

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM

LUCAS GONÇALVES RODRIGUES

**Mapeamento Comportamental nos JRPGs – Uma Análise
de Sentimentos dos Personagens de Final Fantasy VII
Remake**

São Carlos, SP
2021

LUCAS GONÇALVES RODRIGUES

**Mapeamento Comportamental nos JRPGs – Uma Análise
de Sentimentos dos Personagens de Final Fantasy VII
Remake**

Dissertação de conclusão de Mestrado
apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Imagem e Som da
Universidade Federal de São Carlos como
requisito para a obtenção do título de
Mestre em Imagem e Som.

Área de concentração: Imagem e Som

Orientador: Prof. Dr.
Leonardo Antônio de Andrade

São Carlos, SP
2021

AGRADECIMENTOS

Aos clérigos, magos, cavaleiros, ladinos e outros tantos personagens que deram suporte a esta jornada, meus sinceros agradecimentos.

Agora, entretanto, é a hora de descansar, nobre viajante.

RESUMO

Final Fantasy VII Remake é um jogo eletrônico lançado em abril de 2020 para o PlayStation 4 que utiliza a estrutura mecânica e narratológica de Final Fantasy VII, lançado em 1997 para o PlayStation, com a finalidade de criar uma releitura da mesma obra audiovisual utilizando recursos tecnológicos contemporâneos à sua época. Entretanto, ao consumir o conteúdo de ambos os jogos, nota-se diferenças não apenas midiáticas, mas também comportamentais ao levar-se em conta a estrutura narratológica de alguns de seus personagens. O presente estudo visa examinar diálogos e cenas desses dois jogos eletrônicos através de algoritmos computacionais de análise de sentimentos para obter dados sobre o padrão comportamental de seus personagens principais, e assim identificar se há mudanças significativas em suas atitudes durante a narrativa de Final Fantasy VII Remake.

Palavras-chave: Final Fantasy; JRPG; Role-Playing Games; Jogos eletrônicos; Análise de sentimentos.

ABSTRACT

Final Fantasy VII Remake is an electronic game released in April 2020 for the PlayStation 4 that uses the mechanic and narratological structure of Final Fantasy VII, released in 1997 for the PlayStation, in order to create a reinterpretation of the same audiovisual work using technological resources contemporaries of their time. However, when consuming the content of both games, one notices not only media differences, but also behavioral differences when taking into account the narratological structure of some of their characters. The present study aims to examine dialogues and scenes from these two electronic games through computational algorithms for analyzing feelings to obtain data on the behavioral pattern of its main characters, and thus identify whether there are significant changes in their attitudes along the narrative of Final Fantasy VII Remake.

Palavras-chave: Final Fantasy; JRPG; Role-Playing Games; Electronic games; Sentiment Analysis.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Vendas dos principais Títulos da Franquia Final Fantasy	14
Figura 2: Cosmic Star Heroine.....	16
Figura 3: Ilustração dos gêneros de jogos plataforma e FPS	17
Figura 4: Ficha de personagem de Dungeons & Dragons.....	22
Figura 5: Principais computadores da chamada Segunda Geração.....	29
Figura 6: Colossal Cave Adventure	30
Figura 7: Rogue.....	31
Figura 8: Interfaces gráficas de Dragon Quest.....	35
Figura 9: Interfaces gráficas de Final Fantasy	40
Figura 10: Comparação gráfica entre Final Fantasy I, II e III.....	50
Figura 11: Representação gráfica de balanceamento dos personagens em FF3	54
Figura 12: Interface de batalha de FF4.....	55
Figura 13: Interface de batalha de FF5.....	58
Figura 14: Comparação de interfaces de batalha de FF4 e FF5	61
Figura 15: Capas das versões norte-americanas de FF4 e FF6	64
Figura 16: Principais consoles de quinta geração	65
Figura 17: Cenas em CG em FF7.....	66
Figura 18: Comparação gráfica entre FF7 e FF6	66
Figura 19: Interface de Batalha de FF7	69
Figura 20: Personagem Cloud Strife em FF7 e em FF7R.....	71
Figura 21: Comparação gráfica entre as telas de batalha e exploração de FF7e FF7R	71
Figura 22: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 1.....	73
Figura 23: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 2.....	75
Figura 24: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 3.....	76
Figura 25: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 4.....	79
Figura 26: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 5.....	80
Figura 27: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 6.....	82
Figura 28: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 7.....	83
Figura 29: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 8.....	85
Figura 30: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 9.....	87
Figura 31: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 10.....	88

Figura 32: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 11.....	91
Figura 33: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 12.....	93
Figura 34: Algoritmo de Importação de Dados de Planilhas no Google Drive	96
Figura 35: Exemplo de análise de sentimentos	99
Figura 36: Personagens favoritos dos jogadores da franquia Final Fantasy	109
Figura 37: Infantaria de um exército de Orcs.....	122
Figura 38: O personagem Frodo segurando o anel forjado por Sauron	123
Figura 39: Residência do hobbit Bilbo Bolseiro ilustrada por Tolkien.....	124
Figura 40: Membros da Sociedade do Anel no filme O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel	126

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Caracteres ASCII e suas representações em Rogue	31
Tabela 2: Comandos utilizados em Dragon Quest	36
Tabela 3: Atributos de interface de batalha em Dragon Quest.....	36
Tabela 4: Atributos de construção de personagem em Dragon Quest.....	37
Tabela 5: Classes de Personagens em Final Fantasy (1987)	40
Tabela 6: Atributos de Personagens de Final Fantasy (1987)	44
Tabela 7: Atributos de Personagens de Final Fantasy (1987)	46
Tabela 8: Atributos de Personagens de Final Fantasy II (1988)	47
Tabela 9: Classes de Personagens em Final Fantasy III (1990)	50
Tabela 10: Personagens de Final Fantasy IV (1991).....	56
Tabela 11: Classes de Personagens em Final Fantasy V (1992)	58
Tabela 12: Personagens de Final Fantasy VI (1994).....	62
Tabela 13: Personagens de Final Fantasy VII (1997)	67
Tabela 14: Materia em Final Fantasy VII (1997).....	69
Tabela 15: Variação Numérica de Polaridade dos Personagens de FF7 e FF7R	105

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Fluxograma de decisões da Cena 1 de FF7	74
Gráfico 2: Fluxograma de decisões da Cena 1 de FF7R	74
Gráfico 3: Fluxograma de decisões da Cena 2 de FF7	75
Gráfico 4: Fluxograma de decisões da Cena 2 de FF7R	76
Gráfico 5: Fluxograma de decisões da Cena 3 de FF7	77
Gráfico 6: Fluxograma de decisões da Cena 3 de FF7R	78
Gráfico 7: Fluxograma de decisões da Cena 4 de FF7	79
Gráfico 8: Fluxograma de decisões da Cena 4 de FF7R	80
Gráfico 9: Fluxograma de decisões da Cena 5 de FF7	81
Gráfico 10: Fluxograma de decisões da Cena 5 de FF7R	81
Gráfico 11: Fluxograma de decisões da Cena 6 de FF7	82
Gráfico 12: Fluxograma de decisões da Cena 6 de FF7R	83
Gráfico 13: Fluxograma de decisões da Cena 7 de FF7	84
Gráfico 14: Fluxograma de decisões da Cena 7 de FF7R	85
Gráfico 15: Fluxograma de decisões da Cena 8 de FF7	86
Gráfico 16: Fluxograma de decisões da Cena 8 de FF7R	86
Gráfico 17: Fluxograma de decisões da Cena 9 de FF7	87
Gráfico 18: Fluxograma de decisões da Cena 9 de FF7R	88
Gráfico 19: Fluxograma de decisões da Cena 10 de FF7	89
Gráfico 20: Fluxograma de decisões da Cena 10 de FF7R	90
Gráfico 21: Fluxograma de decisões da Cena 11 de FF7	91
Gráfico 22: Fluxograma de decisões da Cena 11 de FF7R	92
Gráfico 23: Fluxograma de decisões da Cena 12 de FF7	93
Gráfico 24: Fluxograma de decisões da Cena 12 de FF7	94
Gráfico 25: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Cloud em FF7	100
Gráfico 26: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Cloud em FF7R	101
Gráfico 27: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Barret em FF7	101
Gráfico 28: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Barret em FF7R	102
Gráfico 29: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Aerith em FF7	102
Gráfico 30: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Aerith em FF7R	103
Gráfico 31: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Tifa em FF7	103

Gráfico 32: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Tifa em FF7R	104
Gráfico 33: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Red XIII em FF7 ...	104
Gráfico 34: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Red XIII em FF7R.	105
Gráfico 35: Variação de Sentimentos dos personagens de FF7 e FF7R	106
Gráfico 36: Mapa de Sentimentos dos personagens de FF7 e FF7R.....	106

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1. SURGIMENTO DO GÊNERO JRPG	16
1.1 Os Contos Fantásticos.....	18
1.2 Wargames e Role Playing Games (RPGs).....	19
1.3 Mundos Virtuais.....	23
1.4 Evolução dos Computadores Pessoais e Primeiros Jogos Eletrônicos.....	27
1.5 Colossal Cave Adventure.....	28
1.6 Rogue e Roguelikes.....	30
1.7 Consoles.....	32
1.8 JRPGs.....	33
1.8.1 Dragon Quest.....	34
2. GÊNESE E EVOLUÇÃO DA FRANQUIA FINAL FANTASY	39
2.1 Final Fantasy (1987).....	39
2.2 Final Fantasy II (1988).....	45
2.3 Final Fantasy III (1990)	49
2.4 Final Fantasy IV (1991)	54
2.5 Final Fantasy V (1992).....	57
2.6 Final Fantasy VI (1994)	62
2.7 Final Fantasy VII (1997).....	65
2.8 Final Fantasy VII Remake (2020).....	70
2.9 Observações Relativas à Franquia.....	72
3. INTERSECÇÃO NARRATIVA ENTRE FF7 E FF7R	73
3.1 Cena 1: Discussão Após a Entrada no Reator nº1.....	73
3.2 Cena 2: Desentendimento no Elevador do Reator nº 1	74
3.3 Cena 3: Cloud Encontra Aerith Após a Explosão do Reator nº1.....	76
3.4 Cena 4: Tifa Oferece uma Bebida a Cloud	79
3.5 Cena 5: Cloud Confronta Barret por Dinheiro	80
3.6 Cena 6: Memórias de Infância de Cloud e Tifa.....	82
3.7 Cena 7: Reencontro de Cloud e Aerith.....	83
3.8 Cena 8: Despedida de Cloud e Aerith.....	85
3.9 Cena 9: Morte de Jessie	87
3.10 Cena 10: Conversa Com a Mãe da Aerith	88

3.11 Cena 11: Encontro com Red XIII	90
3.12 Cena 12: Conversa Entre os Membros do Grupo em Celas.....	92
3.13 Considerações Sobre a Análise das Cenas	94
4. ANÁLISE DE DADOS.....	95
4.1 Materiais Utilizados	96
4.1.1 Google Colab.....	96
4.1.2 Python.....	96
4.1.3 Biblioteca <i>NLTK</i>	97
4.1.4 Biblioteca <i>Contractions</i>	97
4.1.5 Biblioteca <i>Texblob</i>	97
4.2 Métodos	97
4.2.1 Leitura dos dados	97
4.2.2 Pré-Processamento	98
4.2.3 Processamento de Dados	99
4.2.4 Coleta de Resultados	100
4.3 Resultados Finais e Considerações	105
5. Conclusão	108
BIBLIOGRAFIA.....	111
SITOGRAFIA	116
LUDOGRAFIA.....	118
FILMOGRAFIA.....	119
APÊNDICE A - TOLKIEN E O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UNIVERSOS FICCIONAIS ATRAVÉS DA LINGUAGEM	120
APÊNDICE B - IMPLEMENTAÇÃO DO CÓDIGO DE ANÁLISE DE SENTIMENTOS.	127
APÊNDICE C - RESULTADOS DO CÁLCULO DA VARIAÇÃO DE SENTIMENTOS DOS PERSONAGENS DE FF7 E FF7R.....	134
ANEXO A - RENTABILIDADE DE JOGOS DE DISPOSITIVOS MÓVEIS	142
ANEXO B - DIÁLOGOS ANALISADOS NO CAPÍTULO 3.....	143

INTRODUÇÃO

Jogos eletrônicos não surgiram a partir de um caminho evolucionário único, com características singulares e imutáveis, mas como resultado da convergência de diversas mídias, ao longo de um processo de evolução tecnológica (IVORY, 2015). Com os RPGs¹ eletrônicos, esta afirmação não poderia ser diferente. Este gênero une referências de caminhos que se desenvolveram ao longo de décadas, abrangendo desde contos fantásticos literários até a popularização de microcomputadores caseiros, criando subdivisões mercadológicas que são justificadas através de suas características. A título de exemplo, *Action RPG* é a subdivisão que concentra jogos cujos personagens tendem a interagir com inimigos de forma livre, dando total controle ao jogador para movimentar-se pelo cenário de batalha; enquanto *Tactical RPGs* induzem o jogador a pensar estrategicamente, de forma a permutar ações de movimentação e ataque de um personagem em um combate ordenado através de turnos.

Observando o gênero RPG eletrônico de forma mercadológica, pode-se verificar sua presença em 27 dos 77 jogos para dispositivos móveis, que mais geraram receita até o ano de 2020 (informação disponível no Anexo A - Rentabilidade de Jogos de Dispositivos Móveis). Além disso, sua popularidade fez com que franquias pertencentes ao subgênero JRPG², como Final Fantasy, obtivesse 159 milhões de unidades de jogos eletrônicos vendidas mundialmente (LIST, 2015), com dados analisados no período de 1987 a 2020. A Figura 1 apresenta um comparativo sobre as vendas dos principais títulos da franquia Final Fantasy agrupando-os em um conjunto denominado “série”, cada uma destas englobando vários títulos que contém referências transmidiáticas entre si, sendo consumido em diversas plataformas. Como exemplo, Final Fantasy VII (1997) é um jogo lançado originalmente para PlayStation, mas com o passar dos anos foi portado para computadores, dispositivos móveis, PlayStation 4 e outras plataformas de distribuição online como o Steam. As vendas de jogos como Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (2006), lançado para o PlayStation 2, e Final Fantasy VII Remake (2020), para PlayStation 4, são somadas às de Final Fantasy VII (1997) por pertencerem à mesma linha de produtos que

¹ Acrônimo de *Role-Playing Game* e traduzido como “Jogo de Interpretação”, é um tipo de jogo submetido a um conjunto de regras ficcionais onde cada participante age como se estivesse num teatro improvisado, controlando personagens criados geralmente pelos próprios jogadores através das características do mundo em que a narrativa se passa.

² *Japanese Role-Playing Game* (JRPG) é um gênero de jogo eletrônico criado no Japão na década de 1980 que deriva dos jogos de representação (RPGs)

complementam-se como experiência audiovisual.

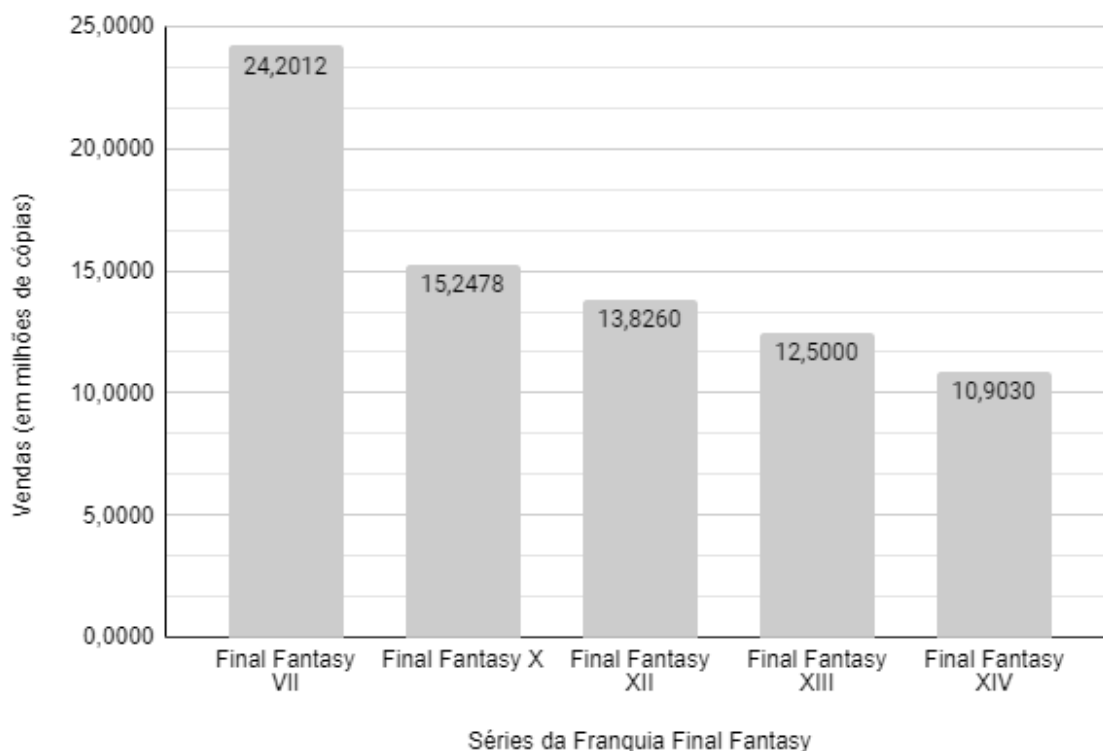


Figura 1: Vendas dos principais Títulos da Franquia Final Fantasy (dados atualizados até abril de 2020).
Fonte: adaptado de Video (2008)

Ao observar a narrativa dos jogos pertencentes à série Final Fantasy VII, percebe-se que as diferentes histórias tendem a se complementar, incluindo segmentos temporais regulares em seus títulos. Entretanto, o título Final Fantasy VII Remake (2020) age como uma exceção à regra, apropriando-se dos acontecimentos de seu título original e remodelando algumas das características que delineiam toda a série. Dado a crescente popularidade da série e sua relevância para o mercado de jogos eletrônicos, este estudo, através de métodos de mapeamento, coleta e processamento de dados por meio de algoritmos de análise de sentimentos, dedica-se a verificar se há divergências comportamentais entre os principais personagens de Final Fantasy VII e Final Fantasy VII Remake (2020).

Devido à relevância da compreensão do processo de construção de um JRPG para o presente estudo, assim como a exposição de suas principais características, definir-se-ão no primeiro capítulo as etapas evolutivas que se convergiram para tornar possível a popularização deste gênero de jogo eletrônico. Entre elas, destacam-se o gênero literário de

fantasia, a mitologia de fantasia medieval, os *Wargames*³, *Role Playing Games*, computadores, consoles e jogos eletrônicos que se notabilizaram durante o processo de popularização de diversos dispositivos eletrônicos.

No segundo capítulo, uma análise da evolução das mecânicas dos primeiros títulos que compõem a franquia Final Fantasy será apresentada, focando principalmente nas características presentes no título Final Fantasy VII.

O terceiro capítulo englobará a catalogação de cenas presentes em ambos Final Fantasy VII e Final Fantasy VII Remake, destacando diálogos realizados por alguns personagens para que possam ser analisadas no capítulo subsequente.

A análise de diálogos será realizada no quarto capítulo deste estudo, apresentando métodos e resultados obtidos através de algoritmos de análise linguística presentes em bibliotecas da linguagem de programação Python para interpretar os sentimentos dos protagonistas dos jogos. A biblioteca escolhida para este estudo é a Textblob.

Conclusões sobre o processo de análise e desenvolvimento deste estudo serão apresentados no quinto capítulo, gerando informações sobre a validação ou rejeição da hipótese principal.

³ Estilo de jogo em que miniaturas em escalas reduzidas são utilizadas para reproduzir a ação humana durante batalhas armamentistas reais, tanto em número de soldados, terreno e até mesmo ações históricas que foram realizadas durante esses conflitos

1. Surgimento do Gênero JRPG

Japanese Role-Playing Game (JRPG) é o único gênero de jogos eletrônicos que leva em sua definição o nome do país que o representa, sendo também reproduzido por outras nações sem que haja alteração em sua definição (MALLINDINE, 2016). Estúdios de desenvolvimento de jogos eletrônicos nos Estados Unidos, por exemplo, publicam JRPGs sem que a localidade de suas sedes impacte na classificação de seus produtos finais. Este é o caso de títulos populares no mercado como *Undertale* (2015) e *Cosmic Star Heroine* (2017), este ilustrado através da Figura 2.



Figura 2: *Cosmic Star Heroine*. Fonte: Cosmic (2017)

No jogo em destaque, observa-se a presença de quatro personagens jogáveis à direita e, à esquerda, uma criatura com grandes dimensões físicas que se assemelha a um dragão metálico, tomando o papel de antagonista neste ponto específico da narrativa. O combate a ser realizado dá-se através de turnos, onde cada personagem, incluindo inimigos, é escalado de forma ordenada para performar uma ação. A ordem das ações é representada pelas barras azuis (para aliados) e vermelhas (para inimigos) ao canto direito da interface do jogo, onde quanto mais abaixo na representação gráfica o personagem estiver, mais rápido ele terá sua chance de agir em batalha. O lado esquerdo da interface apresenta o rosto dos personagens com atributos relacionados à sua saúde, para que o

jogador tenha ciência de como utilizar suas ações eficientemente de forma a atacar o inimigo o maior número de vezes possível e evitar que seus personagens sejam nocauteados. A parte inferior da interface mostra as ações que o jogador pode escolher, como ataque, uso de habilidades, uso de itens, defesa e outras tantas, assim como uma breve explicação destes comandos.

Enquanto os JRPGs possuem o nome de um país em sua definição, outros gêneros de jogos eletrônicos, como Plataforma e *First Person Shooter*⁴ (FPS), são classificados pelas características únicas que se sobrepõem. Performar saltos entre plataformas dispostas ao longo do cenário, sejam elas em duas ou três dimensões, é uma particularidade que todos os jogos do gênero Plataforma possuem, enquanto um FPS coloca o jogador em combates balísticos através de uma visão em primeira pessoa do mundo ficcional, como ilustrado na Figura 3 através do jogo de plataforma Super Mario World (1990) à esquerda e o FPS Counter-Strike Global Offensive (2012) à direita.



Figura 3: Ilustração dos gêneros de jogos plataforma e FPS. Fonte: Super Mario World (1990); Counter-Strike Global Offensive (2012)

A fim de familiarizar-se de maneira eficaz às características do gênero JRPG, suas principais referências são abordadas a seguir.

⁴ Trata-se de um gênero de jogos eletrônicos focado em combates, geralmente com armas de fogo, que colocam a exploração do mundo aos olhos do próprio jogador. Dessa forma a tela do dispositivo torna-se os olhos do personagem e seu corpo não é visto nas imagens.

1.1 Os Contos Fantásticos

A fantasia associada à imaginação e ao desejo humano, é uma área que oferece obstáculos ao ser articulada ou definida, embora seu verdadeiro valor esteja contido nesta dificuldade de determinar suas qualidades escapistas (JACKSON, 2013). Conceitos consonantes à realidade, tempo e espaço são alterados e possuem seus próprios sistemas de regras considerando o escopo de uma obra de fantasia qualquer, seja ela extraída de um livro, filme, poema ou até mesmo jogos eletrônicos, estes sendo abordados com maior ênfase durante este estudo.

A partir de reflexões sobre a natureza dos contos fantásticos⁵, Bateson (2006) observa que neste contexto, as ações fictícias dos personagens são relacionadas ou denotam ações do mundo real. Dessa forma, a fantasia imaginativa, através do uso da criatividade, instancia sinais que nos remetem a outros eventos relacionados ao cotidiano. Sales et al. (2007) explica que imaginação, artes performáticas e improvisação, assim como suas relações e áreas de estudo, estão intimamente ligadas ao papel da comunicação, que age como principal catalisador para a criatividade reflexiva através da difusão, troca, recombinação e integração de conhecimento e inovação. O processo criativo, principalmente aquele que está ligado à produção de conhecimento, implica diferentes tipos de trocas comunicacionais em vários níveis, como a capacidade dos indivíduos de trabalhar e se comunicar através de diferentes áreas de atividades simultaneamente; outrossim, a habilidade de se tornar parte de redes de conexões intelectuais, científicas, profissionais e artísticas.

Consequentemente, segundo Bateson (2006) a inventividade e criatividade humana relacionadas ao ato de imaginar, conceber e disseminar informação na forma de narrativas ficcionais torna-se um passo importante para a evolução da comunicação.

Obras literárias fantasiosas vêm sendo consumidas como forma de entretenimento há séculos. Assim como as criações de William Shakespeare⁶ vieram a influenciar a dramaturgia em proporções mundiais, há também nomes que são comumente apontados como precursores de trabalhos que se tornaram referências quando se trata do universo dos simuladores de guerra e jogos de representação. Entre esses nomes, o inglês J. R. R. Tolkien recebe destaque através das obras *O Hobbit* (TOLKIEN, 1937) e a trilogia *O*

⁵ Qualidade daquilo que submete à fantasia

⁶ Dramaturgo, poeta e autor inglês conhecido como um dos escritores mais influentes da língua inglesa. Foi autor de poemas como *Hamlet*, *Sonho de uma Noite de Verão*, *Romeu e Julieta*, *Macbeth* e *Rei Lear*

Senhor dos Anéis, que possui O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel (TOLKIEN, 1954) como seu primeiro título. O Apêndice A deste trabalho descreve a criação de universos ficcionais fantasiosos com maiores detalhes.

1.2 Wargames e Role Playing Games (RPGs)

Os primeiros jogos utilizados para ensinar táticas militares apareceram no século XIX, como o Kriegsspiel (1824), criado pelo exército prussiano. A criação destes simuladores de guerra permitiu que análises estratégicas de confrontos militares fossem reproduzidas em ambientes controlados, de modo a entender os erros e acertos daquelas situações de confrontos armamentistas reais (VENTURA, 2020).

O livro de regras de jogos de guerra denominado Strategos (1880) foi publicado em 1880, trazendo em suas mecânicas algumas referências a Kriegsspiel (1824) e adicionando um modo avançado que colocava um dos jogadores na posição de juiz, que se reunia em separado com integrantes de ambas equipes da batalha a fim de fazer anotações sobre as ações dos times (VENTURA, 2020). Logo após as anotações, os dados eram rolados, as ações tomadas e então verifica-se o resultado daquele turno.

Os princípios básicos do funcionamento de um *wargame* envolvem a movimentação de unidades de batalha ao longo de um campo, geralmente tabuleiros com espaços hexagonais para a disposição de figuras de ação⁷, e como posicioná-las de forma a destruir as unidades inimigas. A fim de ser considerado um *wargame*, entretanto, o jogo precisa ser realista, chegando ao ponto de ser utilizado com objetivos profissionais, como desenvolvimento de táticas militares e até para a área de ensino (DUNNIGAN, 2000). Gettysburg (1958) é considerado o primeiro *wargame* a retratar uma batalha histórica - a batalha de Gettysburg, que ocorreu entre 1 e 3 de julho de 1863 durante a Guerra Civil norte-americana.

Devido à popularidade das obras de Tolkien, não muito tempo após a publicação de suas principais obras, os *wargames* começaram a trazer figuras como anões, *goblins*⁸ e

⁷ Figuras de ação (ou *action figures*) são bonecos em miniatura que geralmente representam indivíduos históricos, personagens de filmes, quadrinhos, videogames ou programas televisivos, sejam eles ficcionais ou históricos. *Action Figures* geralmente são feitos de plástico, mas também podem ser encontrados em diversos materiais, como metal ou resina

⁸ Criatura monstruosa criada a partir da união do folclore de diferentes culturas europeias. Na mitologia da Terra-Média de Tolkien, *orc* e *goblin* são duas palavras que se referem à mesma criatura. Contudo, na fantasia medieval moderna, pode haver diferenças

orcs para os seus exércitos (HOLMES, 1981), trazendo mudanças para esse estilo de jogo que, segundo Andrade *et al.* (2011), eram utilizados primariamente para a simulação de batalhas entre exércitos durante a década de 1960.

