste artigo foi necessário reduzir para ilustrar melhor a diversidade de possibilidades

na customização de classes, raças e especializações. Por esse motivo, optou-se pela escolha de apenas uma raça e uma classe passando posteriormente para a análise das diferentes especializações possíveis.

O Troll Mago (quadro3), é o escolhido devido à baixa versatilidade da classe que, em comparação com outras mais versáteis como o Druida que (exerce várias funções dentro do jogo), ela ainda assim é bastante complexa e pode usar muitos tipos de estratégias e gameplays³ diferentes.



Quadro 3 – Escolha de raça, classe e especialização.

Fonte: o autor do artigo.

Uma das habilidades raciais dos Trolls é a capacidade de lançar magias um pouco mais rápido do que as outras raças, o que torna uma boa escolha para um Mago, que por sua vez é baseado em dano mágico.

Ao escolher o Troll, o jogador inicia em uma das tribos dos Trolls (Figura5), onde os estilos de missões e monstros são diferentes das outras raças, ou seja, a experiência inicial é diferente.

³ Gameplay é o termo em inglês de Jogabilidade



Figura 5 - Área inicial dos Trolls.

Fonte: o autor do artigo.

A classe Mago é baseada apenas em executar dano mágico, onde o personagem precisa carregar o poder para liberá-lo. Os magos usam roupas leves, como mantos e vestes de pano. Isso ocorre porque essa classe não precisa atacar de perto os inimigos como classes de corpo a corpo. Ela foi projetada para causar grandes quantidades de dano sem ser exposta ao perigo. Suas habilidades de sobrevivência e defesa são menores em comparação a um guerreiro por exemplo. Porém, em termos de causar dano ela é mais eficiente.

Como os Magos são classes de longo alcance, sua estratégia é de bater no inimigo de longe, se ele chegar muito perto, fugir e voltar a atacar de novamente de longe. Esse estilo de luta entre corpo a corpo e longo alcance tem impacto na jogabilidade e na estratégia que pode ser usada nas lutas.

Ao alcançar o nível 15, o mago pode usar três tipos de especializações, sendo elas: Fogo, Gélido e Arcano (Figura6).



Figura 6 - Janela de especializações.

Fonte: o autor do artigo.

GÉLIDO

Essa especialização tem o elemento gelo como foco principal, ela usa de poderes mágicos que consistem em congelar e diminuir a mobilidade dos inimigos, dando tempo para o mago carregar os poderes antes de ser atacado. Os magos usam os mesmos tipos de armas para cada especialização, sendo a mais popular o cajado. As diferenças são os efeitos visuais e o estilo de jogabilidade que cada habilidade proporciona (Figura7).



Figura 7 - Especialização Gélido.

Fonte: o autor do artigo.

FOGO

Fogo é uma especialização que se concentra em causar danos instantâneos, sem o uso de carregamento de habilidades. O estilo de jogo consiste em conseguir oportunidades para usar os poderes mágicos instantâneos que são gerados ao longo da luta (Figura8). Por causa desse fato, os magos de fogo conseguem se deslocar com mais facilidade pelo terreno, em comparação aos magos de gelo, que para carregar uma habilidade, precisam ficar parados até a barra do poder encher e a habilidade ser liberada.



Figura 8 - Especialização Fogo.

Fonte: o autor do artigo.

ARCANO

A especialização Arcano não tem efeitos de lentidão como o Gélido e nem tantos poderes instantâneos como o Fogo, porém essa especialização tem um grande potencial de causar dano (Figura 9). Seu estilo de luta se baseia em acumular poderes por meio de magias mais fracas, para poder liberar uma magia poderosa.



Figura 9 - Especialização Arcano.

Fonte: o autor do artigo.

Como observado, as possibilidades de customização do personagem que afetam o *gameplay* é vasta, cada escolha de classe, raça e especialização leva a uma experiência de jogo diferente. Os Magos podem exercer apenas uma função com eficiência dentro do jogo, a de dano de longo alcance. Porém, mesmo com esse detalhe, a jogabilidade em relação a mecânica de jogo é vasta até para uma classe com poucas funções. Sendo assim, a customização de personagem tem impacto na jogabilidade, pois as escolhas de alguns aspectos podem fornecer experiências totalmente diferentes uma da outra no *gameplay*.

Na criação de personagens podemos também customizar a aparência do personagem, o visual estético. A estratégia de criar personagens customizáveis esteticamente ajuda na aproximação que o jogador tem com o personagem, de forma não direta na jogabilidade. No WOW as opções de customizações aparência são bastante limitadas em comparação a jogos atuais do mesmo gênero. Porém isso torna a caracterização do jogo mais profunda em relação ao estereótipo do personagem e a proposta de RPG, que embora a características estéticas sejam importantes, a liberdade de jogabilidade é o foco principal.