A influência da mitologia de Tolkien sobre os *wargames* e o surgimento de mecânicas de individualização de personagens obtiveram destaque nos anos seguintes com o lançamento da primeira edição de Chainmail (1971), por Gary Gygax e Jeff Perren. Os autores descrevem o livro como um breve conjunto de regras que permite que figuras de ação com temas medievais sejam adicionadas às representações de guerra, sendo então possível representar epopeias relacionadas a escritores de fantasia como J. R. R. Tolkien. O jogador, com essas regras, está apto a construir seu próprio mundo e conduzir campanhas⁹ e conflitos baseados na temática medieval fantástica.

Chainmail (1971) é um jogo focado em planejamento estratégico, nos quais as regras são usadas para simular combates com unidades básicas de vinte homens através do ato de lançar dados de seis lados (conhecidos popularmente como D6), aproximando-o do papel de resolução de conflitos e, ao mesmo tempo, afastando-o da sensação de agir como um personagem da fantasia (ANDRADE *et al.*, 2011).

Enquanto isso, Dave Arneson desenvolvia o cenário de fantasia medieval que posteriormente recebeu influência das regras de Chainmail, conhecido como Blackmoor (1970). Durante um encontro presencial, Gygax e Arneson jogaram partidas de Blackmoor, o que trouxe inspiração para que mais trabalhos fossem criados (VENTURA, 2020).

Utilizando princípios de aventuras colaborativas, a mitologia criada por Tolkien e a expansão da cultura dos *wargames*, os chamados *Role-Playing Games*, conhecidos popularmente como RPGs, foram idealizados com a finalidade de aproximar jogadores à sensação de pertencimento ao mundo da fantasia. Dungeons & Dragons (1974) se tornou o primeiro RPG que utiliza os elementos ficcionais das narrativas de Tolkien e um sistema de regras que permite a individualização de personagens, criando a possibilidade de exploração de mundos ficcionais através dos jogos (ANDRADE *et al.*, 2011).

Peterson (2012) afirma que o termo “*Role-Playing Game*” surgiu a partir da necessidade de destacar livros vendidos como “Regras para Campanhas de Fantasia Medieval” dos *wargames*, que se popularizaram durante as décadas de 1960 e 1970. Tais

⁹ Campanha é a palavra utilizada para descrever um jogo de RPG e toda sua continuidade. Quando o ato de jogar se encerra, o próximo retomará o ponto no espaço e tempo onde os personagens estavam anteriormente. Dessa forma, uma campanha de fantasia pode estender-se por tempo indeterminado, chegando a simular acontecimentos de longas marcações temporais, como décadas ou séculos.

manuals de regras começaram a emergir no mercado após a publicação de *Dungeons & Dragons* (1974), tentando imitar o sucesso deste.

Ademais, destaca-se para a classificação deste termo a atribuição de um personagem único para cada jogador, onde toda a interação entre mundo fantasioso e jogadores toma forma através do controle deste personagem, opondo-se à ideia de canalizar ações conjuntas para um grupo de indivíduos, ação presente nos *wargames*. Dessa forma, aqueles que controlam seus avatares em uma partida de RPG sentem-se livres para agir como quiserem dentro dos limites ficcionais impostos pela partida e suas ações não demandam foco absoluto em planejamento de estratégias de combate.

Nos RPGs, a narrativa e os acontecimentos de uma campanha em um mundo ficcional são definidos apenas parcialmente e podem ser modificados ao longo do tempo através da interação dos jogadores (PEREIRA, 1992). Para construir um mundo de fantasia em um RPG, os jogadores utilizam um complexo sistema de regras que na prática tornam-se menos regulatórias e mais tal qual uma série de convenções e diretrizes que providenciam os detalhes daquele mundo imaginário. Logo, ao invés de serem interpretadas conforme limitações, as regras são utilizadas na qualidade de recursos de gamificação, oferecendo maior autonomia aos jogadores para que tais relações espaço-temporais narratológicas sejam modeladas de acordo com traços e características dos avatares que as compõem (WASKUL & LUST, 2006).

Gygax e Arneson (1974) apresentam as regras de *Dungeons & Dragons* (1974) como tão íntegras quanto permitem as limitações impostas pelo espaço de seus livros, cobrindo os principais aspectos de campanhas de fantasia medieval e sendo flexíveis ao mesmo tempo. Assim, o tempo e imaginação dos jogadores serão os únicos fatores limitantes daquele mundo ficcional.

Em contraposição aos *wargames*, que carecem de amplos espaços e figuras de ação que necessitam ser adquiridas previamente, consumindo recursos financeiros em grandes escalas, Gygax e Arneson (1974) apresentam os requisitos de uma partida de *Dungeons & Dragons* (1974) como: o livro de regras; diferentes tipos de dados (especificamente, um par de dados de quatro faces, entre quatro e vinte pares de dados de seis faces, um par de dados de oito faces, um par de dados de dez faces, um par de dados de doze faces, um par de dados de vinte faces); cadernos e outros tipos diferentes de papel, como papel milimetrado e folhas de rascunho; imaginação; um árbitro que tenha habilidades comunicativas, ao qual recebe o nome de “mestre” em alguns países; e outros jogadores. Conclui-se então que

recursos e espaços físicos utilizados por uma partida de RPG são mais acessíveis do que os recomendados para um *wargame*, expandindo a popularidade do primeiro e criando um novo grupo de consumidores.

O processo de criação de uma nova campanha de RPG envolve, além da associação dos requisitos listados acima, uma série de etapas para gerar novos personagens que serão utilizados pelos jogadores. Em um primeiro momento, deve-se determinar através de lances de dados quais serão os valores iniciais dos atributos dos personagens, sendo eles força, inteligência, sabedoria, constituição, destreza e carisma. Cada um dos atributos terá um lance diferente, sendo que os resultados das somas dos três dados de cada lance são classificados como baixo (3-8), médio (9-12) e alto (13-18). Cada um destes atributos possui influência sobre uma característica do personagem, trazendo diferentes combinações para a gênese dos protagonistas do jogo. Os atributos sorteados em questão são então anotados em uma planilha individual formatada idealmente para conter informações de cada um dos personagens do jogo. A planilha, denominada “Ficha de Personagem”, pode ser observada na Figura 4.

The image shows a 'DUNGEONS & DRAGONS® CHARACTER RECORD SHEET'. It is a form for recording character information. At the top, it has fields for 'Player's Name' and 'Dungeon Master'. Below these are 'Character's Name' and 'Alignment'. There are also fields for 'Class' and 'Level'. A shield icon is labeled 'Armor Class' and a trapezoid icon is labeled 'Hit Points'. To the right of these is a large box for 'Character Sketch or Symbol'. Below the class and level fields are two columns of checkboxes for 'ABILITIES:'. The first column lists STRENGTH, INTELLIGENCE, WISDOM, DEXTERITY, CONSTITUTION, and CHARISMA, each with an 'adjustment' field. The second column lists SAVING THROWS: POISON or DEATH RAY, MAGIC WAND, TURN TO STONE or PARALYSIS, DRAGON BREATH, and SPELLS or MAGIC STAFF. Below these are fields for 'SPECIAL ABILITIES' and 'SPECIAL SKILLS: Spells, Thief's abilities, Cleric's turning, etc.'. At the bottom, there is a 'TO HIT' ROLL NEEDED section with a table for AC values from 9 to 0.

AC:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
"TO HIT" ROLL NEEDED										

Figura 4: Ficha de personagem de Dungeons & Dragons. Fonte: Ultanya (2015)

Com os atributos definidos e devidamente anotados, a escolha das classes e raças dos personagens pode então tomar forma. Como exemplo, pode-se citar um jogador que obteve valores altos de força e constituição e valor baixo de inteligência, sendo apto a criar um personagem da classe guerreiro. Este poderá optar entre anão, *hobbit/halfling* ou elfo como raça. Caso a inteligência do personagem esteja em destaque em relação aos outros atributos, o ideal é que este seja um mago, podendo escolher entre humano ou elfo. Um valor alto de sabedoria qualifica o personagem idealmente como um clérigo, sendo o humano a única raça disponível para a escolha deste. Para finalizar o sistema de geração de um novo personagem, o jogador deve apontar uma orientação relacionada à autoridade, sendo elas *lawful*, *neutral* ou *chaotic*, que representam respectivamente um nível de respeito alto, médio ou baixo aos indivíduos com cargos superiores; e à moralidade, sendo elas *good*, *neutral* e *evil*, sendo que estas representam respectivamente um sujeito de caráter social bom, neutro ou mau. Segundo Dayan (1986), a combinação de todas as camadas de atributos, alguns que devem ser decididos de forma aleatória através da rolagem de dados, resulta em personalidades complexas, das quais os jogadores devem assimilar e representar ao longo da campanha.

Além das classes e raças originais presentes em *Dungeons & Dragons* (1974), seu livro de regras sugere que a criação de novos personagens não catalogados possa ser executada, desde que estes sejam adequadamente ajustados para seguirem padrões de evolução similares àqueles já existentes, não causando desbalanceamento às mecânicas. Com esta comodidade, pode-se incluir elementos jogáveis ao mundo ficcional, como dragões, *golems*¹⁰, mortos-vivos e outras criaturas mitológicas que possam ter relevância em diferentes épocas através da influência de algum autor.

1.3 Mundos Virtuais

Enquanto contos fantásticos literários e jogos analógicos eram criados com a temática de fantasia medieval, adaptando-se para criar narrativas virtuais interativas, os chamados “mundos virtuais” simultaneamente tomavam forma para definir características que viriam a compor estruturas de jogos eletrônicos contemporâneos. Antes de apontar jogos eletrônicos como ambientes computacionais interativos, definir-se-á neste momento

¹⁰ Um *golem* é uma criatura originária do folclore judaico, sendo um ser antropomórfico criado a partir de matérias inanes, como argila ou barro. Em histórias de fantasia, são geralmente caracterizados como seres de dimensões gigantescas e força descomunal

um mundo virtual em sua concepção e como eles se relacionam às outras estruturas apontadas neste capítulo.

Bartle (2004) utiliza o termo “mundo virtual” para definir a representação de um ambiente onde grupos de pessoas estão contidos, interagem entre si, e o qual não possui um espaço físico delimitado. Em outras palavras, lugares onde o imaginário e o real se encontram. Entretanto, embora os RPGs possam se encaixar nesta definição em um primeiro momento, há a ausência de um atributo que os desqualificam no processo de classificação como mundos virtuais: a automatização.

Bartle (2004) apresenta as principais características que definem a construção de um mundo virtual da seguinte maneira:

- automatização - o mundo virtual implementa sistemas de regras coerentes que definem o que os jogadores podem ou não fazer naquele mundo. Estes sistemas geralmente são referidos como “física”;
- compartilhamento - vários jogadores podem estar no mesmo mundo virtual ao mesmo tempo;
- persistência - refere-se à continuidade do mundo virtual, ou seja, caso o jogador interrompa uma experiência nele e volte após algum tempo, o mundo virtual continuará existindo em sua ausência;
- ambientação - o mundo virtual materializa seus arredores de forma a conter as atividades de seus usuários;
- interação com o mundo - os jogadores podem performar atividades dentro do mundo virtual que acarretarão em reações e mudanças dentro deste, que serão retransmitidas ao jogador;
- interação com outros jogadores- estes podem comunicar-se com outros dentro do mundo virtual sob as regras de automatização impostas pelas leis físicas do mundo compartilhado;
- tempo real - o mundo virtual produz respostas em tempo real para os eventos ocorridos em seus limites;
- individualidade virtual - cada jogador se identifica com uma entidade única dentro do mundo virtual, que será seu próprio personagem e canalizará todas as ações do jogador dentro daquele mundo.

Bell (2008) apresenta o termo “mundo virtual” com algumas diferenças a fim de expandir a definição de Bartle. O mundo virtual seria uma rede de pessoas síncrona e

persistente, representadas por avatares e facilitada pelo uso de redes de computadores. O autor ainda define cada um dos termos da seguinte maneira:

- sincronia - a noção de tempo deve ser a mesma para os indivíduos dentro de um mundo virtual, de forma que a comunicação seja efetiva e em tempo real, e as noções espaciais, temporais e geográficas sejam compartilhadas entre os indivíduos;
- persistência - as ações do mundo virtual não podem ser pausadas, mantendo sua continuidade após a saída do jogador. Isso tira o papel individual de um jogador do centro do mundo virtual e o torna um participante de uma sociedade organizada com características bem definidas, como ambiente, ecologia e economia;
- rede de pessoas - embora o indivíduo não seja o centro do mundo virtual, são as pessoas e suas interações com outros indivíduos e com o próprio mundo que fazem com que este se desenvolva. Os grupos sociais modelam o comportamento e as formas do mundo virtual;
- representação por avatares - um avatar é qualquer representação digital de um indivíduo, seja ela gráfica ou textual, que vá além do uso de apenas um nome, que possua agência¹¹ dentro do mundo virtual e que seja controlado por uma pessoa. É através dos avatares que os indivíduos interagem com o mundo virtual;
- facilitação através do uso de computadores - computadores permitem a facilitação do gerenciamento de objetos, ambientes, interações, transações, mantendo registros e históricos de todos os acontecimentos do mundo virtual, e permitindo a quebra de barreiras culturais e geográficas dos jogadores.

Exemplos de mundos virtuais são numerosos e podem gerar confusão sobre a aplicabilidade de seu conceito. Por exemplo, uma sala de bate papo não é considerada um mundo virtual por falta das leis da física, enquanto um *wargame* não permite que o jogador seja representado por um avatar de modo a canalizar suas ações com o mundo através de uma única entidade (BARTLE, 2004).

A principal característica de um mundo virtual para outros tipos de ambientes ficcionais, como os RPGs, *Realidade Virtual* (RV) e *Ambientes Virtuais*, é que mundos virtuais são utilizados para promover a continuidade de ações sociais, ou seja, seus indivíduos experimentam e compartilham interações coletivas ao longo do tempo em

¹¹ Capacidade de realizar ações dentro de um ambiente virtual

conjunto com membros de sua grande população. Enquanto jogos online e MMORPGs¹² têm seu foco em promover ações gamificadas, como acumular pontos de experiência e promover a evolução física e pessoal dos personagens, os mundos virtuais mantêm seu foco na sociabilidade (SCHROEDER, 2008). Ressalta-se que o autor não implica que jogos não são ambientes sociáveis, e sim que eles apenas não possuem o costume de manter a sociabilidade como seu foco principal.

A fim de entender como a virtualidade se define em relação às questões computacionais, definir-se-ão igualmente os termos *Realidade Virtual* (RV) e *Ambiente Virtual*. Segundo Fuchs e Bishop (1992), a Realidade Virtual foi estudada pela primeira vez por Ivan Sutherland em 1965 através de uma pesquisa denominada “*The Ultimate Display*”, onde Sutherland diz que o indivíduo deve olhar para a tela do dispositivo como uma janela que o leva a uma espécie mundo criado a partir de elementos virtuais. O desafio dos impulsos sensoriais é fazer a figura na janela parecer real, soar real e de permitir uma interação que seja convincente. Neste dispositivo, o usuário não olhará para o mundo através de uma janela, mas estará imerso nela, transformando seu ponto de vista através de movimentos corporais, e irá interagir direta e naturalmente com os objetos desse mundo, ouvindo, sentindo e vendo.

A RV consiste em modelos gráficos tridimensionais com interação em tempo real, combinados a uma tecnologia que apresenta ao usuário a imersão em um mundo virtual que pode ser manipulado (FUCHS; BISHOP, 1992). Estes dispositivos preenchem a visão com ambientes simulados, estereoscópicos e interativos que se sobrepõem aos sentidos do usuário (CHOI et al., 2015) e tornam possível ver, ouvir e até sentir de forma tátil essa realidade simulada.

O termo *Ambiente Virtual*, por outro lado, caracteriza-se como um dispositivo que apresenta imagens virtuais realçadas por processamento de computadores e por outras características sensoriais não-visuais, como auditivas e hápticas, para simular ao usuário a sensação de imersão em um espaço sintético (ELLIS, 1991). Em outras palavras, são dispositivos interativos visuais que oferecem a ilusão de deslocamento de espaço (ELLIS, 1994).

Conclui-se a partir das definições apresentadas que, enquanto a realidade virtual e ambientes virtuais possuem foco em elementos sensoriais para promover a sensação de

¹² Acrônimo para *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, trata-se de um estilo de jogo eletrônico em um universo ficcional compartilhado que suporta até milhões de jogadores ao mesmo tempo.

imersão de um usuário, um mundo virtual preocupa-se com elementos sociais e colaborativos para manter o desenvolvimento de um ambiente ficcional. Os RPGs, embora não sejam classificados como mundos virtuais, encontram-se mais próximos destes do que a outras tecnologias.

1.4 Evolução dos Computadores Pessoais e Primeiros Jogos Eletrônicos

Durante grande parte do século XX, a tecnologia esteve ligada à cultura de guerra, principalmente após a Segunda Guerra Mundial, com o advento de máquinas de codificação e dos primeiros computadores. Agências governamentais necessitam das informações técnicas atualizadas quando se trata de computação e equipamento de processamento de dados a fim de estabelecer suas políticas de aquisição, instalação, operação, melhoria e encerramento resguardo de equipamentos (WEIK, 1957). Miller (1989) aponta que sistemas mecânicos possuíam limitações quanto à velocidade e flexibilidade, não atendendo à necessidade de promover cálculos balísticos de forma eficiente e rápida para os militares. Com este pensamento, computadores eletrônicos foram criados com a finalidade de auxiliar nas tomadas de decisão em momentos de guerra.

O primeiro computador eletrônico a ser projetado, desenvolvido e utilizado de maneira eficiente foi o ENIAC¹³ (FRITZ, 1996), entrando em funcionamento em 1946. Alguns anos mais tarde, no ano de 1950, a revista *Time* descrevia o Harvard Mark III como uma máquina pensante e uma poderosa e promissora ferramenta científica. Lee (2000) aponta que o impacto que o Mark III teve sobre a história da computação foi pequeno, mas ajudou a preparar o caminho para outros sistemas melhores que o sucederam.

Durante a década de 1950, enquanto a IBM desenvolvia supercomputadores como o NORC e o Stretch, a ociosidade das máquinas nas grandes universidades e natureza lúdica humana levaram o físico William Alfred Higinbotham a desenvolver, em 1958, o primeiro jogo eletrônico conhecido na história: o Tennis for Two (1958) - um simulador do jogo de tênis desenvolvido para o computador Donner Model 30. O jogo contava com dois controles portáteis e um monitor de osciloscópio de cinco polegadas. É considerado como o primeiro jogo eletrônico a exibir movimento e consequentemente um dos primeiros jogos *multiplayer*¹⁴, já que foi desenvolvido com o objetivo de ser manuseado por duas pessoas simultaneamente (MILES *et al.*, 2012).

¹³ Acrônimo de *Electronic Numerical Integrator and Computer*, traduzido como computador integrador numérico eletrônico, foi o primeiro computador digital eletrônico da história.

¹⁴ Jogos que permitem que vários jogadores participem simultaneamente de uma mesma partida.

Kirriemuir (2006) indica, em 1962, a presença de outro jogo eletrônico desenvolvido em computadores de grandes universidades: o Spacewar! (1962). Este foi desenvolvido por um time de pesquisadores no Instituto de Tecnologia de Massachusetts sob a direção de Steve Russell e ficou conhecido por ter sido copiado e modificado por várias instituições acadêmicas norte-americanas, tornando-se o primeiro jogo eletrônico a ser disponibilizado fora de um único instituto de pesquisa. Possui contexto espacial e é jogado por duas pessoas simultaneamente, tendo como objetivo destruir a nave inimiga e evitar cair na superfície solar.

Nos anos que se sucederam, mesmo com a popularização dos primeiros modelos de computadores pessoais, estes se concentraram nas mãos de poucos usuários com domínio em engenharia eletrônica com objetivos educacionais, visto que estes dispositivos necessitavam de instruções técnicas pouco conhecidas por indivíduos que não possuíam tal formação (MILLER, 1989).

1.5 Colossal Cave Adventure

No ano de 1976, o jogo *Colossal Cave Adventure* (1976) foi desenvolvido para o computador PDP-10 por Will Crowther (ATKINSON et al, 2019 apud Montfort, 2004). Sendo também conhecido popularmente como Adventure, Colossal Adventure, Classic Adventure ou até mesmo Advent, este devido ao sistema operacional de sua origem apenas suportar seis caracteres para nomear arquivos (KIRRIEMUIR, 2006), foi o primeiro de um gênero de jogos denominado *Text Adventure*, ou Aventuras Textuais, que viriam a se beneficiar da popularização dos computadores pessoais.

Mussa (2015, p. 4) descreve Colossal Cave Adventure (1976) como um “jogo baseado em texto que descrevia uma caverna aberta à exploração”. Trata-se de um jogo exploratório simples, cujos jogadores se guiavam por uma caverna através de comandos como “GO NORTH” (vá para o norte em inglês), tornando-o acessível para que indivíduos sem conhecimento em programação possam consumi-lo (CHRISTIANSEN, 2012). Como resposta aos comandos do usuário, o programa providencia uma descrição imediata do ambiente (ATKINSON et al., 2019).

As bifurcações labirínticas do jogo foram cuidadosamente modeladas pelo programador e explorador de cavernas Will Crowther, que se baseou em parte de um sistema subterrâneo real, a Mammoth Cave, localizada no estado americano de Kentucky. Uma vez experimentado, o jogo deixava de esconder mistérios: as ameaças não mais surpreendiam e os trajetos mais eficientes eram sempre os mesmos (MUSSA, 2015 p. 4).

Sendo compartilhado entre universidades através da ARPAnet¹⁵ em meados de 1977, estima-se que o jogo possa ter causado paralisação na indústria de computadores durante duas semanas pela sua popularidade, visto que todos que o receberam passavam a maior parte do tempo tentando solucioná-lo (ANDERSON; GALLEY, 1985).

Durante este período, a popularização dos computadores pessoais para públicos mais abrangentes apenas ocorreu após a chegada de aparelhos como o Commodore PET, o Apple II e o Radio Shack TRS-80 (Figura 5), que adicionaram dispositivos de saída de vídeo ou impressoras matriciais¹⁶ em sua estrutura básica como forma de facilitar a visualização de informação. Esta fase dos anos 1970 ficou conhecida como a Segunda Geração de Computadores Pessoais, incentivando o aumento de empresas de desenvolvimento tanto de hardware quanto de software no mercado norte-americano. *Colossal Cave Adventure* foi portado para estes modelos.



Figura 5: Principais computadores da chamada Segunda Geração. Da esquerda para a direita: Apple II, Radio Shack TRS-80 e Commodore PET 2001. Fonte: TRINITY (2019)

Veugen (2004) afirma que Will Crowther usou seu conhecimento em programação para transformar experiências obtidas durante expedições espeleológicas¹⁷ com sua família em um conjunto de mapas fictícios para serem usados por crianças como jogos eletrônicos. Como o criador do jogo estava envolvido com campanhas em *Dungeons & Dragons* (1974) na época, resolveu experimentar a implementação de alguns aspectos exploratórios de fantasia medieval em seus cenários. Young (2016) adiciona que quando *Adventure* (1976)

¹⁵ ARPAnet, acrônimo de *Advanced Research Projects Agency Network* e traduzido como Rede da Agência para Projetos de Pesquisa Avançada) foi uma rede de permutação de informação e a primeira rede a implementar protocolos TCP/IP, tecnologias que se tornaram base da Internet

¹⁶ Impressoras que utilizam um processo onde a tinta é aplicada em uma superfície utilizando pequenas matrizes de pontos em baixa resolução

¹⁷ Referente a exploração de cavernas

foi parar nas mãos de Don Woods, um estudante do departamento de Ciência da Computação da Universidade de Stanford, este adicionou a presença de personagens das narrativas Tolkienianas à exploração dos cenários.

```
sundry objects can be glimpsed dimly in the distance.
>get bottle

Okay
>get oyster

Okay

Interesting. There seems to be something written on the under-side
of the oyster.
>read oyster

Hmmm, this looks like a clue, which means it'll cost you 10 points to
read it. Should I go ahead and read it anyway?
>yes

It says, "There is something strange about this place, such that one
of the words I've always known now has a new effect."
>get oyster

You are already carrying it!
>read oyster

It says the same thing it did before.
>_
```

Figura 6: Colossal Cave Adventure. Fonte: COLOSSAL (2015)

Don Woods, com a permissão de Crowther, fez uma nova versão do jogo que contava com quinze tesouros como recompensas exploratórias, salvamento do progresso do jogo, maior quantidade de salas e a necessidade de resolver enigmas ao longo do trajeto. Além disso, torna-se clara a influência das obras *O Hobbit* (TOLKIEN, 1937) e *O Senhor dos Anéis* (TOLKIEN, 1954) em algumas passagens do jogo, visto que anões, dragões, elfos e *trolls* aparecem durante a narrativa de Colossal Cave Adventure (VEUGEN, 2004). Esse estilo de aventura ficcional influenciou toda uma geração de jogos que definiu a criação de novos gêneros, estes possuindo a finalidade de destacar características ímpares entre as principais mecânicas que os compõem, mas ao mesmo tempo, agrupar diferentes jogos eletrônicos com as mesmas características através de uma nomenclatura. Entre estes gêneros, destacam-se para este estudo o *roguelike* e JRPG.

1.6 Rogue e Roguelikes

Creditado como o primeiro jogo eletrônico a receber elementos gráficos, mesmo de uma forma rudimentar, *Rogue* (1980), desenvolvido por Michael Toy and Glenn Wichman, utilizava linhas formadas por caracteres ASCII para simbolizar salas, paredes,

itens, personagens e monstros em uma tela de computador. Este jogo encontra-se entre a lacuna existente entre jogos puramente textuais e jogos que utilizam avançadas tecnologias gráficas (WOLF, 2001).

A Figura 7 apresenta uma imagem de uma das primeiras versões de Rogue. Os caracteres dispostos na tela e suas representações são identificados na Tabela 1.

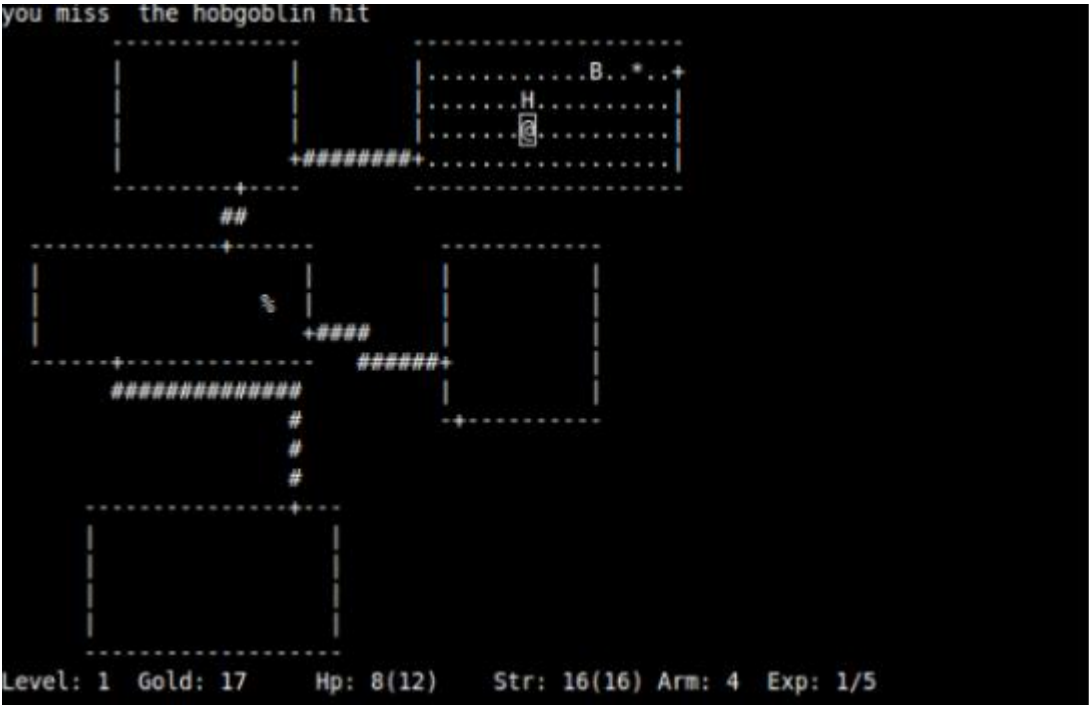


Figura 7: Rogue (1980). Fonte: ROGUE (2020)

Tabela 1: Caracteres ASCII e suas representações em Rogue

Caracteres ASCII e suas representações em Rogue (segundo a Figura 7)	
-	paredes
.	chão
+	portas
#	túneis que conectam salas
%	escadas
@	personagem
*	tesouro coletável
H	inimigo (<i>hobgoblin</i>)
B	inimigo (morcego)

Fonte: o autor

O objetivo principal do jogo é recuperar uma joia denominada *Amuleto de Yen* e escapar de um calabouço composto por vários andares, coletando o maior número de tesouros pelo caminho e evitando que seu personagem seja morto pelos monstros. Rogue teve seu nome utilizado para definir o gênero de jogos chamado *roguelike*, que possui como característica a rejogabilidade, ou seja, a capacidade de convidar os jogadores a repassarem pela aventura por diversas vezes (PEPE, 2019), além de serem aventuras com temática de RPGs para um único jogador, possuírem sistema de combate através de turnos, onde cada personagem ou monstro necessita esperar sua vez para performar uma ação; morte permanente, onde personagens mortos em combate não retornam ao jogo no mesmo ponto em que deixaram a partida; ambientação randomizada e geralmente possuem níveis de dificuldade altos, a fim de assegurar que o jogador não cumpra o objetivo em uma única campanha (CERNY; DECHTERENKO, 2015).

Para assegurar que o processo de rejogabilidade seja efetivo, os *roguelikes* contam com algoritmos de randomização de objetos que serão identificados neste estudo através do termo “proceduralidade”. Esta, em um contexto lúdico qualquer, seja ele um jogo eletrônico, *wargame* ou partida de RPG, assegura que cada campanha seja uma experiência única para seus usuários, visto que estes adentram uma nova narrativa ficcional sem saber o que esperar, mesmo que possivelmente retenham o conhecimento de experiências anteriores, que embora sejam relevantes para a compleição Cerny e Dechterenko (2015) apontam que jogos do gênero *roguelike* requerem habilidade, experiência e sorte para serem completados.

1.7 Consoles

Em 1972, decorrente à invenção de compactos circuitos computacionais integrados, o *Magnavox Odyssey* chegou ao mercado como o primeiro sistema de videogames caseiro, denominados *consoles*, sendo responsável também pelo lançamento de Pong (1972), que veio a se tornar um dos primeiros sucessos na história dos jogos eletrônicos (WOLF, 2008). Com sua popularização, a empresa Atari, fundada por Nolan Bushnell, resolveu lançar seu próprio console caseiro: o Atari VCS (também conhecido como Atari 2600) em 1977. Este possuía preço acessível e foi o primeiro console popular a oferecer a flexibilidade da troca de cartuchos, tornando-se o aparelho dominante no mercado durante anos, dando suporte para a criação de mais de mil jogos e estabelecendo técnicas, mecânicas e gêneros de jogos eletrônicos que continuaram a ser utilizadas pelos

consoles sucessores desta indústria (MONTFORT; BOGOST, 2009).

Os *consoles* caseiros permitiram que os jogadores não se limitassem a poucos minutos de diversão, ou que eles tivessem que gastar dinheiro enquanto jogavam, expandindo assim a capacidade de criar universos ficcionais que iam além de uma única tela e trazendo estilos como estratégia e ação para seus usuários (WOLF, 2008).

As vendas da empresa Atari, entretanto, caíram drasticamente no começo dos anos 1980 durante o período que ficou conhecido como “Crise dos jogos eletrônicos de 1983” nos Estados Unidos. Também em 1983, o mercado japonês obteve destaque no ramo de consoles através do lançamento do Nintendo Famicom, também conhecido como Nintendo Entertainment System (NES) após seu lançamento mundial em 1985.

1.8 JRPGs

Wada (2017 apud Uemura et al. 2013) ressalta a ausência de grandes redes de computadores em universidades para contribuir com a disseminação de jogos eletrônicos no território japonês. Ao invés disso, jogos de computador que simulavam campanhas de RPG, como Wizardry (1981), chegaram ao mercado japonês por volta da década de 1980 antes mesmo de seus precursores em formato de livros, como Dungeons & Dragons (1974) (KAMM, 2019 apud Okawada, 2017), este recebendo sua tradução oficial ao japonês apenas no ano de 1985 e sendo consumido apenas por entusiastas do gênero de fantasia (PACKWOOD, 2015).

Com a chegada dos RPGs desenvolvidos no ocidente ao Japão, novas terminologias para este gênero de jogos foram criadas. O termo RPG, para os orientais, foi inicialmente utilizado para identificar jogos eletrônicos para consoles, enquanto as campanhas oriundas de livros foram chamadas de *Tabletop* RPG (TRPG). Quando os RPGs para consoles produzidos no Japão alcançaram popularidade mundial, receberam a nomenclatura JRPG (*Japanese* RPG) a fim de evitar confusão sobre os termos. Para este estudo, utilizaremos as nomenclaturas JRPG para RPGs eletrônicos que se encaixam no gênero abordado neste capítulo e WRPG (ou *Western* RPG) para RPGs eletrônicos com características diferentes.

RPGs eletrônicos primordiais anteriores à década de 1980 focavam em exploração, combate e procura de tesouros, enquanto a partir desta data, jogos que concentravam-se em sofisticadas narrativas começaram a emergir (ATKINSON, 2019). RPGs desenvolvidos para consoles, principalmente o Nintendo Famicom, começaram a se popularizar a partir da criação de Dragon Quest (1986) e Final Fantasy (1987), gerando franquias

multimidiáticas altamente rentáveis e construindo uma base de mecânicas de jogos que muitos dos jogos deste mesmo gênero vieram a reproduzir (CONSALVO, 2016).

1.8.1 Dragon Quest

Em 1986, o jogo eletrônico Dragon Quest (1986), também conhecido no ocidente pelo nome de Dragon Warrior, foi lançado no Japão para o console Nintendo Famicom. Devido ao seu sucesso com o público, ele definiu características de todo um gênero e indústria que vieram a ser conhecidos mundialmente como JRPG (ANDREYEV, 2019). Nesta ocasião, o produtor Yuji Horii, em parceria com o designer de som Koichi Sugiyama e designer gráfico Akira Toriyama, este responsável pelo sucesso da série de mangás Dragon Ball (1984) na época, buscou influências nos jogos eletrônicos Ultima (1981) e Wizardry (1981) para criar algo novo para o mercado japonês, com foco em narrativas e cálculos de combate dinâmicos (WADA, 2017), visto que os RPGs de computadores da época costumavam manter o foco em exploração e combate. Ademais, conflitos em TRPGs necessitavam de complexos cálculos e consultas a planilhas de dados para que o mestre pudesse calculá-los de forma eficiente. Os JRPGs também possibilitavam que os usuários tivessem suas aventuras fantásticas medievais sozinhos, sem a necessidade de reunir numerosos grupos.

As principais mecânicas de Dragon Quest (1986) envolvem a permutação da presença do personagem entre duas telas principais: uma delas onde é possível controlá-lo de forma a andar livremente pelo mapa, dentro dos limites de barreiras físicas impostas graficamente, ao qual percebe-se a representação do personagem centralizado à tela (visão em terceira pessoa); e outra utilizada para combate, cuja característica principal é a percepção do mundo aos olhos do personagem (visão em primeira pessoa). Ambas as telas possuem menus com possíveis ações a serem realizadas pelos personagens. A Figura 8 apresenta as telas mencionadas acima, onde as figuras da esquerda representam a interface de combate e as da direita a interface de exploração, ambas com e sem os menus interativos.



Figura 8: Interfaces gráficas de Dragon Quest. Fonte: Dragon Quest (1986)

Para jogar, o usuário deve controlar o personagem pelo mundo e interagir com pessoas e objetos em diferentes cidades. Para conversar com outras pessoas do mundo (estas denominadas NPCs), o jogador deve posicionar-se à frente de outro personagem, acessar o menu e escolher a opção “Talk”. Através deste tipo de interação, é possível construir conhecimento sobre a narrativa fictícia do jogo e concluir intuitivamente quais devem ser suas próximas ações. Os diálogos são apresentados pela janela que se forma ao canto inferior da tela. Quanto aos outros comandos, a Tabela 2 apresenta a definição de cada um deles.

Tabela 2: comandos utilizados em Dragon Quest

Significado dos comandos em Dragon Quest (1986)		
Nome do comando	Local de Aparição	Descrição
<i>Talk</i>	Interface de exploração	Inicia uma conversa com um NPC
<i>Status</i>	Interface de exploração	Mostra os atributos referentes ao desempenho do personagem em batalha (consultar Tabela 5)
<i>Stairs</i>	Interface de exploração	Utiliza escadas presentes no cenário
<i>Search</i>	Interface de exploração	Procura algum item ou informação no cenário
<i>Door</i>	Interface de exploração	Utiliza alguma porta presente no cenário
<i>Take</i>	Interface de exploração	Pega algum item presente no cenário
<i>Spell</i>	Interface de exploração e de combate	Utiliza algum tipo de feitiço escolhido pelo usuário
<i>Item</i>	Interface de exploração e de combate	Utiliza item específico escolhido pelo usuário
<i>Fight</i>	Interface de combate	Desfere um golpe físico ao inimigo escolhido
<i>Run</i>	Interface de combate	Foge do combate

Fonte: o autor

Durante o combate, a janela ao canto esquerdo mostra a representação de atributos do personagem, sintetizados na Tabela 3, enquanto a Tabela 4 destaca os atributos do personagem que podem ser conferidos ao escolher a *Status*.

Tabela 3: Atributos de interface de batalha em Dragon Quest

Atributos Presentes na Interface de Batalha em Dragon Quest (1986)		
Abreviação	Atributo	Descrição
LV	<i>Level</i>	Identifica o nível de um personagem. O jogo possui um sistema interno de regras que acrescenta automaticamente pontos em atributos como força, destreza e sorte do a fim de promover sua evolução ao longo da jornada
HP	<i>Health Points</i>	Pontos que estão relacionados à saúde do personagem. O personagem perde HP sempre que é atacado por um inimigo, podendo perder a consciência se este atributo chegar a zero.

MP	<i>Magic Points</i>	Pontos que representam a capacidade do personagem de utilizar magias. Cada uso de magia custa uma certa quantidade de MP, que será subtraída a este atributo. O personagem não poderá utilizar um feitiço se a quantidade de MP para utilizá-lo for maior que a quantidade de MP atual do personagem
G	<i>Gold</i>	A quantidade de ouro que o personagem possui. Ganha-se ouro através de batalhas (ao derrotar algum inimigo), ao encontrar tesouros ou realizar venda de itens ou armas nas cidades
E	<i>Experience</i>	Atributo acumulativo que registra a experiência do personagem em batalha. Todo inimigo derrotado fornece uma certa quantidade de experiência, que vai se acumulando para deixar o personagem mais forte com o tempo. Experiência está diretamente ligada ao Level, este tendo um certo número para subir. Ex: um personagem pode chegar ao level 2 quando atingir 50 de experiência, ao level 3 quando acumular 150 de experiência, ao level 4 quando acumular 500, etc

Fonte: o autor

Tabela 4: Atributos de construção de personagem em Dragon Quest

Atributos de Construção do Personagem em Dragon Quest (1986)	
Atributo	Descrição
<i>Name</i>	Nome do personagem
<i>Strength</i>	Representação da força física do personagem
<i>Agility</i>	Representação da agilidade do personagem
<i>Maximum HP</i>	Representação do vigor físico do personagem
<i>Maximum MP</i>	Representação do vigor mágico do personagem
<i>Attack Power</i>	Representação da força física do personagem modificado por armas
<i>Defense Power</i>	Representação da defesa do personagem modificado por armaduras e escudos
<i>Weapon</i>	A arma equipada pelo personagem
<i>Armor</i>	A armadura equipada pelo personagem
<i>Shield</i>	O escudo equipado pelo personagem

Fonte: o autor

Os atributos presentes na Tabela 4, com exceção do nome do personagem,

determinam o desempenho do jogador em combate e são modificados através da evolução do personagem tanto física, através do acúmulo de pontos de experiência e obtenção de novos níveis de personagem; quanto através da compra de equipamentos de batalha, como espadas, armaduras e escudos.

Ao fim do ano de seu lançamento, Dragon Quest (1986) já havia vendido mais de um milhão de cópias no Japão (ANDREYEV, 2019) e juntamente aos jogos que o sucederam, tornou-se uma das franquias de RPGs eletrônicos mais rentáveis até o momento deste estudo (LIST, 2015).

Entretanto, para esta análise, manter-se-á o foco em outra franquia de JRPGs desenvolvida no ano seguinte: Final Fantasy (1987), tema que será abordado no capítulo seguinte.

2. Gênese e Evolução da Franquia Final Fantasy

Com a finalidade de compreender de forma mais ampla a concepção e evolução histórica da franquia de jogos eletrônicos que contém o objeto de estudo deste trabalho, este capítulo descreve algumas das principais características dos sete primeiros títulos da série, onde é possível assimilar como ocorreu o aperfeiçoamento de suas mecânicas e uso de componentes audiovisuais para a interpretação de seu conteúdo ao longo das décadas.

O escopo das análises, a fim de evitar levantar discussões impertinentes para o estudo, mantém seu foco em apontar se há em cada jogo a presença de mecânicas que valorizam cada personagem como ser individual dentro de sua narrativa, como nota-se nos TRPGs, ou se há generalização de classes e papéis dentro de um grupo, como nos *wargames*.

2.1 Final Fantasy (1987)

Com seu surgimento no ano de 1987 no Japão oriundo do trabalho da desenvolvedora Squaresoft (que se uniu à Enix em 2003 gerando a Square Enix), Final Fantasy (FF) teve em seu processo de desenvolvimento o criador Hironobu Sakaguchi, o designer gráfico Yoshitaka Amano e o compositor Nobuo Uematsu. Para criar esta obra, Sakaguchi usou influências das narrativas da Terra Média de Tolkien e do JRPG que o antecedeu historicamente: Dragon Quest (DQ) (KUITTINEN, 2006).

As mecânicas de FF são parcialmente similares às de DQ. A ideia de manter duas interfaces, sendo uma para exploração e outra para combate, foi mantida, com a diferença da segunda ser apresentada com uma visão lateral dos personagens, ao invés de dispor uma visão em primeira pessoa. A interação entre o jogador e os objetos do cenário limitou-se ao pressionar de um botão ao invés da escolha de ações em um menu. Como exemplo, em DQ, para que o jogador colete um item, é necessário estar ao lado deste, abrir o menu e escolher a opção “Take”; em FF, basta estar ao lado do item e pressionar o botão de ação para que ele seja coletado automaticamente. Em ambos os jogos, uma janela de diálogo mostrará o sucesso da ação, indicando que o item desejado foi coletado com sucesso. O mesmo princípio se aplica a portas, escadas, diálogos e outros objetos do cenário, evitando que o personagem tenha que realizar todas as suas ações através do menu e adicionando maior dinamismo à interação entre jogador e mundo a ser explorado. A Figura 9 mostra uma cena de combate à esquerda e uma de exploração ao mundo à direita no jogo eletrônico FF.



Figura 9: Interfaces gráficas de Final Fantasy (1987). Fonte: Final Fantasy (1987)

Uma disparidade perceptível entre DQ e FF é que este coloca o jogador em controle de um grupo de quatro personagens, os quais recebem uma classe escolhida pelo jogador ao início do jogo. Estas classes, listadas na Tabela 6, possuem fins estratégicos possibilitando ao jogador escolher diferentes tipos de personagens e testar como a interação entre eles pode beneficiar ou prejudicar a aventura ficcional. O combate, entretanto, é decorrido no mesmo formato, com o jogador escolhendo comandos em um menu para cada um de seus quatro personagens.

Tabela 5: Classes de Personagens em Final Fantasy (1987)

Classes de Personagens em Final Fantasy (1987)		
Classe	Figura	Características
Personagens iniciais (podem ser selecionados ao início do jogo)		

Prós:

- HP, Defesa, Força e Agilidade altos
- Alta quantidade de armas e armaduras disponíveis durante o jogo

Warrior/
Fighter*



Contras:

- Armaduras são pesadas e reduzem agilidade durante a batalha quando se está totalmente equipado
- Não podem usar magia até evoluírem
- O custo de equipamentos é alto

Thief



Prós:

- Alta velocidade e sorte, combinação que permite fugir de batalhas com facilidade e ser um dos primeiros a atacar durante um turno

Contras:

- HP moderado e poucas opções de armaduras, podendo ser nocauteado com facilidade quando inimigos concentram seus ataques neste personagem
- Baixa resistência mágica, chegando a tomar de 1,5 a 3 vezes mais dano que um *Knight* ou *Wizard*
- Seu HP é menor que de um Knight e chegará a ser menor que o de um *White Wizard* com o tempo
- Não são muito úteis no começo do jogo enquanto estão com *level* baixo

Monk / Black Belt*



Prós:

- Dano, número de ataques simultâneos por turno e HP altos
- Combinação de movimentos que podem dar mais dano que um *Warrior* ou *Knight*
- Barato de se manter, já que não precisam de armas ou de muitos equipamentos
- Andar desarmado e sem armaduras aumentam a força física e defesa

Contras:

- Evasão e resistência mágica baixas. Podem chegar a tomar de 2 a 5 vezes mais dano de magias que outras classes
- Às vezes podem ser fracos contra inimigos que possuem alta defesa
- HP baixo durante as partes iniciais do jogo, que é bem incrementada com o tempo
- Não utilizam nenhum tipo de magia

Red Mage



Prós:

- Podem utilizar magia branca e magia negra de níveis 1 a 7
- Podem equipar muitas das armas e armaduras de um *Warrior* ou *Knight*
- Defesa equivalente à de um *Ninja* ou *Master*, e significativamente maior que dos *Wizards*

Contras:

- Algumas das melhores magias do jogo não estão disponíveis
- Possui menos HP que a maioria das outras classes e menos MP que os outros usuários magos
- Alto custo de manutenção, visto que é necessário comprar tanto bons equipamentos quanto feitiços mágicos
- Habilidades mágicas evoluem com 1 a 3 níveis de atraso em relação aos outros magos

Prós:

- Podem usar magia branca de níveis 1 a 8
- Podem utilizar encantamentos que aumentam temporariamente os atributos dos outros personagens
- Baixo custo de manutenção de equipamentos
- HP relativamente bom e MP alto

White Mage

**Contras:**

- Baixa defesa e força física, o que implica na dependência de outros personagens para sua proteção
- Exceto para o feitiço denominado “*Holy*”, suas magias de ataque possuem eficácia apenas contra mortos-vivos. Logo, esta classe não pode fazer praticamente nada contra outros tipos de inimigos
- Possuem pouca variedade de equipamentos utilizáveis

Prós:

- Podem usar magia negra de níveis 1 a 8
- Muitos de seus feitiços podem atingir vários inimigos simultaneamente
- A maioria dos grandes inimigos do jogo (chamados popularmente de “chefes”) possuem alguma fraqueza contra magia negra
- A maioria de seu equipamento é barato
- Alto poder mágico

Black Mage

**Contras:**

- Quantidade de equipamentos e armas limitadas
- HP e força física mais baixos entre todas as classes
- Feitiços de ataque possuem uma vasta variabilidade em questão de seu dano. Por exemplo, um ataque que tirou 150 pontos de HP de um inimigo uma vez pode tirar 40 pontos ao ser conjurado uma segunda vez sob as

mesmas condições.

Evoluções (obtidas através do progresso no jogo)

Knight



- Evolui a partir do *Warrior / Fighter*
- Possui os mesmo prós e contras de sua classe anterior

Adicionais:

- Pode usar magia de cura de nível 1 a 3

Ninja



- Evolui a partir do *Thief*
- Possui os mesmo prós e contras de sua classe anterior

Adicionais:

- Pode infligir praticamente a mesma quantidade de dano de um *Knight*
- Pode usar os feitiços de magia negra *Haste* e *Temper*
- Pode usar magia negra de níveis 1 a 4

Master



- Evolui a partir do *Monk / Black Belt*
- Possui os mesmo prós e contras de sua classe anterior

Adicionais:

- Ganham menor quantidade de defesa mágica por nível em comparação com um *Monk / Black Belt*

Red Wizard



- Evolui a partir do *Red Mage*
- Possui os mesmo prós e contras de sua classe anterior

Adicionais:

- Pode utilizar magias branca e negra até o nível 7 (com algumas restrições)
- Muitas das magias de nível 1 a 5 que eram bloqueadas ao *Red Mage* podem ser utilizadas

White Wizard



- Evolui a partir do *White Mage*
- Possui os mesmo prós e contras de sua classe anterior

Adicionais:

- Podem reviver personagens inconscientes e deixá-los com o HP completo
- Podem utilizar todos os feitiços de magia branca
- Podem equipar algumas armas a mais

Black Wizard



- Evolui a partir do *Black Mage*
- Possui os mesmo prós e contras de sua classe anterior

Adicionais:

- Podem utilizar todos os feitiços de magia negra
- Podem equipar algumas armas a mais

* variação de nomes devido a diferentes versões de localização da linguagem

Fonte: Final Fantasy (1987)

Conceitos como *level*, *health points*, *magic points*, *gold* e *experience* são igualmente implementados em suas mecânicas. Atributos relacionados ao desempenho do personagem são listados na Tabela 7.

Tabela 6: Atributos de Personagens de Final Fantasy (1987)

Atributos de Personagens de Final Fantasy (1987)		
Sigla	Atributo	Descrição
STR	Força	Mede a força física de um personagem. Quanto maior a força, maior será o dano que o personagem causa. Armas podem ser equipadas como forma de suplementação à força física natural de cada herói.
AGL	Agilidade	A agilidade de um personagem é o nível de destreza física que ele possui, permitindo que seus ataques sejam executados antes ou depois de seus adversários. Este atributo pode ser afetado ao se equipar armaduras. Vestes pesadas fazem a agilidade do personagem cair, enquanto as mais leves apenas não o afetam.
INT	Inteligência	A inteligência determina o poder de um feitiço, seja ele de magia branca ou negra
VIT	Vitalidade	A vitalidade reduz a quantidade de dano sofrido por ataques físicos. Sendo similar à defesa, sua diferença é que a vitalidade é um atributo que cresce conforme o nível de experiência de um personagem aumenta e tampouco é modificado através do uso de armaduras e outros equipamentos
LUCK	Sorte	A sorte é um atributo que modifica os outros em determinadas horas das batalhas. Um de seus usos notáveis é determinar as chances de um personagem escapar da batalha (atuando como um modificador de agilidade neste caso)

<i>DAMAGE</i>	Dano	Este mede a relação entre o atributo Força e o ataque adicional de quaisquer armas equipadas pelo personagem como parte do cálculo de dano final que será aplicado ao inimigo
<i>HIT %</i>	Acurácia	Determina a eficácia de um ataque. Quanto maior a acurácia do personagem, maior a probabilidade de acertar seus golpes
<i>ABSORB</i>	Defesa	A defesa reduz a quantidade de dano sofrido por ataques físicos, sendo ela modificada através de armaduras, escudos, elmos e luvas que são equipadas por cada personagem
<i>EVAD %</i>	Evasão	Atributo que reduz as chances de um ataque inimigo ser bem executado. Quanto maior a evasão de um personagem, maior a probabilidade de escapar de levar danos dos adversários.

Fonte: Final Fantasy (1987)

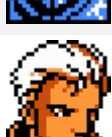
Observa-se, entretanto, que a continuidade da franquia não se restringiu a apenas repetir os mesmos progressos deste título, trazendo divergências à fórmula inicial proposta para FF. Tais divergências são listadas a seguir sob os próximos títulos.

2.2 Final Fantasy II (1988)

Sendo lançado apenas um ano após o início da série, Final Fantasy II (FF2) possui essencialmente os mesmos traços audiovisuais de seu antecessor, contando com a inclusão de novas características mecânicas e narrativas. Com a manutenção da mesma configuração de telas de exploração e batalha, este título ignora a ideia de atribuir ao jogador a construção de um time com personagens de diferentes classes. Aqui, os personagens possuem identidades fixas, cabendo ao jogador apenas sugerir nomes diferentes aos padrões concebidos pela estrutura narrativa.

Em FF2, o jogador controla um time de até quatro personagens, sendo três deles fixos e a quarta posição variando entre outros seis heróis disponíveis com o decorrer da história. A Tabela 8 apresenta os nove personagens presentes em FF2 com suas principais características. Mesmo abrindo mão do sistema de classes de seu antecessor, que atribuía diferentes classes de modo explícito a cada um dos personagens, é possível verificar a presença dessas características implicitamente de acordo com os atributos dos personagens exclusivos de FF2.

Tabela 7: Atributos de Personagens de Final Fantasy (1987)

Personagens de Final Fantasy II (1988)			
Sprite do rosto	Sprite em batalha	Nome	Características
		Firion	Arma inicial: espada e escudo Atributos de destaque: todos os atributos balanceados Classe (referente ao jogo anterior): <i>Red Mage/Wizard</i>
		Maria	Arma inicial: arco Atributos de destaque: Inteligência Classe (referente ao jogo anterior): <i>Black Mage/Wizard</i>
		Guy	Arma inicial: machado Atributos de destaque: Força alta e Destreza razoável Classe (referente ao jogo anterior): <i>Warrior/Knight</i>
		Minwu	Arma inicial: cajado Atributos de destaque: Espiritualidade Classe (referente ao jogo anterior): <i>White Mage/Wizard</i>
		Josef	Arma inicial: punhos Atributos de destaque: Força e Destreza Classe (referente ao jogo anterior): <i>Monk/Master</i>
		Gordon	Arma inicial: lança Atributos de destaque: atributos todos balanceados Classe (referente ao jogo anterior): nenhuma
		Leila	Arma inicial: adaga e espada Atributos de destaque: Destreza alta e Espiritualidade baixa Classe (referente ao jogo anterior): <i>Thief</i>
		Ricard	Arma inicial: lança Atributos de destaque: Força e Destreza Classe (referente ao jogo anterior): nenhuma
		Leon	Arma inicial: proficiente em todas as armas (exceto karate) Atributos de destaque: Força e Destreza Classe (referente ao jogo anterior): <i>White Mage/Wizard</i>

Fonte: Final Fantasy II (1988)

Outro aspecto notável relacionado às mecânicas de FF2 é a ausência da implementação de métodos de acúmulo de pontos de experiência como papel fundamental na evolução do personagem. Para este propósito, o jogador deve concentrar suas ações em batalha no estilo de combate que deseja desenvolver (KUITTINEN, 2006). Assim, quanto mais um personagem utilizar uma espada em combate, maior será sua força, e quanto maior o número de feitiços utilizados por determinado herói, mais desenvolvida será sua inteligência. Ressalta-se que todos os personagens possuem predisposição a determinadas características, não sendo aconselhável desenvolver características de força física a personagens predispostos a serem usuários de magia e vice-versa.