Em contraponto a esse tipo de jogo, existem jogos que focam muito na customização da aparência do personagem do que na parte que afeta a mecânica, como por exemplo o jogo de simulação virtual The Sims 4, onde o personagem, mais conhecido como Sims, simula o dia-a-dia de uma pessoa. As variações visuais são quase ilimitadas, pois a pessoa pode editar várias

partes do rosto e corpo do personagem, assim como mudar cores de cabelo, pele, olhos e até roupas.

Porém quando a customização termina e o jogo começa, as opções de jogabilidade são bem limitadas, pois elas são praticamente iguais para todos os outros sims, com apenas algumas variações relacionadas a personalidade do personagem, que pode ser escolhido anteriormente na customização.

CONCLUSÃO

A criação de personagens é um sistema que vem ganhando força ao longo dos tempos, se tornando cada vez mais complexo e customizável. Em jogos de MMORPG a criação do personagem é fundamental para poder experienciar o jogo. A customização permite diversas possibilidades de representação, tanto visual como em relação a mecânica de jogabilidade. Em jogos desse gênero, a customização define vários elementos, como vai ser o seu personagem, qual o papel dele dentro do mundo, e de qual forma ele vai ser jogado. O personagem é um componente insubstituível do *game* que gera significado tanto para o jogo como para o jogador.

Na customização existem dois elementos criadores de significado, os atributos e a estética. Os atributos são responsáveis pela estratégia que o usuário vai adotar baseado nas particularidades do personagem, como por exemplo, habilidades e poderes. A estética cria um significado afetivo entre personagem e jogador, como ter a possibilidade de customizar um personagem com a própria aparência ou recriar um personagem que o jogador já gosta ou tem empatia. Essas duas possibilidades da customização em conjunto permitem a interação lúdica significativa.

No World of Warcraft, a customização de personagem é uma parte impactante na experiência do jogo, pois nela podemos definir como iremos jogar. Dependendo do resultado da customização, as possibilidades de significação e *gameplay* são vastas. O *gameplay* é gerado pela narrativa emergente. São dois tipos de narrativas que existem dentro de um jogo, embutida e emergente. A narrativa embutida possibilita que qualquer pessoa experimente a mesma linha de história onde as variações são mais ligadas a estética visual do personagem do que algo relacionado a mecânicas de jogo. Porém, é na narrativa emergente que podemos ver mais

consideravelmente o impacto da customização do personagem, pois é onde as escolhas e ações feitas pelo jogador na customização resultam diretamente, e onde encontramos interação lúdica.

A interação lúdica significativa é o elemento que dá sentido ao jogo, é a interação do jogador com a fantasia do jogo por meio de ações e estratégias. Aparece na jogabilidade sendo a narrativa emergente o resultado de suas ações.

No WOW os aspectos customizáveis da criação do personagem agregam significados diferentes na interação do jogo, cada atributo que o usuário escolhe, cada aspecto visual, muda o comportamento e estratégia dentro do jogo, isso cria um significado único para cada jogador.

Concluindo assim, que a customização de personagens no World of Warcraft permite uma gama de possibilidades e significados com o jogador, esses significados lúdicos, aparecem na narrativa emergente como as ações dos jogadores. Cada ação gerada pela intenção do jogador é limitada pela customização do *game*. Todos aspectos da customização são estudados pelos criadores do jogo para gerar significado. Sendo assim, para um jogo de gênero MMORPG, o WOW possibilita uma vasta variedade de interações significativas que afetam a jogabilidade por meio da customização dos personagens.

9. REFERÊNCIAS

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design – A book of lenses. Pitsbugo, Carnegie Mellon University: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

SALEM, Katie e ZIMMERMAN, Eric. Rules of play – Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.

PLAY REPLAY. “Narrativa em jogos digitais a arte de contar histórias”. Disponível em: <<http://www.playreplay.com.br/narrativa-em-jogos-digitais-a-arte-de-contar-historias/>> Acesso em: 19 setembro de 2017.

LEE Alfred, Offgamers. “Mortal Kombat X IOS Review”. Disponível em: <<https://www.offgamers.com/blog/mortal-combat-x/>> Acesso em: 27 fevereiro de 2018.

STREAMLINE1985, Dvs Gaming “World of Warcraft: Warrior Tanking Guide”. Disponível em: < <https://dvsgaming.org/world-of-warcraft-warrior-tanking-guide/>> Acesso em: 27 fevereiro de 2018.