Atributos relacionados à evolução do personagem estão listados na Tabela 9. Alguns deles foram mantidos em relação ao jogo anterior e outros foram adicionados ou modificados pelas mecânicas implementadas por FF2. A tabela também conta com a informação de como cada um destes atributos pode ser estimulado ao crescimento durante os combates.

Tabela 8: Atributos de Personagens de Final Fantasy II (1988)

Atributos de Personagens de Final Fantasy II (1988)			
Sigla	Atributo	Descrição	Como evoluir
HP	Pontos de Vida	A quantidade de dano que um personagem pode sofrer antes de entrar no estado de nocaute (equivalente a um personagem morto). Quanto maior a quantidade de Pontos de Vida, maior a quantidade de dano que um personagem pode levar, necessitando de menor atenção a feitiços de cura	Perder mais da metade de seu HP em batalha
MP	Pontos de Magia	Determina a quantidade de pontos de magia que um personagem pode gastar em batalha. Cada feitiço exige uma certa quantidade de MP para ser executado. Geralmente, quanto mais forte o feitiço, maior a quantidade de MP que ele gasta	Perder mais da metade de seu MP em batalha
PWR	Força	Este atributo mede a força física natural de um personagem, sendo suplementada pelo atributo Attack	Utilizar armas de curto alcance durante os combates, como espadas, adagas, lanças e punhos

AGL	Agilidade	A agilidade está diretamente ligada à destreza física de um personagem. Heróis com alta agilidade são os primeiros a agir em um turno	Evitar ataques inimigos (através do atributo EVAD)
INT	Inteligência	Determina o poder de feitiços de magia negra	Utilizar feitiços de magia negra em batalha
SOUL	Espiritualidade	Determina a eficácia de feitiços de magia branca	Utilizar feitiços de magia branca em batalha
VIT	Vitalidade	Liga-se diretamente ao HP de um personagem. Quanto maior sua vitalidade, maior será seu aumento de HP	Ser acertado por ataques inimigos
M. PWR	Poder Mágico	Similar à vitalidade, mas liga-se diretamente ao atributo MP	Do mesmo modo que o atributo MP é evoluído: gastando pontos de magia em batalha
Attack	Força de Ataque	Este atributo representa a força física natural de um personagem modificada pelas armas que ele equipa e sua proficiência com cada tipo de arma. Determina qual é o dano máximo que um personagem pode causar a um inimigo	Aumentar o atributo Força, equipar armas mais fortes e aumentar a proficiência de cada personagem em sua determinada arma
Hit%	Acurácia	Determina a frequência de sucesso de um ataque aliado, assim como a quantidade máxima de golpes possíveis de se acertar. É representado de forma xx-yy, sendo xx o número de golpes que o personagem irá performar e yy a porcentagem de acerto de cada golpe. Por exemplo, um personagem com acurácia 2-75% irá atacar seu adversário duas vezes, sendo que cada um dos golpes possui 75% de chance de acerto. Este atributo	Força e Agilidade altas aumentam a Acurácia. Aumentar a proficiência de arma de cada personagem também fará este atributo aumentar
DEF	Defesa	Quanto maior a defesa, menor será o dano sofrido por ataques físicos inimigos. É determinado exclusivamente através do uso de armaduras, escudos, elmos e luvas	Somente pode ser modificado através do uso de equipamentos

EVAD	Evasão	A evasão diminui a chance de um ataque físico inimigo causar dano em um aliado. Possui o mesmo formato xx-yy da acurácia, sendo xx a quantidade de golpes que o personagem poderá tentar evadir a cada turno e yy a chance de a evasão ser concluída com êxito. Por exemplo, um personagem com evasão 02-30% tentará desviar de dois golpes por turno, sendo que suas chances de sucesso ao evitar cada um dos golpes são de 30%.	Quanto mais um personagem é alvo de ataques durante uma batalha, maior serão suas chances de evoluir este atributo. O uso de escudos também modifica a Acurácia
MDEF	Defesa Mágica	Funciona da mesma forma que a evasão, mas será aplicada apenas a ataques mágicos	Ser alvo de feitiços inimigos durante uma batalha

Fonte: Final Fantasy II (1988)

FF2 é um título que teve seu lançamento original restrito ao público oriental, sendo inclusive confundido com Final Fantasy IV (1990) por questões relacionadas a estratégias de marketing que serão mencionadas nos próximos subcapítulos. Seu sucessor foi lançado em 1990.

2.3 Final Fantasy III (1990)

Trazendo de volta o sistema de experiência para a evolução de personagens, Final Fantasy III (FF3) foi outro título da série lançado para o Nintendo Entertainment System que aproveita grande parte dos recursos de seus antecessores para criar novas experiências aos seus consumidores. A Figura 10 ilustra semelhanças na comparação entre os três primeiros títulos da franquia.



Figura 10: Comparação gráfica entre Final Fantasy I, II e III. Fonte: Final Fantasy (1987); Final Fantasy II (1988); Final Fantasy III (1990)

Assim como o FF, não há características individuais em seus personagens principais, adotando novamente a abordagem generalista para a criação de avatares. Este foi, entretanto, o jogo responsável pelo amadurecimento das mecânicas de classes de personagens denominado *job system*, característica presente em vários outros títulos da franquia pela qual cada personagem possui a possibilidade de experimentar novas classes a qualquer momento do jogo ao invés de manter-se preso a uma classe por toda a aventura (KUITTINEN, 2006). FF3 conta com 22 classes distintas que possuem certos requisitos para serem desbloqueadas. Cada uma destas pode ser conferida na Tabela 10 com suas imagens e descrições. Ademais, a Figura 11 ilustra como os atributos de cada classe se relacionam para criar o balanceamento dos personagens em relação a força física e magias de ataque e suporte.

Tabela 9: Classes de Personagens em Final Fantasy III (1990)

Classes de Personagens em Final Fantasy III (1990)		
Classe	Figura	Características
Personagens iniciais		
Onion Knight		• Classe inicial de cada personagem • Pode equipar poucas armas e armaduras • Não utiliza magia • Atributos baixos • A sugestão é de utilizar esta classe apenas enquanto o <i>Crystal of Wind</i> não for encontrado

Personagens obtidos após coletar o item *Crystal of Wind*

Warrior		• Utiliza espadas, adagas, arcos e flechas • Ideal para causar dano físico • Pode levar uma quantidade significativa de dano • Não utiliza magia
Monk		• Luta com os próprios punhos, podendo equipar nunchakus • Ideal para causar dano físico • Usa armaduras leves e possui quantidade significativa de HP • Não utiliza magia
White Mage		• Utiliza bastões como armas • Ideal para utilizar magias de cura e suporte dos aliados • Possui baixo nível de força física e defesa, tornando-se vulnerável a ataques inimigos • Utiliza magia branca de nível 1 a 7
Black Mage		• Utiliza bastões, arcos e flechas • Ideal para causar dano a inimigos através do uso de magia • Possui baixo nível de força física e defesa, tornando-se vulnerável a ataques inimigos • Utiliza magia negra de nível 1 a 7
Red Mage		• Utiliza adagas, espadas, bastões, arcos e flechas • Ideal para atuar tanto como atacante, podendo causar dano físico, dano mágico e curando aliados • Possui seus atributos balanceados • Utiliza magia branca e negra de nível 1 a 5

Personagens obtidos após coletar o item *Crystal of Fire*

Thief		• Utiliza adagas e pode arremessar outras armas • Possui agilidade alta, sendo um dos primeiros a agir em um turno • Possui habilidade de roubar itens dos inimigos e uma habilidade para correr de batalhas • Pode destrancar portas no mapa • Não utilizam magia • Vulnerável a ataques inimigos
Knight		• Uma evolução do <i>Warrior</i> com atributos melhores • Utiliza espadas • Possui a habilidade de tomar dano no lugar de aliados enfraquecidos, salvando-os para que sejam curados em um próximo turno
Ranger		• Utiliza arcos, flechas e arremessam outras armas • Ataca a longa distância e pode infligir dano em até quatro

inimigos simultaneamente

- Utiliza magia branca de nível 1 a 3
- Vulnerável a ataques inimigos

Scholar



- Utiliza livros como armas
- Possui ataques físicos razoavelmente fortes
- Pode revelar fraquezas dos inimigos
- Causa o dobro de dano a inimigos ao utilizar itens mágicos
- Possui pouco MP
- Não utiliza magia

Personagens obtidos após coletar o item *Crystal of Water*

Geomancer



- Utiliza sinos como armas
- Possui ataques elementais que variam de acordo com o terreno em que a batalha ocorre
- Não utiliza magia

Viking



- Utiliza martelos e machados como armas
- Ideal para causar e receber dano devido à alta vitalidade, força e defesa
- Possui HP alto
- Possui a capacidade de provocar inimigos, fazendo com que os ataques sejam concentrados apenas em si mesmo. Evita-se assim que os aliados levem dano
- É uma classe extremamente lenta
- Não utiliza magia

Dragoon



- Utiliza lanças
- Utiliza a habilidade *Jump*, que garante maior dano para o ataque do personagem durante aquele turno e a capacidade de evitar ataques inimigos ao mesmo tempo
- A habilidade *Jump* também faz com que o personagem não seja alvo de magias de cura ou suporte enquanto estiver executando a esta ação, além de deixar outros aliados mais vulneráveis
- Possui pouca variedade de armas
- Não utiliza magia

Dark Knight



- Utiliza espadas e *katanas*
- Possui ataques que causam o dobro de dano em certos inimigos
- Possui baixa defesa
- Utiliza magia branca de nível 1 a 3

Evoker



- Utiliza bastões como arma
- É capaz de evocar entidades presentes na mitologia do jogo, cada qual performará um ato por evocação. Este é escolhido,

		de forma aleatória, entre um ataque mágico direto aos inimigos ou um efeito de cura aos aliados • Utiliza magia de evocação (<i>Summon</i>) de nível 1 a 8 • Como o efeito das evocações é aleatório, algumas ações podem ser realizadas contra a vontade do jogador • Vulnerável a ataques inimigos
<i>Bard</i>		• Utiliza harpas e adagas • Possui diferentes habilidades que podem deixar aliados mais fortes e inimigos mais fracos temporariamente • Possui o atributo Inteligência como base de seus ataques • Não utiliza magia • Vulnerável a ataques inimigos
<i>Black Belt</i>		• Utiliza os punhos, garras e socos-ingleses com armas • Possui força física, vitalidade e agilidade alta • Possui baixa variedade de armaduras, mantendo seu atributo de defesa baixo • Não utiliza magia
Personagens obtidos após coletar o item <i>Crystal of Earth</i>		
<i>Magus</i>		• Uma evolução do <i>Black Mage</i>, possuindo basicamente as mesmas características • Pode utilizar magia negra de nível 1 a 8 • Possui mais MP que um <i>Black Mage</i>
<i>Devout</i>		• Uma evolução do <i>White Mage</i>, possuindo basicamente as mesmas características • Pode utilizar magia branca de nível 1 a 8 • Possui mais MP que um <i>White Mage</i>
<i>Summoner</i>		• Uma evolução do <i>Evoker</i> • Pode utilizar magia de evocação de nível 1 a 8 • Possui atributos mais altos que um <i>Evoker</i> • Suas magias apenas atacam inimigos
Personagens obtidos após o jogador passar pela área <i>Forbidden Land Eureka</i>		
<i>Ninja</i>		• Utiliza qualquer arma • Pode utilizar duas armas, uma em cada mão
<i>Sage</i>		• Utiliza bastões como armas • Utiliza qualquer tipo de magia • Suas magias de invocação (<i>Summon</i>) são as mesmas do <i>Evoker</i>

Fonte: Final Fantasy III (1990)

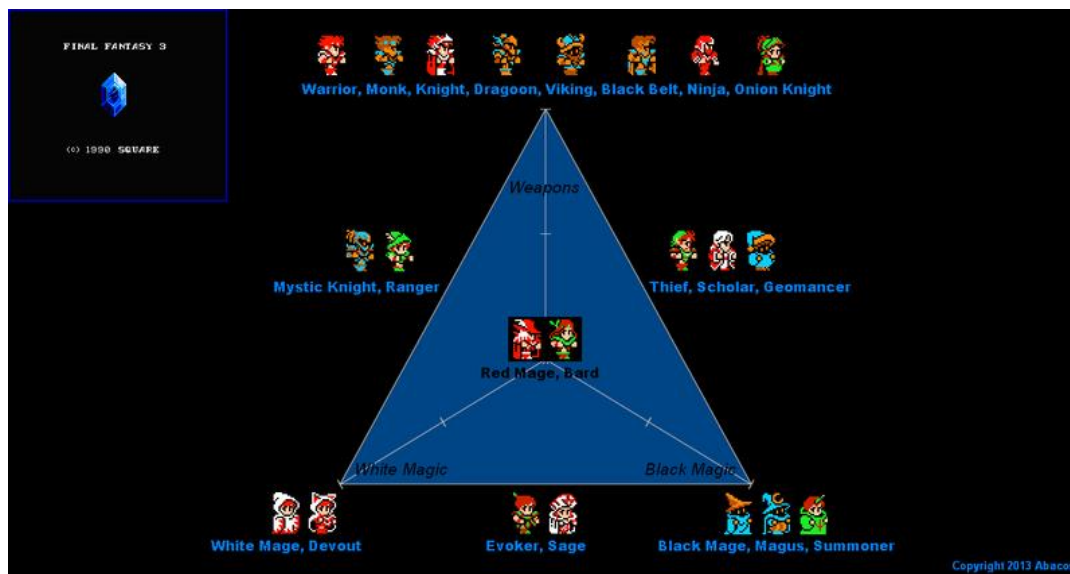


Figura 11: Representação gráfica de balanceamento dos personagens em Final Fantasy III. Fonte: Final ([s.d.])

Quanto aos atributos de personagens de FF3, aplica-se os mesmos listados na Tabela 9, com exceção do Ataque Mágico, que foi transformado em Evasão Mágica. Desta forma, calcula-se a probabilidade de um personagem se esquivar de um feitiço inimigo.

O terceiro título da franquia Final Fantasy, assim como seu antecessor, teve seu lançamento exclusivo ao público oriental. Nota-se que a partir do momento que estes estudos foram realizados sobre obras audiovisuais adaptadas para diferentes línguas por fãs, nomenclaturas distintas podem representar os mesmos atributos. Distintas versões podem trazer o atributo INT como *Intelligence* ou *Intellect*; *Power* no lugar de *Strength*; e outras variações.

2.4 Final Fantasy IV (1991)

Lançado para o console Super Nintendo Entertainment System (SNES), Final Fantasy IV (FF4) foi responsável por trazer a primeira mudança audiovisual notável para a franquia, como pode ser observado na Figura 12. Gráficos e trilha sonora tiveram a chance de ser melhor detalhados, resultando assim em uma experiência de usuário mais consistente. Com as mudanças estéticas, uma nova mecânica de combate surgiu: o ATB (*Active Time Battle*), que adiciona à batalha um intervalo de tempo para que cada personagem possa ter o seu turno de modo independente e em tempo real. Tal intervalo é determinado através do atributo Agilidade de cada personagem.

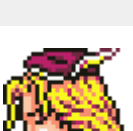
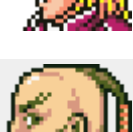
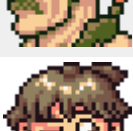


Figura 12: Interface de batalha de FF4. Fonte: Final Fantasy IV (1991)

Como exemplo, pode-se imaginar dois personagens em batalha: um deles com um ciclo de ATB a cada cinco segundos e outro, mais rápido, com o seu ciclo a cada três segundos. Após os primeiros três segundos em batalha, o segundo personagem estará apto a performar uma ação, sendo assim exibido o menu de escolha de ações para o jogador. Após executar sua ação, o ciclo do primeiro personagem completa-se, dando a ele a oportunidade de agir. Como a agilidade deles possui uma relação de 3/5, é possível que, neste cenário específico, o personagem mais rápido possa executar até cinco ações enquanto o mais lento executa apenas três. Essa mecânica leva em consideração todos os personagens, inclusive inimigos, e foi adotada por vários outros jogos da série, com algumas variações gráficas.

O *job system*, principal mecânica de FF3, volta a perder foco em FF4, sendo então implementado o mesmo estilo narrativo de FF2, onde pode-se verificar a presença de variados personagens com histórias e características notáveis relacionadas a alguma classe existente nos títulos anteriores, como observa-se na Tabela 11. A quantidade de personagens aumentou de nove para doze comparado a FF2, trazendo maior riqueza narrativa à trama.

Tabela 10: Personagens de Final Fantasy IV (1991)

Personagens de Final Fantasy IV (1991)			
Rosto	Sprite Original	Nome	Características
		Cecil	Armas: espadas, adagas, machados, bastões, arcos Atributos de destaque: força Classe correspondente: <i>Dark Knight / Paladin</i>
		Kain	Armas: lanças, adagas, machados, espadas Atributos de destaque: força, espiritualidade Classe correspondente: <i>Dragoon</i>
		Rydia	Armas: Chicotes, cajados, adagas, arcos Atributos de destaque: inteligência Classe correspondente: <i>Summoner</i>
		Rosa	Armas: arcos, bastões Atributos de destaque: espiritualidade Classe correspondente: <i>White Mage / Ranger</i>
		Edge	Armas: katanas, adagas, bumerangues, socos-ingleses Atributos de destaque: vitalidade, força, agilidade Classe correspondente: <i>Ninja</i>
		Tellah	Armas: bastões, cajados Atributos de destaque: inteligência, espiritualidade Classe correspondente: <i>Sage (Black Mage + White Mage)</i>
		Edward	Armas: harpas, adagas, arcos Atributos de destaque: força, agilidade, espiritualidade Classe correspondente: <i>Bard</i>
		Yang	Armas: socos-ingleses Atributos de destaque: força, vitalidade Classe correspondente: <i>Monk</i>
		Palom	Armas: cajados, adagas, arcos Atributos de destaque: inteligência Classe correspondente: <i>Black Mage</i>
		Porom	Armas: bastões, arcos Atributos de destaque: espiritualidade Classe correspondente: <i>White Mage</i>

		Cid	Armas: martelos, machados, arcos Atributos de destaque: força, vitalidade Classe correspondente: <i>Engineer</i>
		FuSoYa	Armas: cajados, bastões Atributos de destaque: inteligência, espiritualidade Classe correspondente: <i>Lunarian</i>

Fonte: Final Fantasy IV (1991)

Os atributos de personagens mantiveram-se sem alterações entre este e o título anterior da franquia, estabelecendo assim um padrão para os jogos subsequentes.

2.5 Final Fantasy V (1992)

Chegando ao mercado apenas um ano após seu antecessor, Final Fantasy V (FF5) unificou mecânicas de FF3 e FF4, implementando novamente o *job system* e, ao mesmo tempo, atribuindo identidades a seus personagens. Dessa maneira, o jogador pode atribuir 22 classes diferentes aos cinco protagonistas, com exceção do personagem Galuf, que possui apenas 21 escolhas. Tais classes são verificadas na Tabela 12.

O sistema de *job system* de FF5 também conta com a adição de uma pontuação denominada ABP (*Ability Battle Points*), que funciona como pontos de experiência para as classes, fazendo com que estas evoluam e possibilitem que os personagens utilizem um maior número de habilidades. Além disso, um subcomando de ações pode ser atribuído, permitindo que o jogador utilize não apenas habilidades relacionadas à classe que está utilizando, mas também de uma segunda classe desejada. Como exemplo, se um jogador utilizou um *White Mage* com um personagem e utilizou ABP para habilitar a magia denominada *Cure* para esta classe, este jogador poderá trocar a classe desse mesmo personagem para um *Black Mage* e continuar usando a magia *Cure* em batalha, desde que selecione *White Magic* como um comando secundário de seu menu. A Figura 13 ilustra o menu de seleção de comandos de um dos personagens, onde observa-se os comandos *Black* e *Summon*. Dessa forma, entende-se que a classe do personagem é *Black Mage* e o jogador atribuiu a ele a função secundária de um *Summoner*.



Figura 13: Interface de batalha de FF5. Fonte: Final Fantasy V (1992)

Como adicional, o sistema de ATB foi aperfeiçoado em FF5. Não apenas todas as regras de combate seguem os mesmos padrões de ordenação de turnos como há também a possibilidade de conferir visualmente qual a ordem dos próximos aliados a atacar através de uma barra horizontal posicionada no canto inferior direito da tela (como observado na Figura 13). Tal objeto esvazia-se após o um personagem performing uma ação em batalha e preenche-se gradativamente enquanto ele estiver esperando sua vez novamente. Na Figura 27, observa-se que a barra ATB de todos os personagens estão cheias, o que significa que todos estão aptos a atacar.

Atributos de personagens sofreram pequenas modificações. Nesta atualização, não há mais distinção entre poder mágico de cura (Espiritualidade) e ataque (Inteligência), que centralizou-se no atributo *Magic Power* ou *Magic*, que será interpretado como “Magia” neste estudo.

Tabela 11: Classes de Personagens em Final Fantasy V (1992)

Classes de Personagens em Final Fantasy V (1992)		
Classe	Figura	Características
Classes iniciais		
Freelancer		• não acumula ABP • pode equipar qualquer equipamento do jogo

- como não possui uma habilidade própria, permite que o personagem escolha dois tipos de habilidades

Classes obtidas após coletar o item *Wind Crystal*

Knight



- HP, Força e Vitalidade acima da média
- protege aliados com pouco HP
- utiliza a habilidade *Guard*, útil para bloquear ataques físicos

Monk



- HP e Vitalidade muito altos
- utiliza a habilidade *Chakra*, que recupera HP sem consumo de MP
- utiliza a habilidade *Kick*, que causa dano a todos os inimigos

Blue Mage



- pouco HP e Vitalidade mediana
- pode aprender habilidades de inimigos
- utiliza a habilidade *Blue*, que permite ao usuário utilizar habilidades inimigas já aprendidas

Thief



- Agilidade alta
- reduz a probabilidade de o grupo ser atacado de surpresa
- utiliza o comando *Steal*, que permite roubar itens dos inimigos

Black Mage



- Poder Mágico alto
- utiliza o comando *Black*, que possibilita que o personagem utilize magia de ataque de níveis 1 a 6

White Mage



- Poder Mágico alto
- utiliza o comando *White*, que possibilita que o personagem utilize magia de cura de níveis 1 a 6

Classes obtidas após coletar o item *Water Crystal*

Berserker



- Força e Vitalidade altas; Agilidade baixa
- não possuem habilidades

Sorcerer



- atributos balanceados
- utiliza o comando *Spellblade*, que permite ao personagem utilizar ataques físicos com adicional mágico

Time Mage



- Poder Mágico alto
- utiliza a habilidade *Time*, que permite utilizar magia de manipulação de tempo de níveis 1 a 6

Summoner		• suas magias utilizam grande quantidade de MP • utiliza o comando <i>Summon</i>, que permite ao personagem utilizar magias de invocação
Red Mage		• possui atributos balanceados • possuem bom combate físico, mas não podem equipar escudos • utiliza a habilidade <i>Red</i>, que permite ao usuário utilizar magias de cura e ataque de níveis de 1 a 3
Mime		• atributos e armas similares aos de um <i>White Mage</i> • pode utilizar três habilidades diferentes ao invés de duas como as outras classes • não utiliza os comandos básicos <i>Fight</i> e <i>Item</i>, comuns a todas as outras classes • pode copiar comandos utilizados em batalha sem consumir MP
Classes obtidas após coletar o item <i>Fire Crystal</i>		
Trainer		• permite ao personagem domar monstros inimigos e utilizá-los como aliados • utiliza as habilidades <i>Catch</i> e <i>Free</i>, que permitem ao personagem manipular monstros inimigos
Geomancer		• possui atributos balanceados • pode detectar armadilhas fora de batalha • utiliza o comando <i>Earth</i>, que permite ao personagem utilizar magias elementais baseadas no terreno em que a batalha ocorre
Ninja		• Agilidade alta e Defesa baixa • pode equipar duas armas • utiliza o comando <i>Throw</i> para arremessar armas
Bard		• possui Força baixa • possui a habilidade <i>Sing</i>, que causa efeitos como confusão e paralisia aos inimigos
Hunter		• possui baixa Vitalidade • utiliza o comando <i>Aim</i>, que garante que o personagem não errará seu ataque
Classes obtidas após coletar o item <i>Earth Crystal</i>		
Samurai		• Força e Agilidade altas • possui pouca disponibilidade de armas

		• utiliza o comando <i>\$toss</i>, que permite que o personagem atire dinheiro no inimigo para infligir dano
Dragoon		• Força e Defesa alta • utiliza o comando <i>Jump</i>, que permite ao personagem causar dano extra com ataques físicos • sua habilidade faz com que o personagem permaneça fora de combate por um turno, deixando vulneráveis aliados que necessitam de proteção
Dancer		• utiliza a habilidade <i>Flirt</i>, que impede o inimigo de atacar em seu próximo turno • utiliza a habilidade <i>Dance</i>, que causa efeitos aleatórios em batalha
Chemist		• possui atributos abaixo da média • utiliza a habilidade <i>Drink</i>, que potencializa o efeito de itens durante a batalha

Fonte: Final Fantasy V (1992)



Figura 14: Comparação de interfaces de batalha de FF4 e FF5. Fonte: Final Fantasy IV (1991); Final Fantasy V (1992)

Em relação aos gráficos e trilha sonora, nota-se pouca distinção entre FF5 e FF4. A Figura 14 ilustra algumas semelhanças entre visuais entre as duas obras, ambas lançadas para o mesmo console com um intervalo temporal de desenvolvimento de aproximadamente um ano. FF5, entretanto, assim como FF2 e FF3, teve seu lançamento

restrito ao mercado de jogos eletrônicos japoneses.

2.6 Final Fantasy VI (1994)

Lançado em 1994, Final Fantasy VI (FF6) foi o primeiro a trazer em sua narrativa um cenário diferente da opção padrão de fantasia medieval. Sua narrativa se passa em um mundo distópico com características *steampunk*¹⁸, onde a utilização de magia passa a ser apenas um mito em teoria. Neste cenário, a presença de máquinas, ferramentas e meios de transporte a vapor delimitam estudos de inovação tecnológica de um grupo militar tirânico que visa o domínio territorial global.

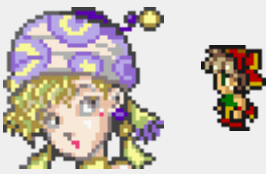
FF6 emprega em suas mecânicas a singularidade de personagens igualmente feita em FF4 somado à interface de combate de FF5, com o ATB sendo preenchido de modo visual. Além disso, novas classes, atribuídas de forma implícita, foram criadas, como *Gambler*, *Machinist* e *Rune Knight*. Os personagens e as classes correspondentes a cada um destes são listados na Tabela 12, notando-se novamente um aumento no número de indivíduos em relação a FF4, que incorpora suas mesmas características.

Tabela 12: Personagens de Final Fantasy VI (1994)

Personagens de Final Fantasy VI (1994)			
Rosto	Sprite Lateral	Nome	Características
		Terra	Armas: adagas, espadas, maças, Habilidade: <i>Morph</i> (transforma a personagem em uma espécie de ser espiritual que garante o dobro de força e reduz em metade o dano sofrido temporariamente) e <i>Magic</i> (utiliza magia de cura e de ataque) Classe: <i>Magic Warrior</i> (correspondente ao <i>Red Mage</i> dos jogos anteriores)
		Locke	Armas: adagas, espadas Habilidade: <i>Steal</i> (rouba itens dos inimigos) Classe: <i>Adventurer</i> (correspondente ao <i>Thief</i> dos jogos anteriores)

¹⁸ *Steampunk* é um cenário de ficção científica que envolve tecnologias de máquinas a vapor, geralmente ambientados no passado sob a perspectiva de como as inovações aconteceriam com o uso desse tipo de avanço industrial

		Edgar	Armas: adagas, espadas, lanças Habilidade: <i>Tools</i> (permite que Edgar utilize ferramentas em combate, cada qual com suas respectivas características) Classe: <i>Machinist</i>
		Sabin	Armas: socos-ingleses Habilidade: <i>Blitz</i> (permite que o jogador faça sequências de comandos com o <i>joystick</i>. Caso o comando inserido corresponda a algum de seus movimentos aprendidos, Sabin o executa) Classe: <i>Monk</i>
		Celes	Armas: adagas, espadas, maçãs Habilidade: <i>Rune</i> (absorve habilidades mágicas, impedindo que seu efeito seja reproduzido em batalha) e <i>Magic</i> (utiliza magia de cura e de ataque) Classe: <i>Rune Knight</i> (correspondente ao <i>Red Mage</i> nos jogos anteriores)
		Shadow	Armas: adagas, adagas ninja Habilidade: <i>Throw</i> (atira armas e outros itens nos inimigos) Classe: <i>Killer</i> (correspondente a <i>Ninja</i> nos jogos anteriores)
		Cyan	Armas: <i>katanas</i> Habilidade: <i>Sword Techniques</i> (permite que o jogador escolha entre oito ataques diferentes) Classe: <i>Samurai</i>
		Gau	Armas: nenhuma Habilidade: <i>Rage</i> (permite que Gau aprenda habilidades inimigas e as utilize em batalha) Classe: <i>Wild Boy</i>
		Setzer	Armas: adagas Habilidade: <i>Slots</i> (permite que o jogador utilize uma interface com uma espécie de “caça níquel” para determinar qual ataque será executado) Classe: <i>Gambler</i>
		Mog	Armas: adagas, lanças Habilidade: <i>Dance</i> (habilidade que aplica efeitos aleatórios tanto a inimigos quanto a aliados) Classe: <i>Moglie</i>
		Strago	Armas: adagas, cajados, maçãs Habilidade: <i>Lore</i> (utiliza feitiços mágicos em seus oponentes ou aliados) Classe: <i>Blue Mage</i>

	Relm	Armas: adagas, cajados, maçãs Habilidade: <i>Sketch</i> (faz com que a personagem desenhe utilize uma habilidade inimiga contra ele mesmo) Classe: <i>Pictomancer</i>
	Gogo	Armas: adagas, cajados, maçãs Habilidade: <i>Mimic</i> (permite que Gogo copie qualquer habilidade que tenha sido utilizada em batalha) Classe: <i>Mimic</i>
	Umaro	Armas: clava de osso Habilidade: nenhuma (além de não possuir habilidades próprias, este personagem não pode ser controlado em batalha pelo jogador) Classe: <i>Snow Man</i>

Fonte: Final Fantasy VI (1994)

Entre os jogos que foram lançados exclusivamente no Japão, encontram-se FF2, FF3 e FF5. Dessa forma, no ocidente, a nomenclatura dos títulos foi alterada de modo que FF4, sendo o segundo título lançado em território americano, recebeu o nome de Final Fantasy II e FF6, o terceiro título a chegar em território ocidental, recebeu o nome de Final Fantasy III. As capas correspondentes a estes títulos podem ser conferidas na Figura 15.



Figura 15: Capas das versões norte-americanas de FF4 (à esquerda) e FF6 (à direita). Fonte: Final (2006)

FF6 é o último título da série principal a utilizar tecnologia 2D em sua composição visual, dando espaço sequentemente aos cenários e personagens modelados por polígonos em três dimensões em Final Fantasy VII (1997). Esta escolha implica outra mudança no rumo que a franquia tomava na época, sendo ela a escolha do console para receber seus

próximos títulos. Estas características podem ser melhor visualizadas no subcapítulo a seguir.

2.7 Final Fantasy VII (1997)

Com a evolução tecnológica, observada no Capítulo 1 deste trabalho, pode-se entender que o mercado de jogos se encontra em constante evolução para entregar produtos capazes de reproduzir obras audiovisuais com maior riqueza em detalhes. Após o lançamento de FF6, a Square preparava-se para o desenvolvimento de sua próxima obra enquanto a Nintendo pensava no lançamento de seu próximo console.

O evento denominado E3 (*Electronic Entertainment Expo*), que ocorre anualmente e tem como objetivo promover a exibição de jogos eletrônicos e tecnologias que chegarão ao mercado consumidor em um futuro breve, ocorrido em maio do ano de 1995, trouxe executivos da Sega e Sony anunciando seus novos consoles: o Saturn e o PlayStation respectivamente (conferir Figura 16). Uma das novidades para a época era o uso de novas mídias físicas para o armazenamento de seus jogos: o CD-ROM. Entre algumas de suas vantagens, encontra-se a alta capacidade de armazenamento e o baixo custo de produção. Enquanto um cartucho de SNES armazena, em média, 4 MB (ou 32 Mbit) de informação, um CD-ROM é capaz de conter 660 MB.



Figura 16: Principais consoles de quinta geração. Fonte: Consoles ([s.d.])

A partir da demora da Nintendo a revelar especificações técnicas do Nintendo 64 e constantes atrasos de comunicação com a Square, esta decidiu optar por desenvolver seu seguinte projeto utilizando o PlayStation, que oferecia um leitor ótico para CD-ROMs, enquanto a Nintendo continuava com a ideia de utilizar cartuchos. Dessa forma, Hironobu Sakaguchi pôde experimentar a sensação de incorporar experiências cinematográficas à Final Fantasy VII (FF7), que trouxe uma variedade de cenas computadorizadas para sua experiência audiovisual (COURCIER; EL KANAFI, 2020). FF7 se tornou o primeiro título

a utilizar modelagem 3D através de polígonos e cenas CG (*Computer Generated*, que pode-se traduzir como Gerado Computacionalmente), criando uma narrativa que seria posteriormente expandida para outros títulos, como o longa metragem *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005) e permitindo que uma melhor interpretação das características de cada personagem seja feita pelos jogadores (FINAL, 2018). Ressalta-se, entretanto, que embora FF7 tenha introduzido cenas computadorizadas em sua estrutura, seus personagens não possuem vozes, sendo interpretados visualmente através de gestos e textos na tela. Apenas a partir do título *Final Fantasy X* (2001) é possível conferir essa característica.

A seguir, observa-se a Figura 18 destacando um comparativo gráfico entre FF6 e FF7, assim como a Figura 17 ilustrando algumas das cenas onde CG foi utilizada.



Figura 17: Cenas em CG em FF7. Fonte: Final Fantasy VII (1997)



Figura 18: Comparação gráfica entre FF7 (à esquerda) e FF6 (à direita). Fonte: Final Fantasy VI (1994); Final Fantasy VII (1997)

A narrativa deste jogo engloba novamente uma mudança contextual, trazendo como tema principal um cenário futurista distópico controlado por grandes corporações e com alto nível tecnológico. Temas como ecoterrorismo, engenharia genética, uso de armas biológicas pelo estado e concentração de poderes políticos de forma ditatorial são abordados.

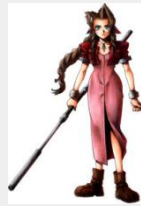
Em relação às mecânicas de FF7, a Square optou por manter nove personagens com características singulares (Tabela 13); a não utilização de classes, sejam elas de aplicadas de forma implícita ou explícita, ou *job system*; e criação de sistemas de batalha exclusivos: os *Limit Breaks* e o uso de *Materia*.

Os *Limit Breaks* utilizados em FF7 são, de forma simplificada, ataques especiais que podem ser utilizados sempre que um marcador na interface de batalha se completa (ver Figura 19, sob o marcador “LIMIT” na interface). Quanto a *Materia*, trata-se de esferas de energia condensadas que permitem a seu usuário utilizar habilidades de diferentes tipos, sendo eles: magia, evocação, comando, suporte e independente. A Tabela 14 traz maiores detalhes sobre o sistema de *Materia* de FF7.

Tabela 13: Personagens de Final Fantasy VII (1997)

Personagens de Final Fantasy VII (1997)			
Rosto	Representação	Nome	Características
		Cloud	Armas: espadas Características: força, vitalidade, magia e espiritualidade altas. Descrição: um jovem que passou por experiências de engenharia genética e não se lembra dos acontecimentos dos últimos anos.
		Barret	Armas: armas de fogo (embutidas em seu braço) Características: força e vitalidade altas; destreza, magia, espiritualidade e sorte baixas. Descrição: um homem grande com uma arma implantada no braço direito, é líder de um grupo terrorista ao qual luta por amor e vingança.
		Tifa	Armas: luvas Características: força, destreza e sorte altas; magia baixa. Descrição: amiga de infância de Cloud, é otimista, uma brilhante lutadora de artes marciais e está

sempre ao lado de seu amigo para ajudá-lo.



Aeris /
Aerith

Armas: cajados

Características: magia e espiritualidade altas; força, vitalidade, destreza e sorte baixas.

Descrição: última membra de uma raça antiga, vive com sua mãe adotiva e possui fé inabalável para tentar melhorar o mundo.

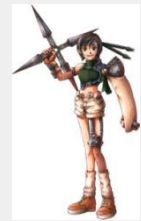


Red XIII

Armas: coberturas para a cabeça (toucas)

Características: destreza alta; sorte baixa.

Descrição: uma fera com grande inteligência, capaz de se comunicar utilizando dialetos humanos. Foi capturado para servir de cobaia em experimentos de engenharia genética.



Yuffie

Armas: shurikens

Características: destreza e sorte altas; espiritualidade baixa.

Descrição: filha do chefe da nação de Wutai, possui como objetivo a coleta de recursos, especialmente Materia, para contribuir com a reconstrução de sua terra natal.



Cait Sith

Armas: megafones

Características: magia, espiritualidade e sorte altas; força, vitalidade e destreza baixas.

Descrição: uma máquina controlada por controle remoto por espões da Shinra, tornando-se um importante aliado com o tempo.



Vincent

Armas: armas de fogo

Características: magia, espiritualidade e sorte altas; força, vitalidade e destreza baixas.

Descrição: fruto de experiências de engenharia genética, obteve imortalidade e pôs-se a dormir durante vinte anos, pois via-se como um monstro.



Cid

Armas: lanças

Características: vitalidade alta; magia, espiritualidade e sorte baixas.

Descrição: piloto de aeronaves aposentado da Shinra, possui temperamento violento e linguajar ofensivo, mas ao mesmo tempo mostra-se uma pessoa cuidadosa e que odeia injustiça.

Fonte: traduzido e adaptado de Final (2018)

Além de observar a execução de um *Limit Break* e sua marcação na interface da Figura 19, é possível verificar nesta também a marcação do nome de cada personagem, efeitos de barreiras mágicas e físicas para diminuir dano sofrido, quantidade de HP e MP que cada personagem possui e a marcação da mecânica ATB sob o título “WAIT”.



Figura 19: Interface de Batalha de FF7. Fonte: Final Fantasy VII (1997)

Tabela 14: Materia em Final Fantasy VII (1997)

Materia em Final Fantasy VII (1997)			
Tipo	Representação	Descrição	Opções presentes no jogo
Magia		Utilizada para performar feitiços, sendo eles de ataque ou suporte	<i>Barrier, Comet, Contain, Destruct, Earth, Exit, Fire, Full Cure, Gravity, Heal, Ice, Lightning, Master Magic, Mystify, Poison, Restore, Revive, Seal, Shield, Time, Transform, Ultima</i>
Evocação		Utilizada para invocar criaturas para o campo de batalha	<i>Alexander, Bahamut, Bahamut ZERO, Choco/Mog, Hades, Ifrit, Kjata, Knights of Round, Leviathan, Master Summon, Neo Bahamut, Odin, Phoenix, Ramuh, Shiva, Titan, Typoon</i>
Comando		Permite que seu usuário utilize um comando extra em batalha, como <i>Steal</i> ou <i>Throw</i>	<i>Deathblow, Double Cut, Enemy Skill, Manipulate, Master Command, Mime, Morph, Sense, Slash All, Steal, Throw, W Item, W Magic, W Summon</i>

Suporte		Pode ser combinada a outra <i>materia</i> para ampliar seus efeitos	<i>Added Cut, Added Effect, All, Counter, Elemental, Final Attack, HP Absorb, Magic Counter, MP Absorb, MP Turbo, Quadra Magic, Sneak Attack, Steal as Well</i>
Independente		Quando equipada, aumenta atributos e garante habilidades passivas aos usuários	<i>Chocobo Lure, Counter Attack, Cover, Enemy Away, Enemy Lure, Experience Plus, Gil Plus, HP <--> MP, HP Plus, Long Range, Luck Plus, Magic Plus, Mega All, MP Plus, Pre-Emptive, Speed Plus, Underwater</i>

Fonte: traduzido e adaptado de Final (2018)

O sucesso comercial de FF7 trouxe outros títulos complementares à sua narrativa. São eles os jogos Final Fantasy VII: Crisis Core (2007), Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus (2006) e Final Fantasy VII: Before Crisis (2004), o longa-metragem animado Final Fantasy VII: Advent Children (2005) e o curta Last Order: Final Fantasy VII (2005). Além disso, os jogos Final Fantasy VII Remake (2020) e Final Fantasy VII Remake Intergrade (2021) apropriam-se dos elementos narrativos do jogo original para contar os mesmos acontecimentos de forma distinta, sendo uma espécie de linha do tempo alternativa.

2.8 Final Fantasy VII Remake (2020)

Pouco mais de duas décadas após o lançamento do jogo eletrônico que inspirou sua concepção, Final Fantasy VII Remake (FF7R) foi lançado mundialmente para o console PlayStation 4. Sua narrativa reproduz de forma parcial os eventos ocorridos em um trecho do jogo original que corresponde à história presenciada pelos personagens dentro da cidade fictícia de Midgar.

Albert (1987) aponta que o ato de reescrever uma obra audiovisual justifica-se através das constantes mudanças contextuais e tecnológicas que firmam relação entre indústria e sociedade. Dessa forma, implica-se que as expectativas dos consumidores do ano de 2020 diferenciam-se daquelas formadas pelos mesmos grupos em 1997. Dentre as atualizações que FF7R trouxe para os consumidores, pode-se observar a evolução gráfica (Figura 20), de mecânicas de combate e exploração de cenários (Figura 21), narrativa e,

como objetivo de análise deste estudo, de padrões comportamentais do personagem principal.



Figura 20: Personagem Cloud Strife em FF7 (à esquerda) e em FF7R (à direita). Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)



Figura 21: Comparação gráfica entre as telas de batalha e exploração de FF7 (à esquerda) e FF7R (à direita). Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)

Mecânicas de combate em FF7R foram aprimoradas de modo a permitir que o jogador controle os personagens livremente em batalha, em quaisquer direções que o terreno permitir, opondo-se ao sistema de personagens estáticos em FF7. Quanto aos turnos estabelecidos pelo sistema ATB, sua presença é mantida, com a variação de permitir que cada personagem ataque seus inimigos fisicamente independentemente de ter sua barra de ATB cheia. A utilização desta reserva-se à conjuração de magias e outros tipos de habilidades especiais. Os sistemas de *Materia* e *Limit Breaks*, entretanto, foram mantidos.

Ainda no ano de 2021, o título Final Fantasy VII: The First Soldier será lançado para dispositivos móveis, mas não possui foco narratológico a acrescentar à análise, apenas apropriando-se de cenários e referências visuais de toda a série para promover competições balísticas entre múltiplos jogadores de forma *online*. Para o ano de 2022, a desenvolvedora Square Enix anunciou outro título que possui as mesmas características do Remake: Final Fantasy VII: Ever Crisis, cujo foco está em reproduzir cenas acontecidas previamente em outros títulos.

2.9 Observações Relativas à Franquia

Com o surgimento e popularização dos *consoles*, nota-se que as mecânicas presentes em Dungeons & Dragons e os contos fantásticos medievais serviram de base para a produção dos JRPGs, automatizando o processo de contar narrativas, performar cálculos matemáticos presentes nas regras das campanhas dos TRPGs (tornando-os, inclusive, invisíveis aos olhos do jogador) e permitindo que novos gêneros de jogos eletrônicos sejam criados, explorados e difundidos mundialmente.

A partir das observações presentes neste capítulo, percebe-se também uma tendência a individualizar personagens ao longo do tempo, minimizando a imaginação como fator decisivo de interpretação e criando novos meios de aproximar jogadores a uma experiência narrativa determinada dentro de um universo ficcional. Aumenta-se, assim, a mitologia dos universos ficcionais, tanto em tamanho quanto em maturidade, e extingue-se lentamente a dependência de classes, comportamentos, mitologia e outras estruturas presentes em Dungeons & Dragons que vieram a influenciar a criação deste gênero.

3. Intersecção narrativa entre FF7 e FF7R

Com distintas tecnologias e maneiras de exibir episódios contidos dentre seus respectivos escopos, FF7 e FF7R apresentam cenas que conduzem ações e diálogos dispostos a preservar acontecimentos consonantes entre as obras. Este capítulo possui como objetivo listar algumas dessas cenas e exibi-las através de fluxogramas para maior compreensão das atitudes de cada personagem. Ademais, os diálogos referentes a cada cena foram catalogados, de modo que estes possam ser utilizados para a análise de dados do capítulo seguinte. Todas as falas foram catalogadas em tabelas para facilitar a estruturação dos dados, podendo ser conferidas no Anexo B.

Para este estudo, os diálogos foram extraídos de ambos os jogos em suas versões localizadas no idioma inglês e catalogados em arquivos de texto, contendo, ademais das sentenças, a sinalização de qual personagem proferiu cada uma. Marcações de rotas alternativas também podem ser observadas, indicando que o jogador possui distintas opções de condução das ações dos personagens dentro da narrativa, que implicam variações dialógicas. Fluxogramas estão dispostos em cada um dos subcapítulos onde julga-se que sua pertinência seja relevante para maximizar a compreensão da cena.

3.1 Cena 1: Discussão Após a Entrada no Reator nº1

Este diálogo ocorre nos minutos iniciais da narrativa, onde os personagens Cloud e Barret, cuja confiança um no outro ainda não foi estabelecida, se desentendem pela primeira vez no jogo. O incidente dá-se enquanto o grupo terrorista ao qual fazem parte, denominado Avalanche, organiza um atentado ao reator de energia nuclear da companhia Shinra.

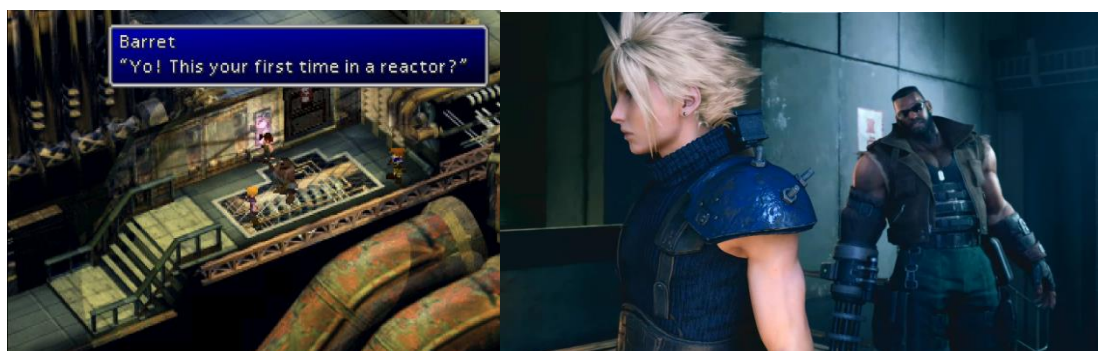


Figura 22: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 1. Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)

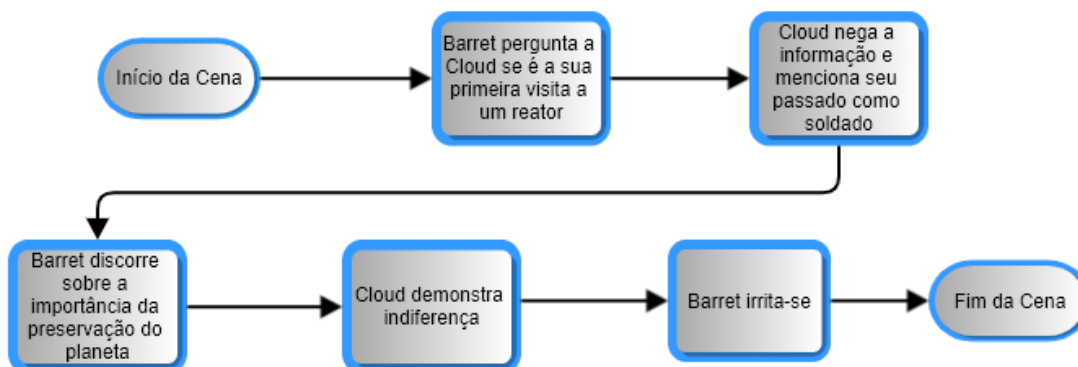


Gráfico 1: Fluxograma de decisões da Cena 1 de FF7. Fonte: o autor

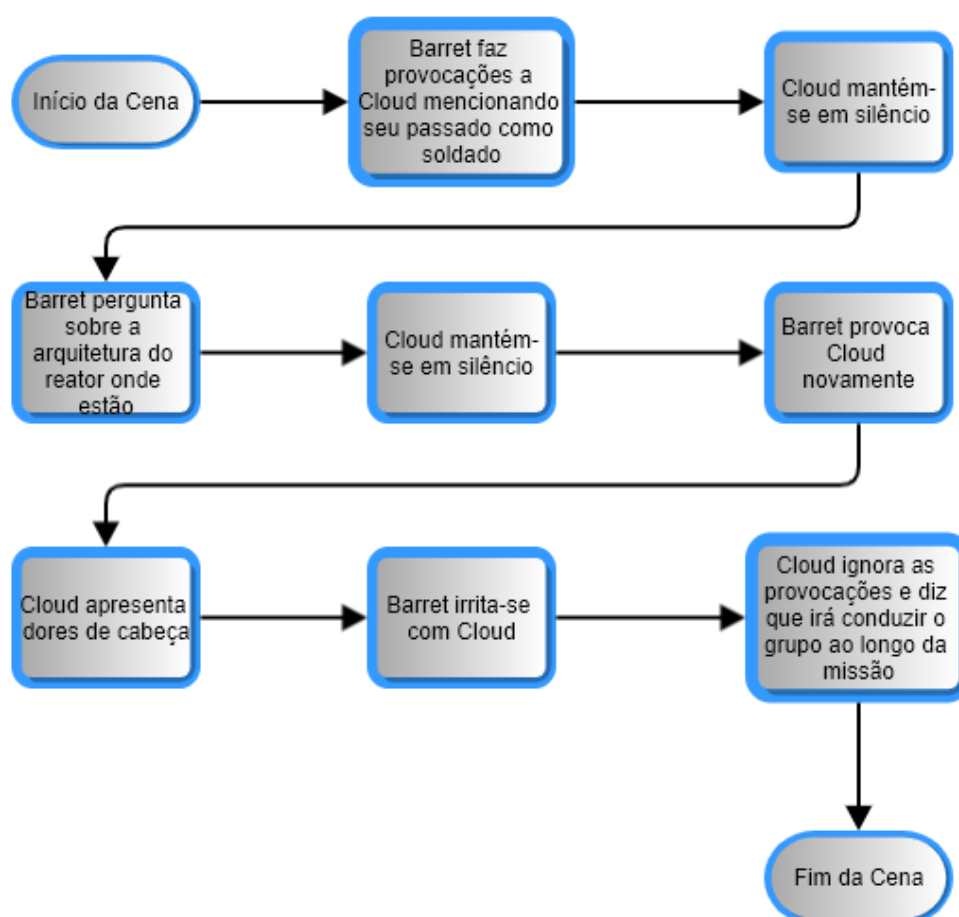


Gráfico 2: Fluxograma de decisões da Cena 1 de FF7R. Fonte: o autor

3.2 Cena 2: Desentendimento no Elevador do Reator nº 1

Novamente, há um conflito entre Cloud e Barret, que ocorre momentos após a primeira discussão entre estes personagens. Enquanto Barret expressa preocupação com a

super-exploração dos recursos naturais do planeta, Cloud não compartilha desses mesmos sentimentos.



Figura 23: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 2. Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)

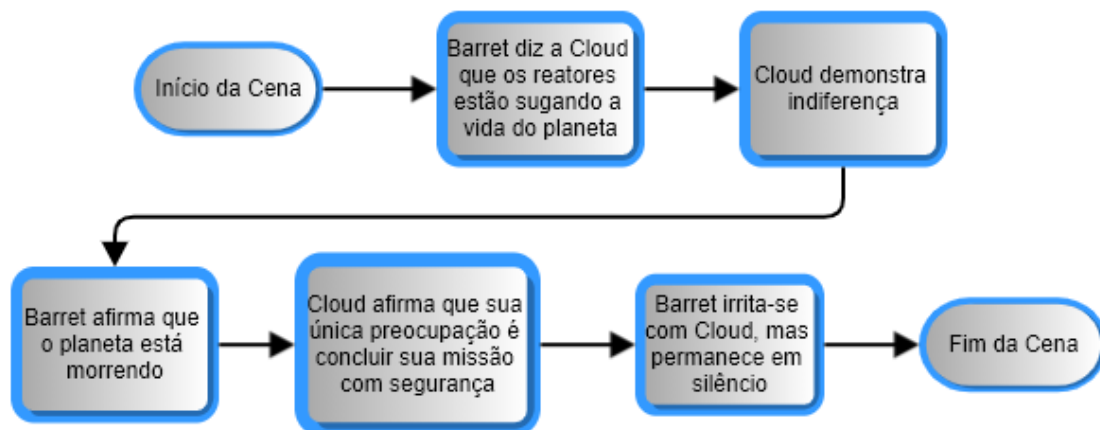


Gráfico 3: Fluxograma de decisões da Cena 2 de FF7. Fonte: o autor

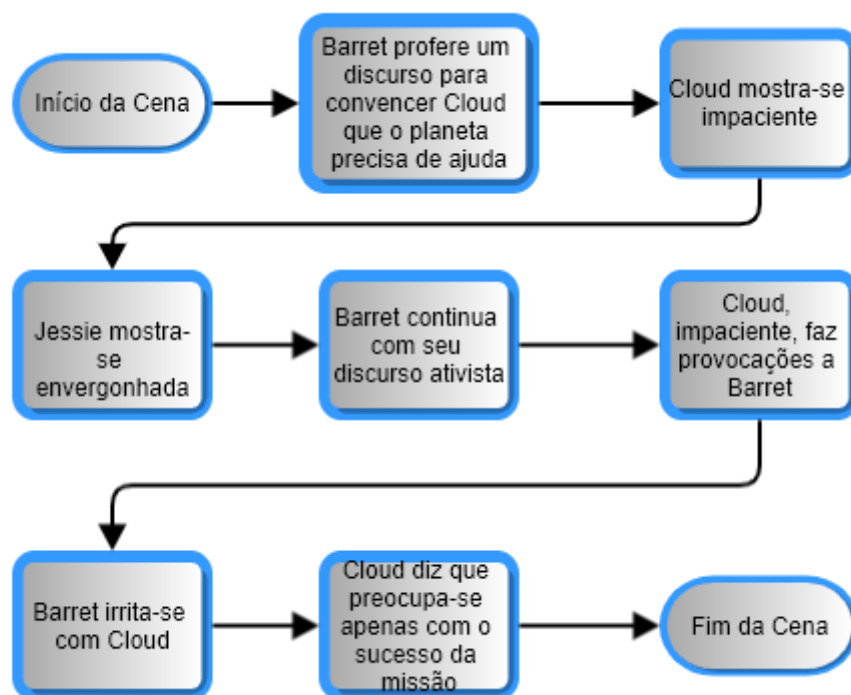


Gráfico 4: Fluxograma de decisões da Cena 2 de FF7R. Fonte: o autor

3.3 Cena 3: Cloud Encontra Aerith Após a Explosão do Reator nº1

Após completarem a missão proposta nos primeiros momentos de jogo, Cloud encontra a personagem Aerith, que aproxima-se do protagonista na expectativa de compreender os acontecimentos ocorridos na região após as ações terroristas do grupo sob controle do jogador.



Figura 24: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 3. Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)

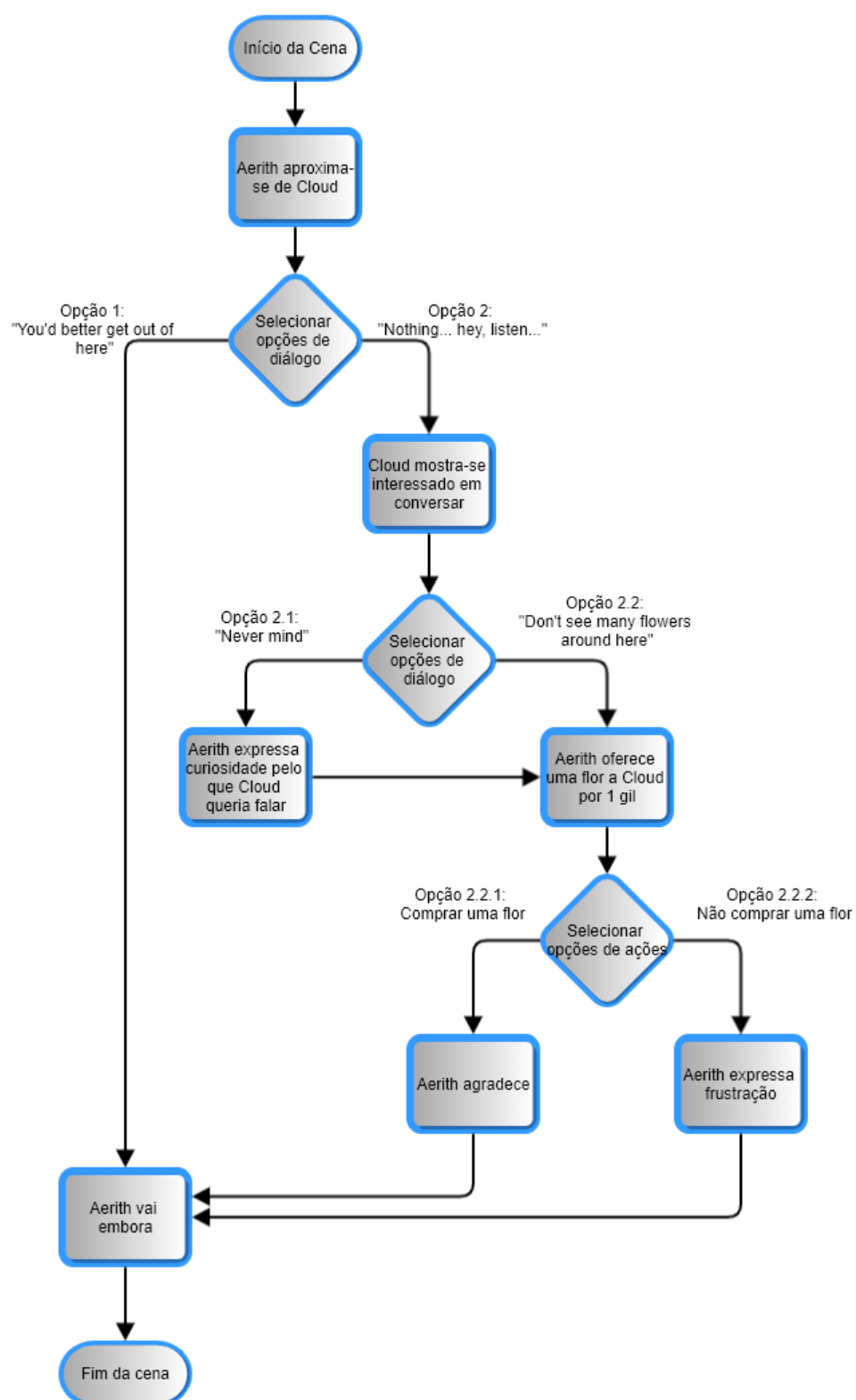


Gráfico 5: Fluxograma de decisões da Cena 3 de FF7. Fonte: o autor

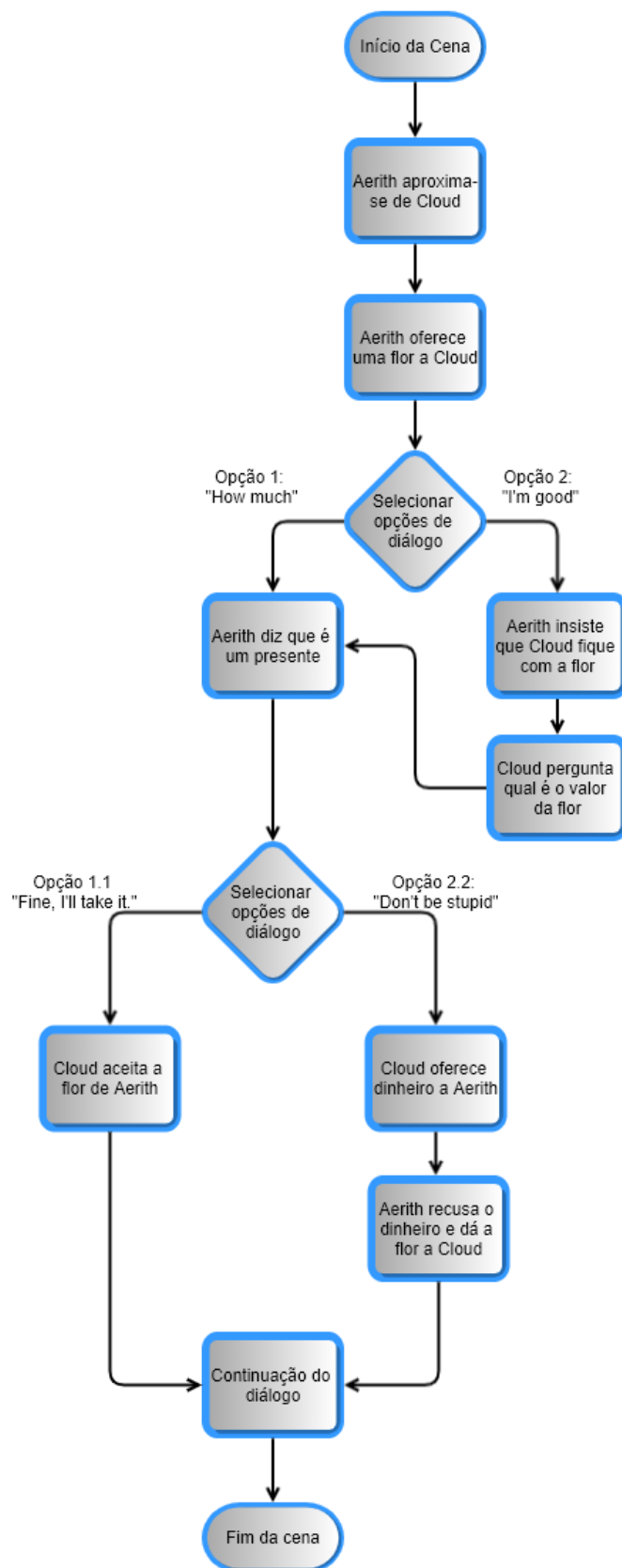


Gráfico 6: Fluxograma de decisões da Cena 3 de FF7R. Fonte: o autor

3.4. Cena 4: Tifa Oferece uma Bebida a Cloud

Este diálogo ocorre durante a primeira aparição de Tifa no jogo. A personagem, que trabalha como garçonete em um bar que serve de fachada para as operações do grupo terrorista, oferece uma bebida para seu amigo Cloud.

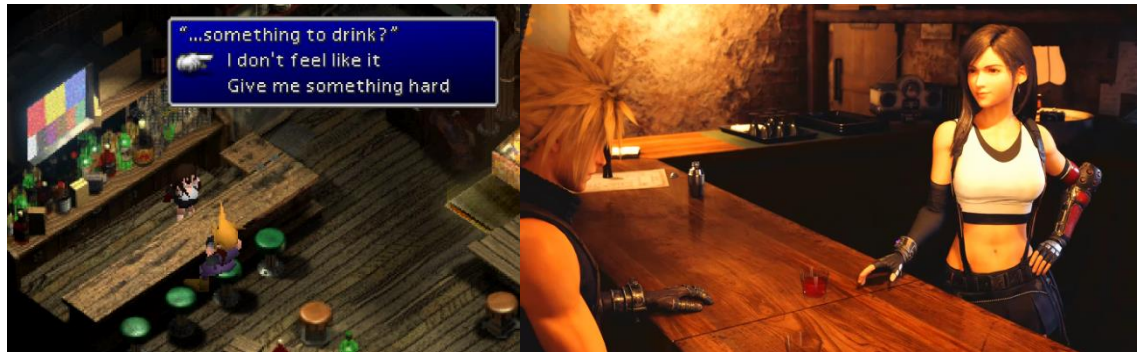


Figura 25: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 4. Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)

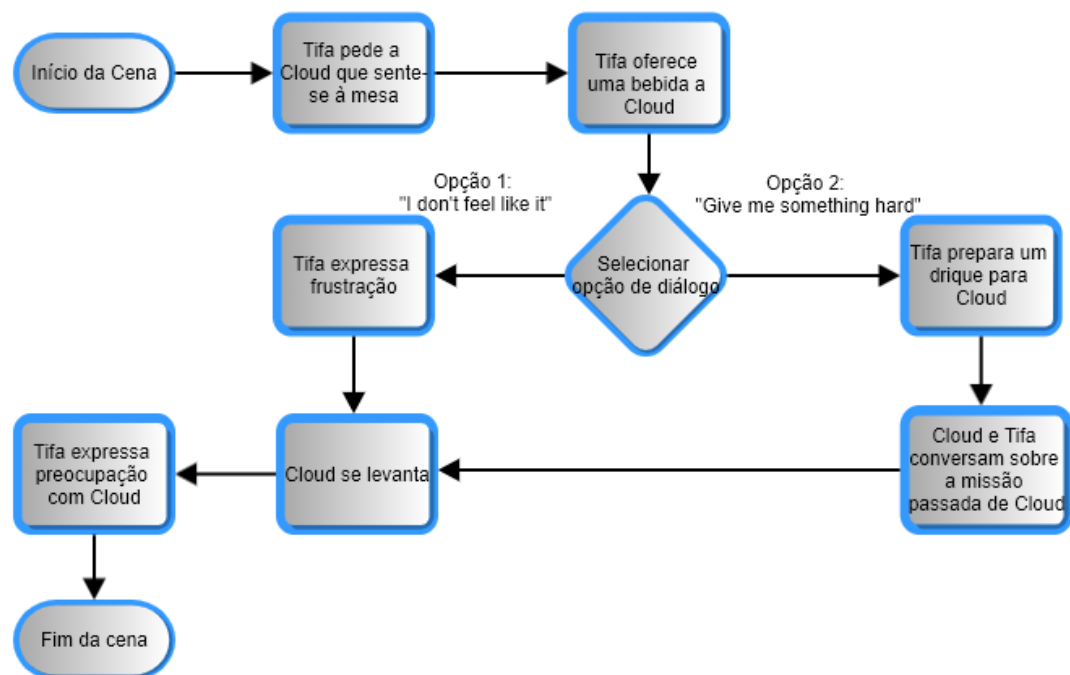


Gráfico 7: Fluxograma de decisões da Cena 4 de FF7. Fonte: o autor

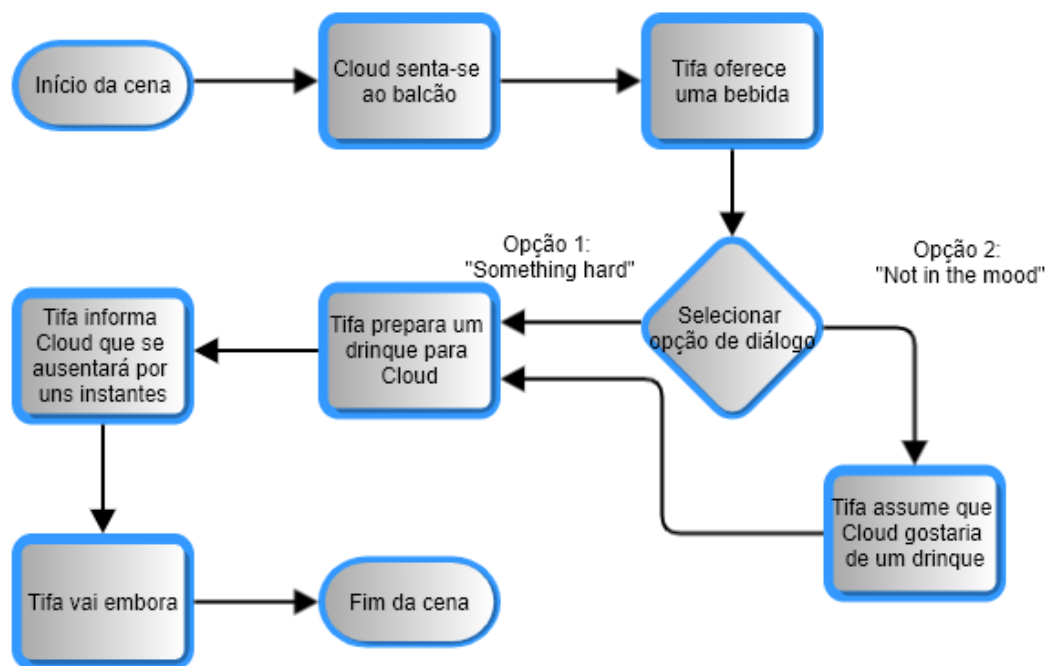


Gráfico 8: Fluxograma de decisões da Cena 4 de FF7R. Fonte: o autor

3.5. Cena 5: Cloud Confronta Barret por Dinheiro

Este diálogo, embora breve, expõe diferentes comportamentos de Cloud. Em FF7, o personagem exige seu pagamento enquanto aparenta defrontar-se com Barret. Em FF7R, os papéis se invertem e Barret interrompe o pedido de Cloud, supostamente demonstrando agressividade.

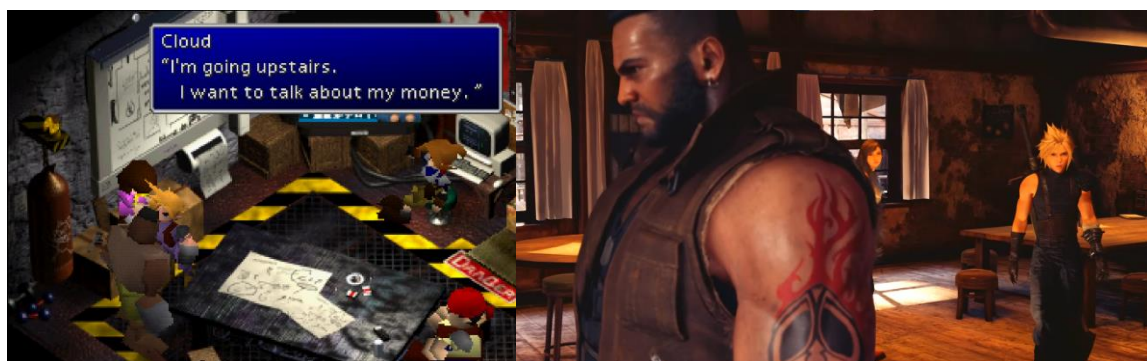


Figura 26: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 5. Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)

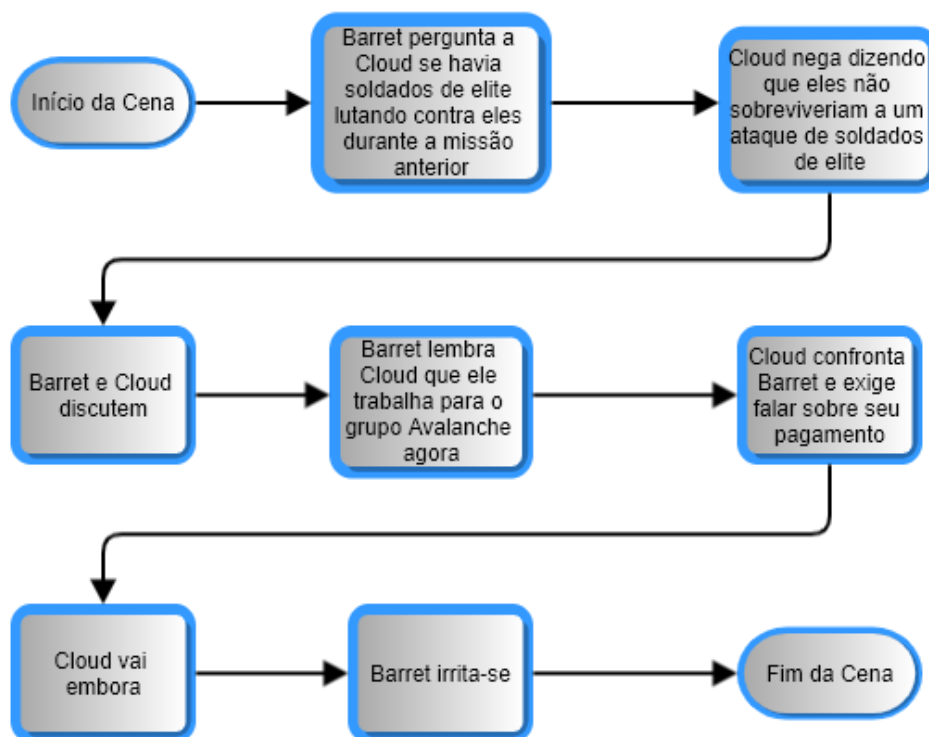


Gráfico 9: Fluxograma de decisões da Cena 5 de FF7. Fonte: o autor

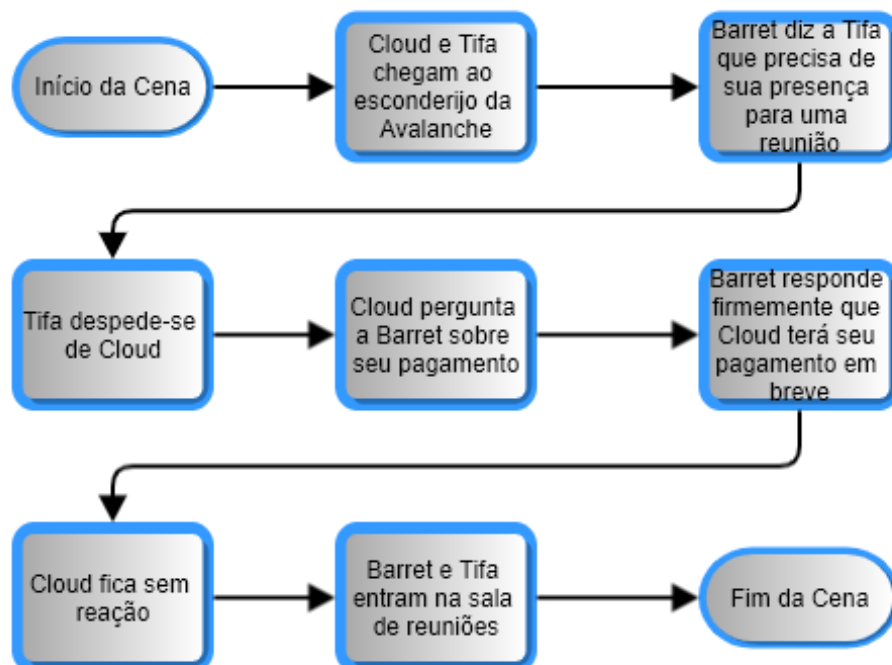


Gráfico 10: Fluxograma de decisões da Cena 5 de FF7R. Fonte: o autor

3.6 Cena 6: Memórias de Infância de Cloud e Tifa

Flashbacks são o foco deste diálogo. A cena se passa na fictícia Nibelheim, cidade natal de Cloud e Tifa, e aborda uma conversa que os personagens tiveram anos antes dos fatos ocorridos na narrativa principal.



Figura 27: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 6. Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)

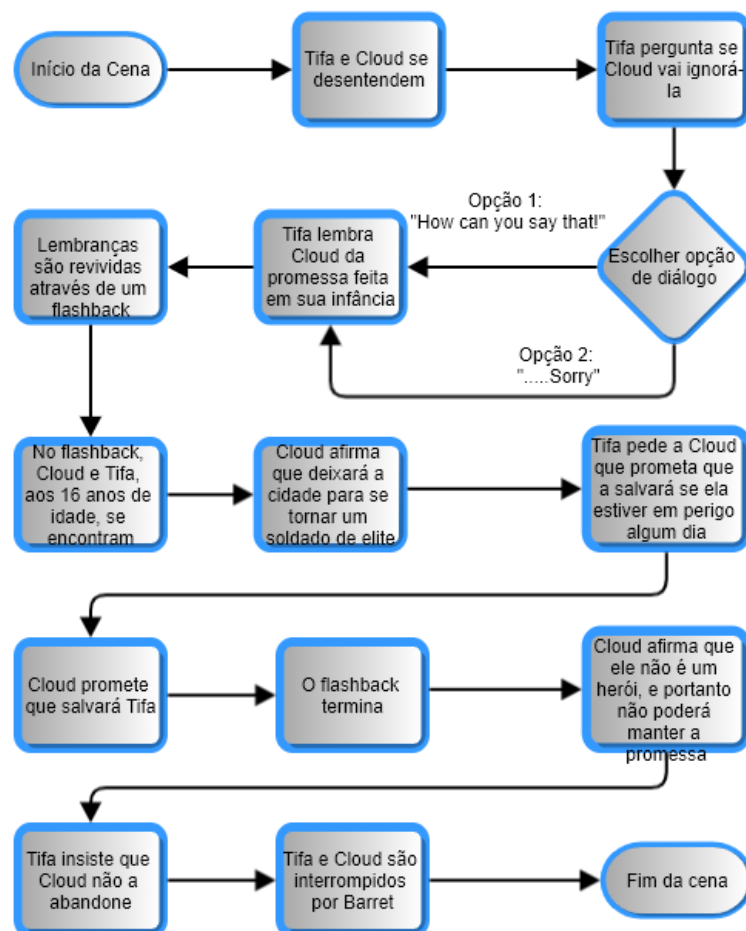


Gráfico 11: Fluxograma de decisões da Cena 6 de FF7. Fonte: o autor

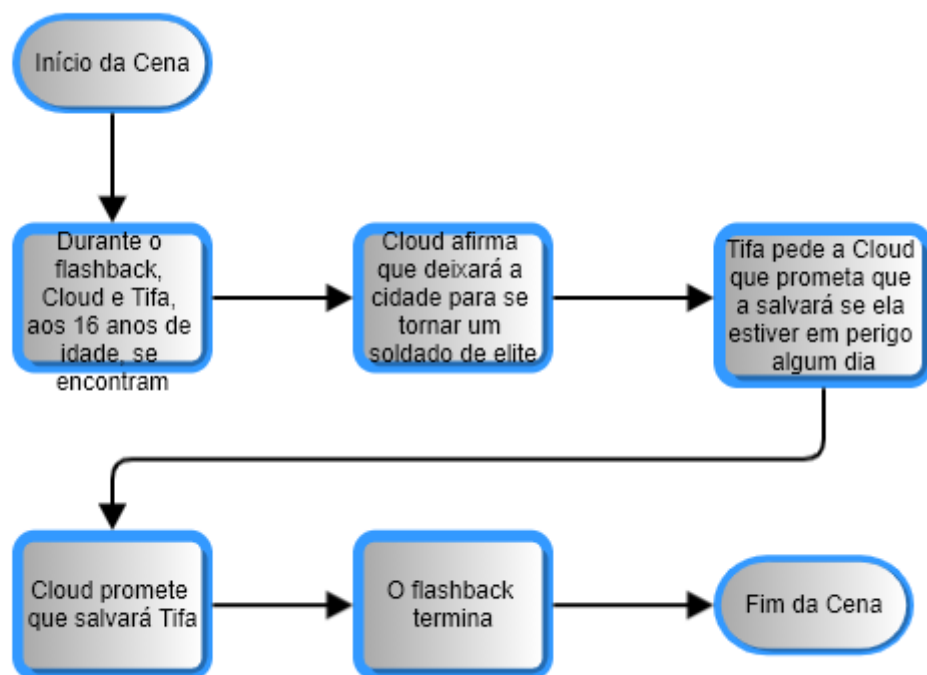


Gráfico 12: Fluxograma de decisões da Cena 6 de FF7R. Fonte: o autor

3.7. Cena 7: Reencontro de Cloud e Aerith

Após uma missão fracassada do grupo terrorista ao qual Barret, Tifa e Cloud participam, este separa-se do grupo e, inconsciente, acaba aos cuidados de Aerith. Após Cloud recuperar a lucidez, o diálogo é iniciado.



Figura 28: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 7. Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)

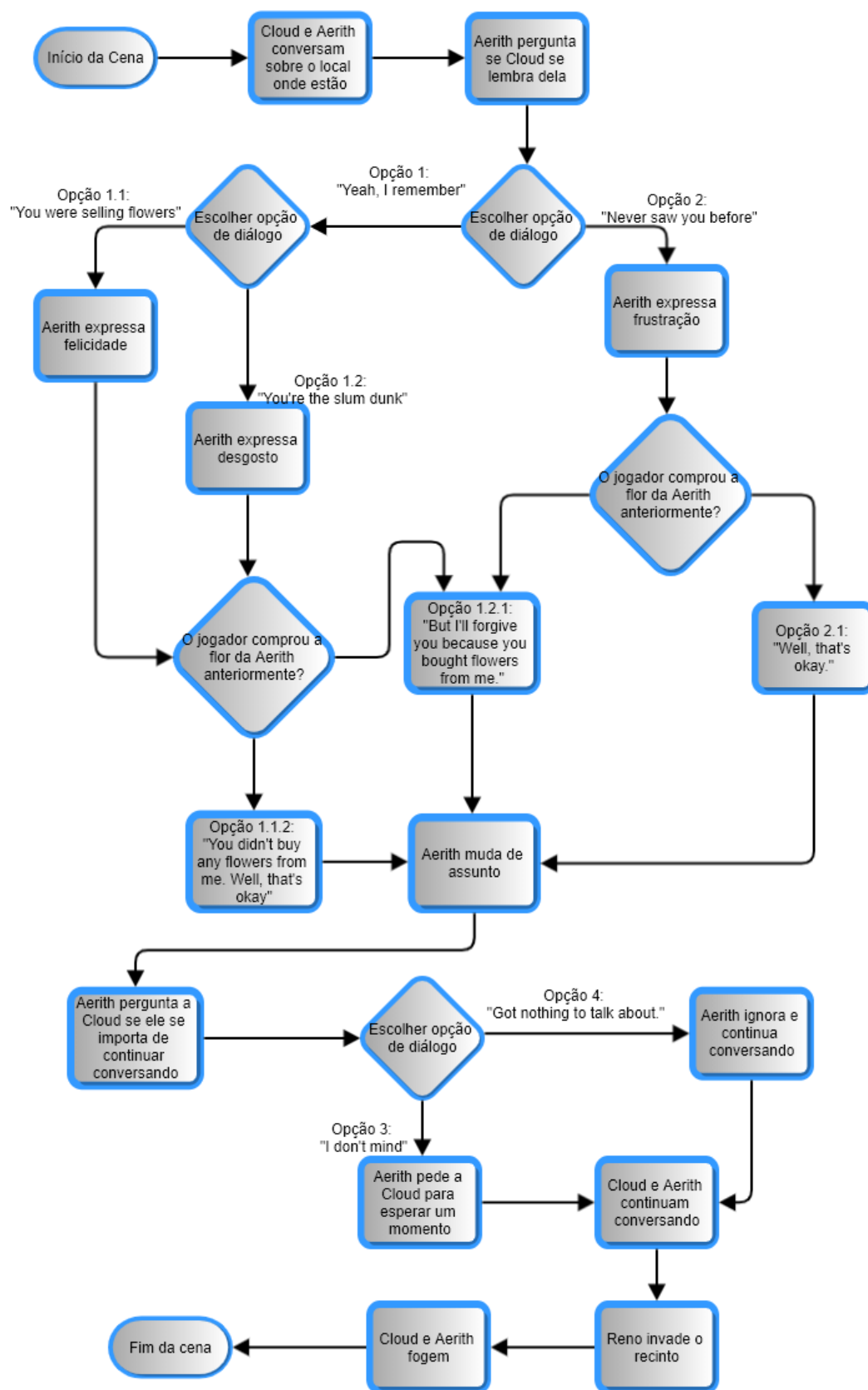


Gráfico 13: Fluxograma de decisões da Cena 7 de FF7. Fonte: o autor

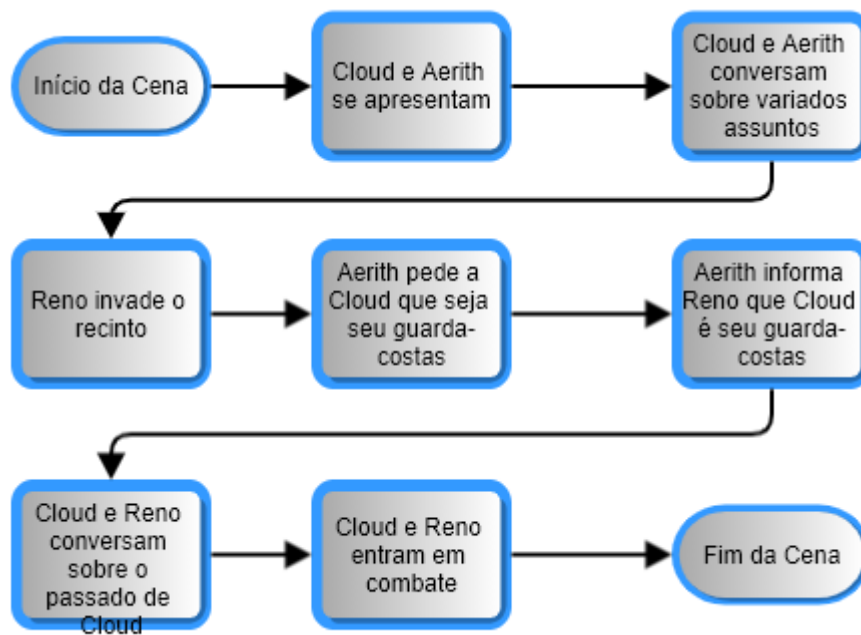


Gráfico 14: Fluxograma de decisões da Cena 7 de FF7R. Fonte: o autor

3.8 Cena 8: Despedida de Cloud e Aerith

Durante esta cena, os personagens Cloud e Aerith preparam-se para se despedir, pois pensam em seguir suas tarefas pessoais. A separação, entretanto, não ocorre devido ao aparecimento de Tifa no local da conversa.



Figura 29: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 8. Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)

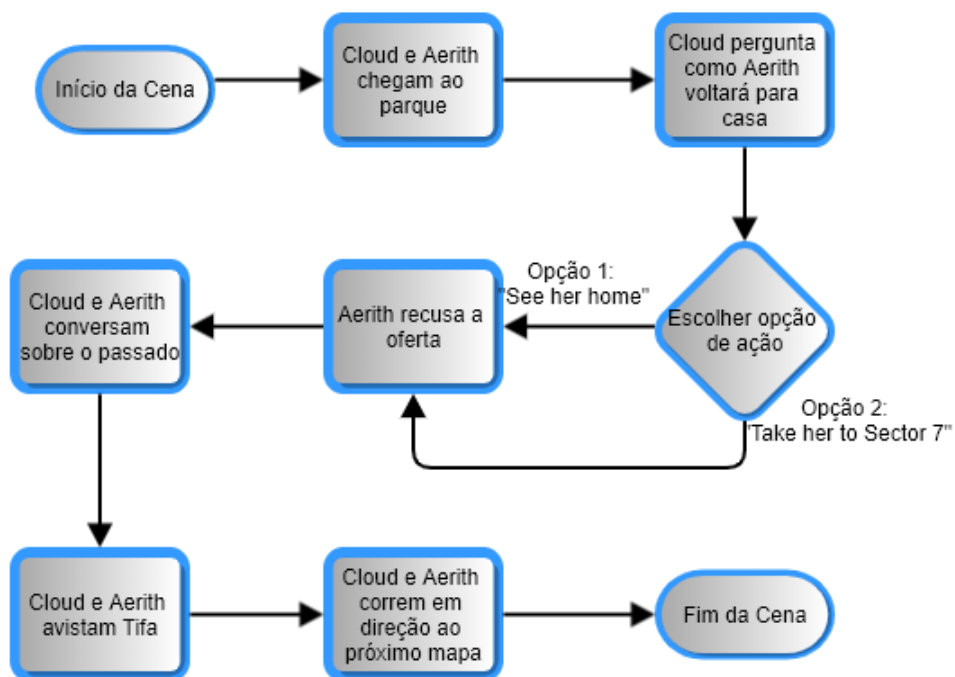


Gráfico 15: Fluxograma de decisões da Cena 8 de FF7. Fonte: o autor

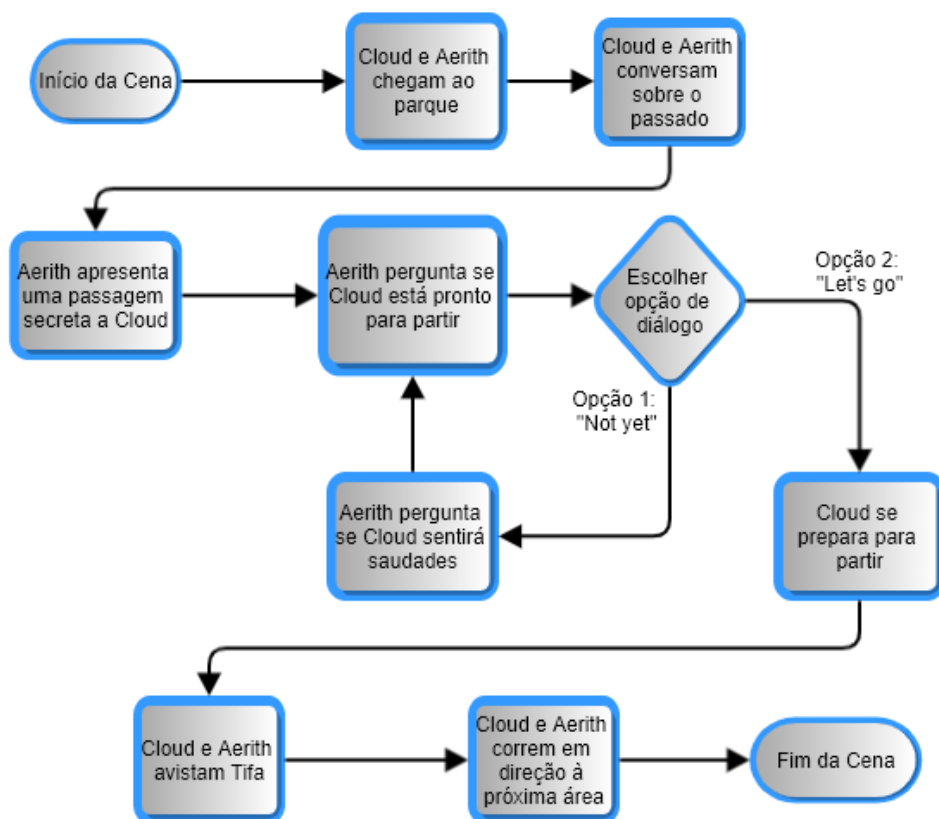


Gráfico 16: Fluxograma de decisões da Cena 8 de FF7R. Fonte: o autor

3.9. Cena 9: Morte de Jessie

Este é um diálogo breve em FF7, mas que foi reescrito de forma a receber a atenção dos jogadores em FF7R. A personagem Jessie, que participa das missões terroristas iniciais do jogo, registra seus últimos momentos de vida em uma cena compartilhada com Cloud.

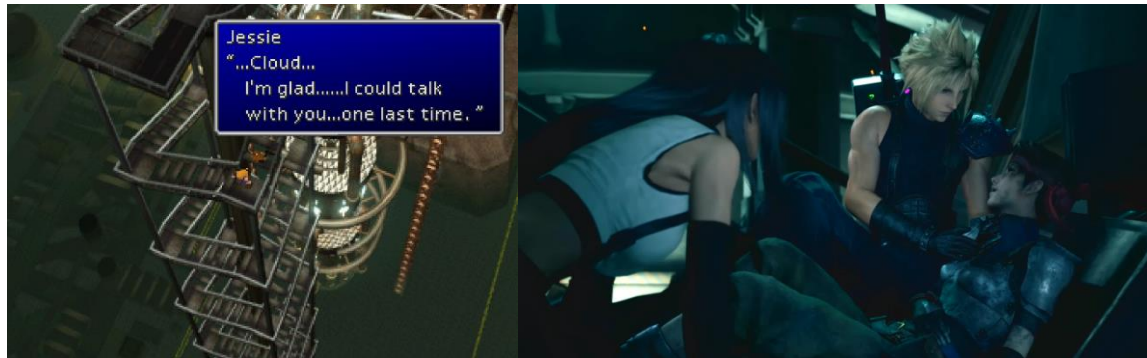


Figura 30: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 9. Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)

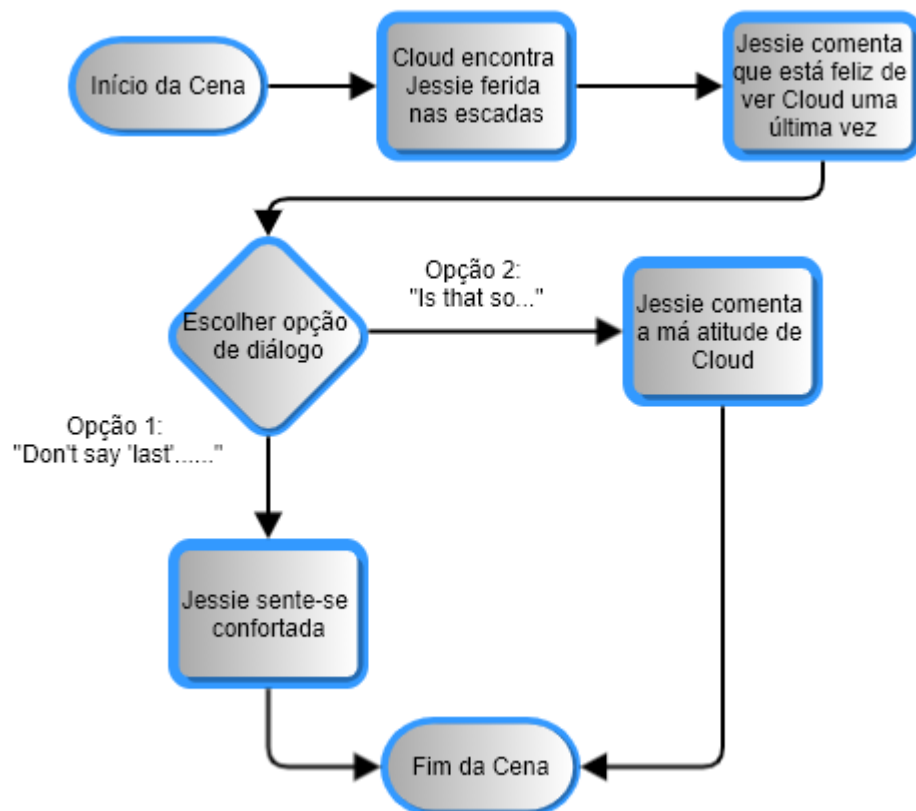


Gráfico 17: Fluxograma de decisões da Cena 9 de FF7. Fonte: o autor

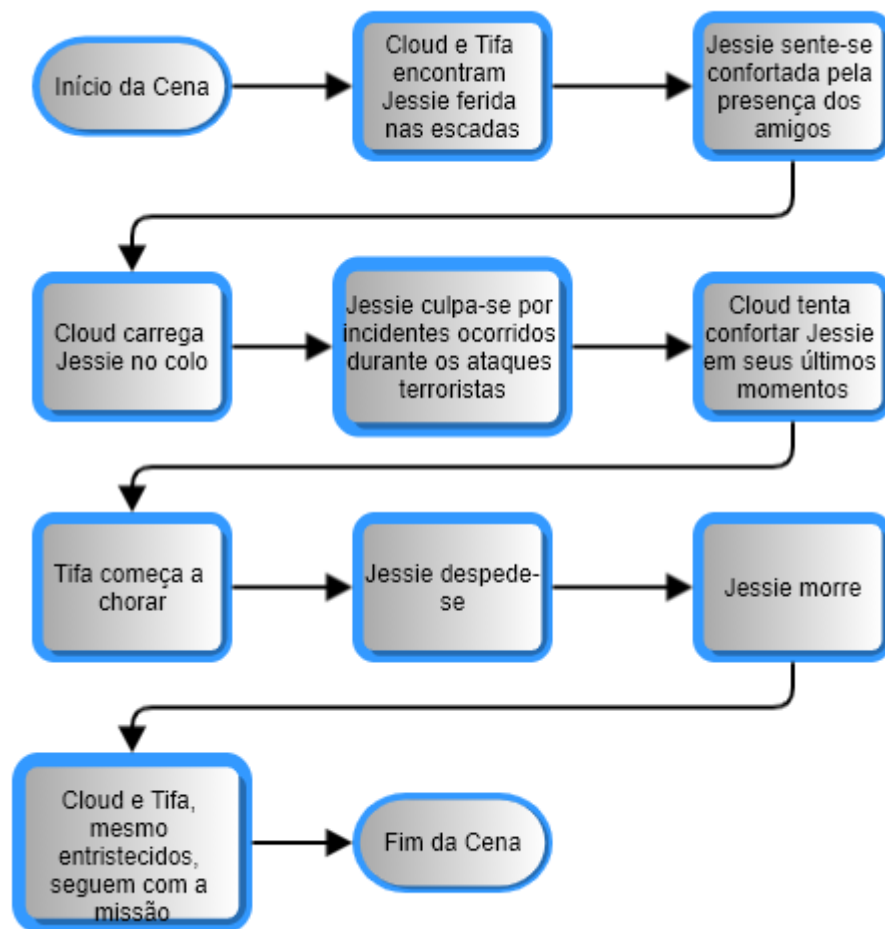


Gráfico 18: Fluxograma de decisões da Cena 9 de FF7R. Fonte: o autor

3.10. Cena 10: Conversa Com a Mãe da Aerith

Aqui, Elmyra, mãe da personagem Aerith, conversa com o grupo de personagens controlados pelo jogador após sua filha ser raptada. O grupo expressa seu desapontamento pelo ocorrido e oferece seus serviços para executar o resgate de Aerith.

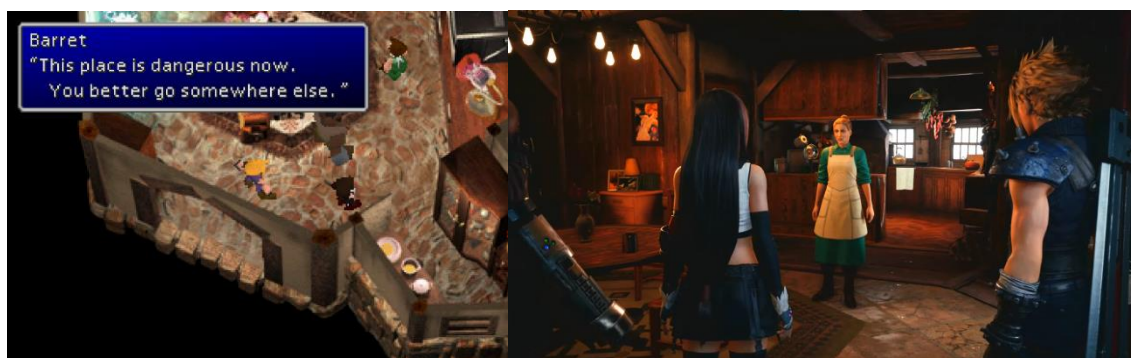


Figura 31: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 10. Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)

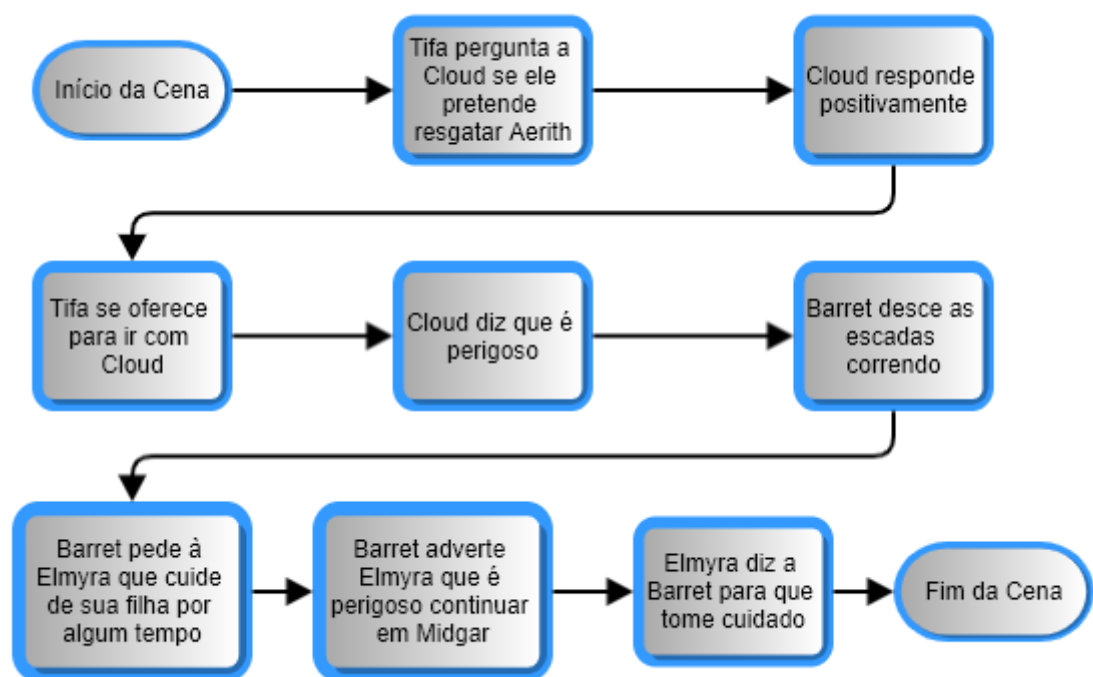


Gráfico 19: Fluxograma de decisões da Cena 10 de FF7. Fonte: o autor

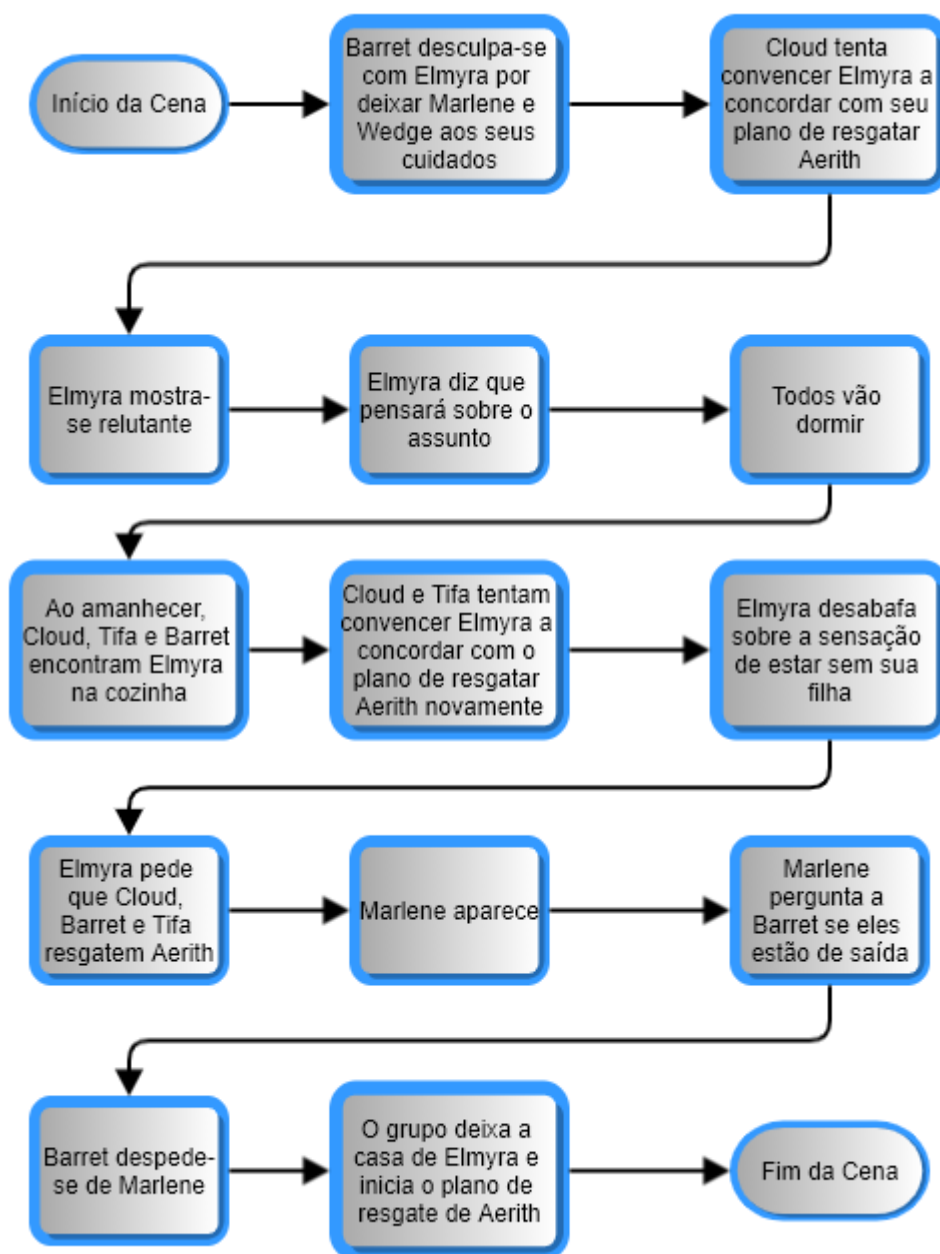


Gráfico 20: Fluxograma de decisões da Cena 10 de FF7R. Fonte: o autor

3.11. Cena 11: Encontro com Red XIII

Nesta cena, o grupo se encontra com Red XIII pela primeira vez após um incidente em um laboratório de engenharia genética presente no prédio principal da companhia Shinra.



Figura 32: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 11. Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)

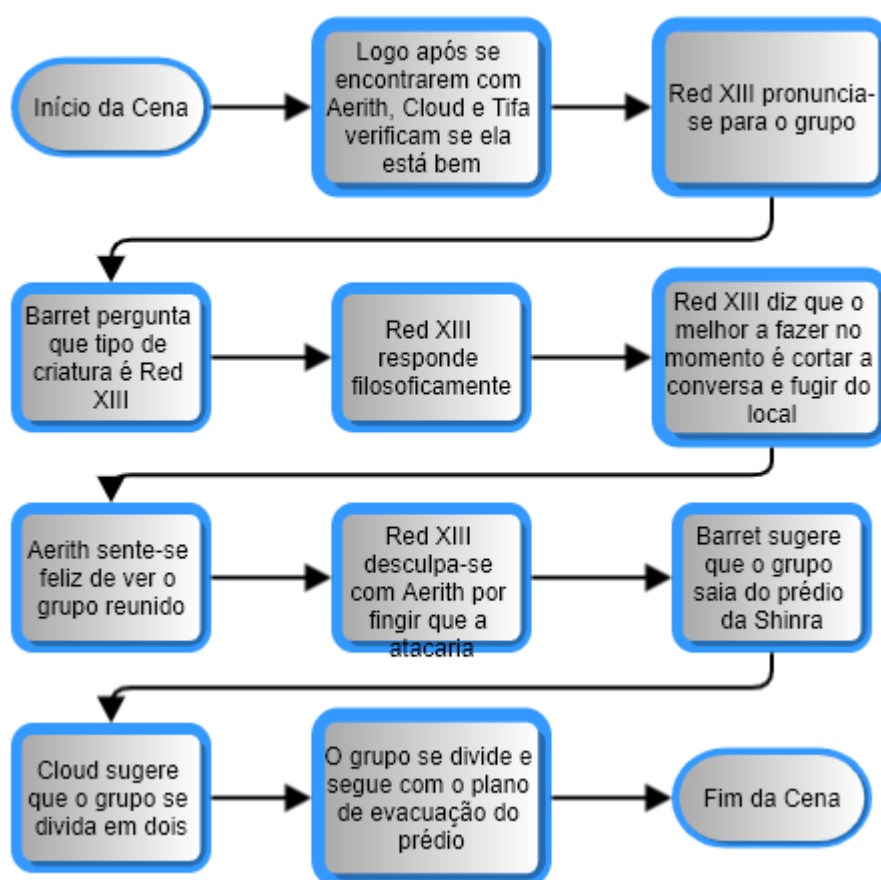


Gráfico 21: Fluxograma de decisões da Cena 11 de FF7. Fonte: o autor

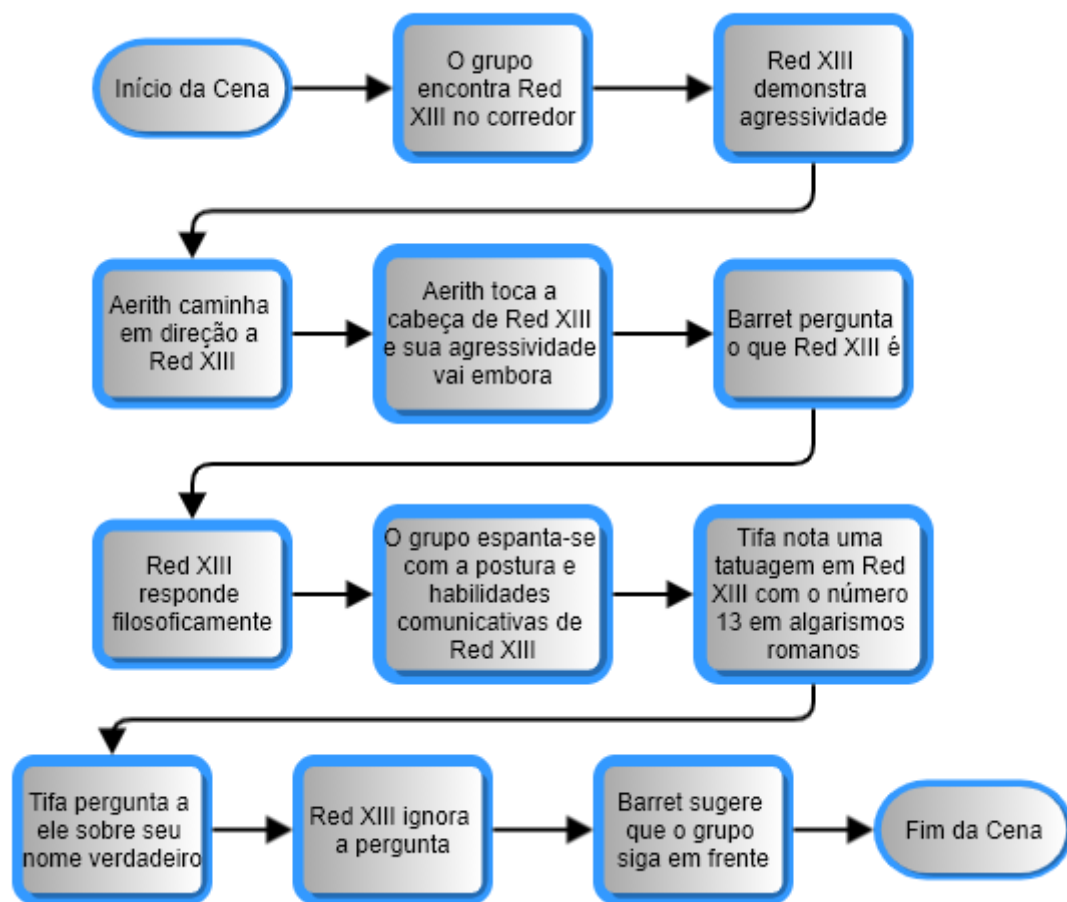


Gráfico 22: Fluxograma de decisões da Cena 11 de FF7R. Fonte: o autor

3.12. Cena 12: Conversa Entre os Membros do Grupo em Celas

Esta cena se passa após o grupo se encontrar com Red XIII. Após serem capturados e passarem a noite em uma cela, o diálogo entre os membros do grupo se inicia logo antes de escaparem do cativeiro. Neste diálogo, há a presença de Wedge, membro do antigo grupo terrorista denominado Avalanche, e Domino, prefeito da cidade de Midgar, ambos conversando com o grupo remotamente através de um aparelho de televisão presente no recinto.



Figura 33: Comparação gráfica entre FF7 e FF7R durante a Cena 12. Fonte: Final Fantasy VII (1997); Final Fantasy VII Remake (2020)

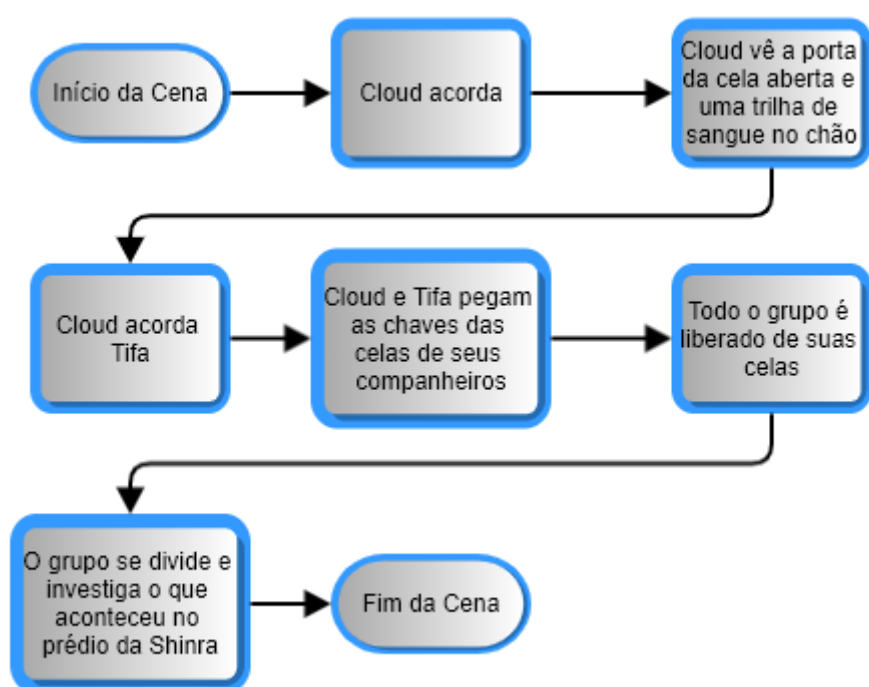


Gráfico 23: Fluxograma de decisões da Cena 12 de FF7. Fonte: o autor

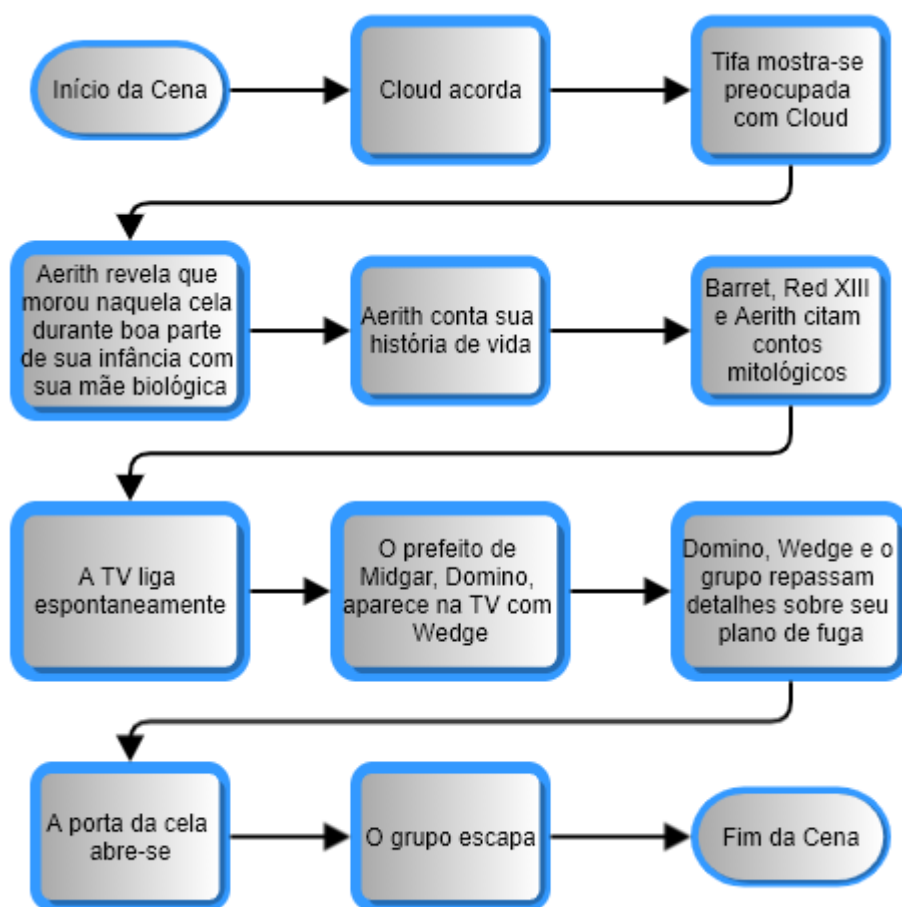


Gráfico 24: Fluxograma de decisões da Cena 12 de FF7. Fonte: o autor

3.13 Considerações Sobre a Análise das Cenas

A escolha de cada cena baseia-se na premissa de que ambos os jogos analisados, FF7 e FF7R, devem conter cada um dos acontecimentos listados, independentemente de como as ações relatadas se desenrolam. Em alguns casos, nota-se diferenças apenas em um maior número de detalhes que os diálogos apresentam. Em outros, é possível visualizar uma completa mudança no comportamento dos personagens. Logo, há presença de personagens, ações e diálogos distintos ao comparar fatos semelhantes entre os jogos.

Para a análise dos diálogos, presente no capítulo subsequente, utilizar-se-á como fonte as frases listadas no Anexo B, que foram tabeladas de acordo com os fluxogramas listados anteriormente. Visa-se, então, verificar se há mudança nos padrões de comportamento dos personagens

4. Análise de Dados

Embora estudos sobre Processamento de Linguagem Natural (NLP) tenham um longo histórico de pesquisa, pouco se pesquisou sobre análise de opiniões em mídias eletrônicas antes do ano 2000 (LIU, 2012). Entretanto, evoluções tecnológicas da atualidade permitem que algoritmos estruturalmente acessíveis passem a analisar grandes massas de dados sob baixa quantidade de recursos com a finalidade de identificar comportamentos anteriormente desconhecidos. Sentimentos minerados através de comentários, opiniões e críticas de usuários fornecem indicadores úteis para diferentes propósitos (PRABOWO; THELWALL, 2009) e organizações vêm utilizando o conteúdo de blogs, comentários e postagens em redes sociais, fóruns de discussão e outras entidades públicas de formação de opinião para minerar dados com a finalidade de auxiliar suas tomadas de decisão (LIU, 2012).

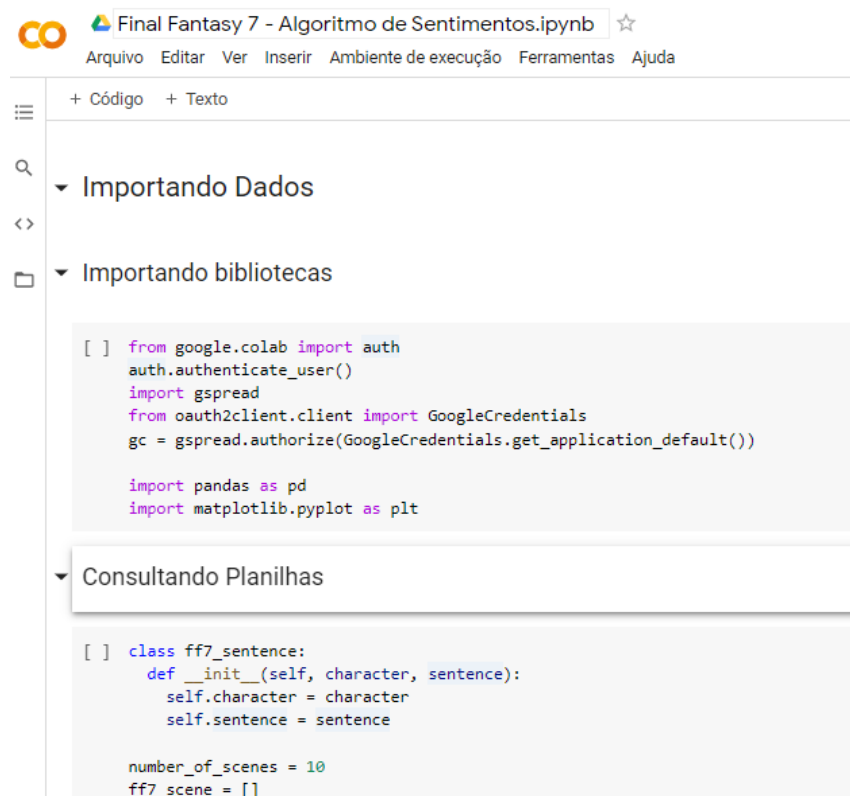
Prabowo e Thelwall (2009) apontam que análises de sentimentos fornecem meios de estimar a extensão de aceitação de um produto e determinar estratégias para assegurem sua qualidade, categorizando esses sentimentos em positivo e negativo. Medhat et. al. (2014) aponta que para a execução de uma análise de sentimentos, três tipos principais de estruturas são identificadas: análise de documento, que visa analisar todo um bloco de texto e definir se ele possui conotação positiva ou negativa; análise de sentenças, com a finalidade de identificar se há objetividade ou subjetividade em cada uma das frases analisadas e, então, classificar seus sentimentos; e de aspectos, que identifica entidades listadas no texto analisado de forma a identificar sentimentos relacionados a essas entidades específicas.

Neste estudo, adota-se a técnica de *Análise de Sentimentos* ou *Mineração de Opiniões* com a finalidade de determinar os sentimentos dos personagens principais de FF7 e FF7R e verificar se houve mudanças em seus comportamentos. Para isso, a estrutura de análise selecionada é a de Análise de Sentenças, visto que uma análise de documentos extrairia sentimentos de blocos de sentenças, não permitindo a recuperação de frases atribuídas a cada personagem analisado; e uma análise de aspectos engloba um nível acima do necessário neste estudo, identificando entidades e objetos no contexto para que sejam isolados e analisados de forma a entender suas opiniões. Este último tipo de análise seria útil, por exemplo, caso fosse pertinente obter a opinião de um personagem em relação a outro.

4.1 Materiais Utilizados

4.1.1 Google Colab

O Colaboratory, também conhecido como Colab, é um ambiente de desenvolvimento e execução de algoritmos que utiliza a linguagem de programação Python. É um ambiente que pode ser acessado de forma gratuita, possui uma interface que modulariza blocos de código para facilitar sua leitura (ver Figura 34) e possui integração com arquivos do Google Drive.



```
[ ] from google.colab import auth
auth.authenticate_user()
import gspread
from oauth2client.client import GoogleCredentials
gc = gspread.authorize(GoogleCredentials.get_application_default())

import pandas as pd
import matplotlib.pyplot as plt
```

```
[ ] class ff7_sentence:
    def __init__(self, character, sentence):
        self.character = character
        self.sentence = sentence

number_of_scenes = 10
ff7_scene = []
```

Figura 34: Algoritmo de Importação de Dados de Planilhas no Google Drive. Fonte: o autor

Sua portabilidade também configura-se como atrativo para o desenvolvimento desta pesquisa, visto que permite que qualquer dispositivo com acesso à internet e a um navegador, como Chrome, Edge ou Firefox, execute seus algoritmos.

4.1.2 Python

Sendo uma linguagem de programação com amplo crescimento de popularidade entre analistas de dados (SRINATH, 2017; MCKINNEY, 2013), possui amplo suporte ao uso de bibliotecas públicas de código que facilitam tarefas relacionadas a análises

(MCKINNEY, 2013).

Durante este estudo, utilizou-se a versão 3.6.9 do Python, disponibilizada para uso no Google Colab em abril de 2020.

4.1.3 Biblioteca *NLTK*

Natural Language Toolkit é uma plataforma utilizada para construir programas usando a linguagem de programação Python com a finalidade de analisar dados da linguagem humana. Ela fornece mais de 50 interfaces de fácil utilização contendo textos e recursos léxicos, além de bibliotecas de processamento textuais para classificação, tokenização, identificação de radicais, conversões e outras funcionalidades (NLTK, [s.d.]).

Este estudo utiliza as funcionalidades *tokenize*, *corpus* e *stem.wordnet* da biblioteca *nltk*, que respectivamente, serão utilizadas para separar frases complexas em sentenças menores, procurar e remover palavras irrelevantes no objeto de análise do algoritmo e reduzir palavras com variações verbais, de gênero, número, grau, e quaisquer outras variações que possam dificultar a análise algorítmica.

4.1.4 Biblioteca *Contractions*

Será utilizada para o processo de expansão de termos contraídos no idioma inglês, facilitando a leitura de diferentes palavras pelo algoritmo. Sua versão utilizada neste estudo é a 0.0.52, lançada em junho de 2021.

4.1.5 Biblioteca *Textblob*

Textblob é uma biblioteca em Python para o processamento de dados textuais que fornece estruturas que facilitam o processo de processamento de linguagem natural (TEXTBLOB, [s.d.]). Este estudo utilizará suas funcionalidades relacionadas à análise de sentimentos.

4.2 Métodos

4.2.1 Leitura dos dados

Utilizando como dados iniciais aqueles apontados nas tabelas do Anexo B deste estudo, cada uma das frases dos diálogos será analisada de modo individual por um algoritmo de análise de sentimentos. Para isso, cria-se métodos algorítmicos que irão recuperar cada uma das informações listadas em tabelas presentes em uma conta do Google Drive.

Apenas para manter a referência de cada uma das cenas listadas anteriormente, o código implementado agrupará cada uma das frases recuperadas em diferentes listas a fim de manter suas referências originais.

4.2.2 Pré-Processamento

Métodos de pré-processamento de dados possuem como objetivo preparar textos e dados que serão classificados, de forma a reduzir informação irrelevante para análises algorítmicas (EFFROSYNIDIS et al, 2017). Entre os passos mais comuns de pré-processamento, estão a remoção de caracteres especiais, remoção de números, adequação de pontuação, remoção de *stopwords*¹⁹, entre outros.

Para este estudo, optar-se-á pelos seguintes passos:

1. Tokenização - sendo um passo fundamental no pré-processamento de dados relativos à recuperação de informação, mineração de texto e processamento natural de linguagem (NLP) (AL-SHAMMARI et al, 2008), será utilizado neste estudo para quebrar grandes blocos de falas em sentenças menores, facilitando a compreensão do algoritmo sobre cada uma destas sentenças;
2. Aplicação de *lowercase* - este método visa reduzir a incidência de palavras iguais escritas de formas diferentes durante a interpretação do algoritmo. Desta forma, as palavras “EU”, “Eu” e “eu” seriam reduzidas à apenas “eu”;
3. Expansão de contrações - a língua inglesa, idioma que será utilizado durante a análise de dados, possui uma infinidade de contrações que modificam a forma como as palavras são apresentadas de modo escrito ou verbal, mantendo sua coesão ao mesmo tempo. Para amenizar o risco de o algoritmo de análise de sentimentos não conseguir interpretar alguma frase que contenha contrações, será utilizado um método para identificar e substituir tais contrações pelas respectivas palavras que elas representam;
4. Remoção de *stopwords* - definidas como palavras recorrentes que dificilmente possuem qualquer tipo de informação ou orientação (GHAG; SHAH, 2015), *stopwords* são frequentemente removidas em sentenças de análises de dados. Os benefícios da remoção de *stopwords* para aumentar a acurácia de análise são observados por Ghag e Shah (2015), Wilbur e

¹⁹ Palavras mais comuns de uma língua que muitos algoritmos de buscas evitam para economizar recursos de processamento de dados, como espaço de armazenamento e memória

Sirotkin (1992), Asghar et al (2014), El-Khair (2006) e Arun et al (2009);

5. Lematização - trata-se do processo de determinar a forma de uma palavra exibida em um dicionário, como por exemplo o verbo “nadar”, através de suas variantes “nadando”, “nadou”, “nadarei”, etc. (BERGMANIS; GOLDWATER, 2018). Aponta-se vantagens em sua utilização nos estudos de Korenius et al (2004), Balakrishnan e Lloyd-Yemoh. (2014), Al-Shammari et al (2008) e Bergmanis e Goldwater (2018).

4.2.3 Processamento de Dados

Após passarem por todos os passos de pré-processamento, inicia-se a fase de processamento de dados, onde todos os dados separados anteriormente serão convertidos em um formato denominado blob (*binary large object*) e analisados pela biblioteca `textblob` do Python.

O primeiro passo é identificar se a frase analisada possui conotação subjetiva ou objetiva, visto que, sentenças objetivas não costumam expressar sentimentos (LIU, 2012). A subjetividade de uma frase pode ser conferida transformando-a em um *Textblob* e verificando sua propriedade `sentiment.subjectivity`, como visto no exemplo da Figura 35. Os valores da subjetividade variam entre 0 e 1, sendo que o primeiro que a frase é objetiva e o segundo que é extremamente subjetiva.

Sentiment Analysis

The `sentiment` property returns a namedtuple of the form `Sentiment(polarity, subjectivity)`. The polarity score is a float within the range `[-1.0, 1.0]`. The subjectivity is a float within the range `[0.0, 1.0]` where 0.0 is very objective and 1.0 is very subjective.

```
>>> testimonial = TextBlob("Textblob is amazingly simple to use. What great fun!")
>>> testimonial.sentiment
Sentiment(polarity=0.3916666666666666, subjectivity=0.4357142857142857)
>>> testimonial.sentiment.polarity
0.3916666666666666
```

Figura 35: Exemplo de análise de sentimentos. Fonte: Textblob ([s.d.])

Após verificar a existência da subjetividade em uma sentença, toma-se nota de sua propriedade `sentiment.polarity`, que indica o sentimento que ela expressa. Os valores de

sentimentos são apresentados em um intervalo entre -1 e 1, sendo o primeiro um indicador de sentimento totalmente negativo e o segundo de sentimento totalmente positivo.

Todos os algoritmos desenvolvidos foram documentados no Apêndice B deste estudo. Os procedimentos listados acima foram aplicados novamente com alteração dos textos contidos nas planilhas para a obtenção dos dados referentes ao jogo FF7R.

4.2.4 Coleta de Resultados

Os resultados coletados a partir do algoritmo desenvolvido encontram-se listados na abaixo, onde foram agrupados de acordo com cada personagem analisado. Para identificar qual seria o impacto padrão de um personagem sobre suas atitudes, uma média aritmética foi calculada e é apresentada no Apêndice C, assim como seus respectivos gráficos listados abaixo (numeração de 25 a 34), para compreender como as variações aconteceram entre um jogo e outro.

4.2.4.1 Cloud



Gráfico 25: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Cloud em FF7. Fonte: o autor

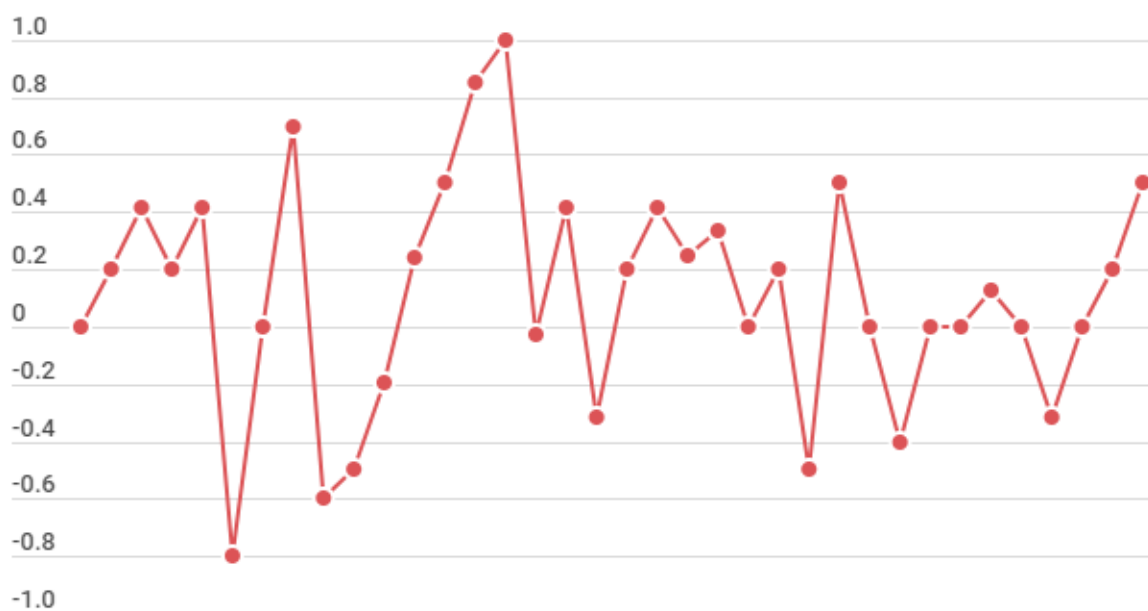


Gráfico 26: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Cloud em FF7R. Fonte: o autor

4.2.4.2 Barret

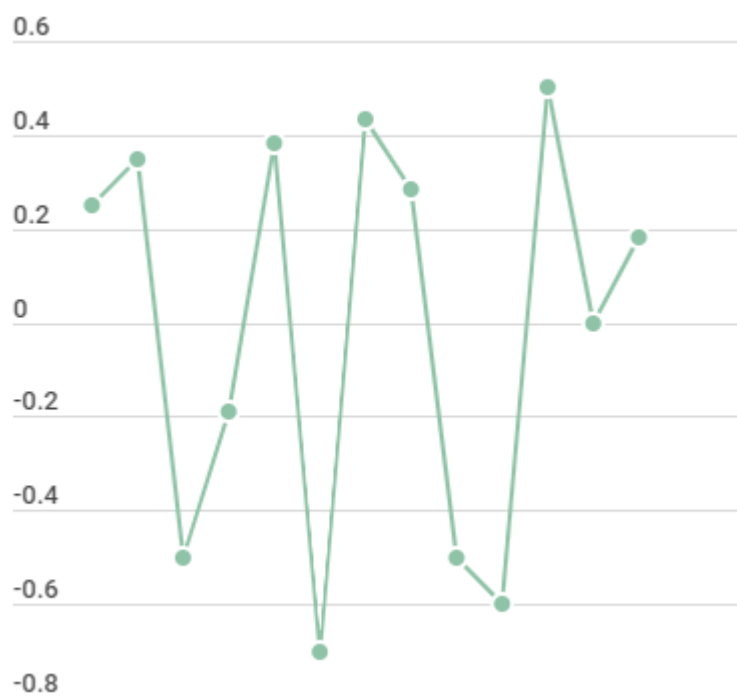


Gráfico 27: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Barret em FF7. Fonte: o autor

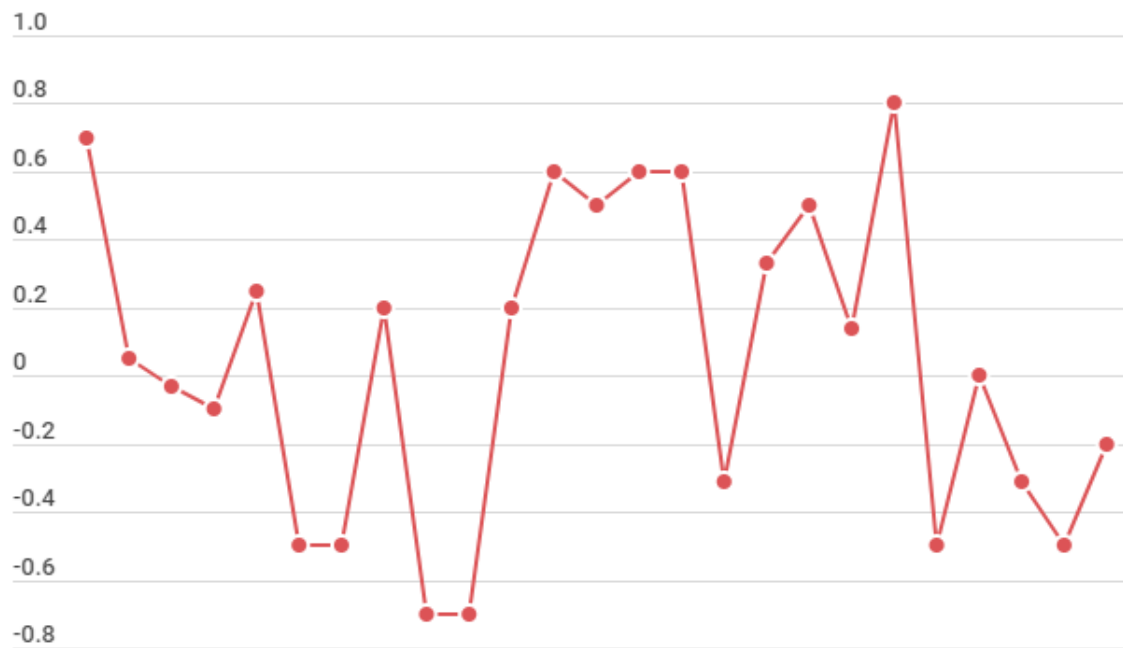


Gráfico 28: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Barret em FF7R. Fonte: o autor

4.2.4.3 Aerith



Gráfico 29: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Aerith em FF7. Fonte: o autor

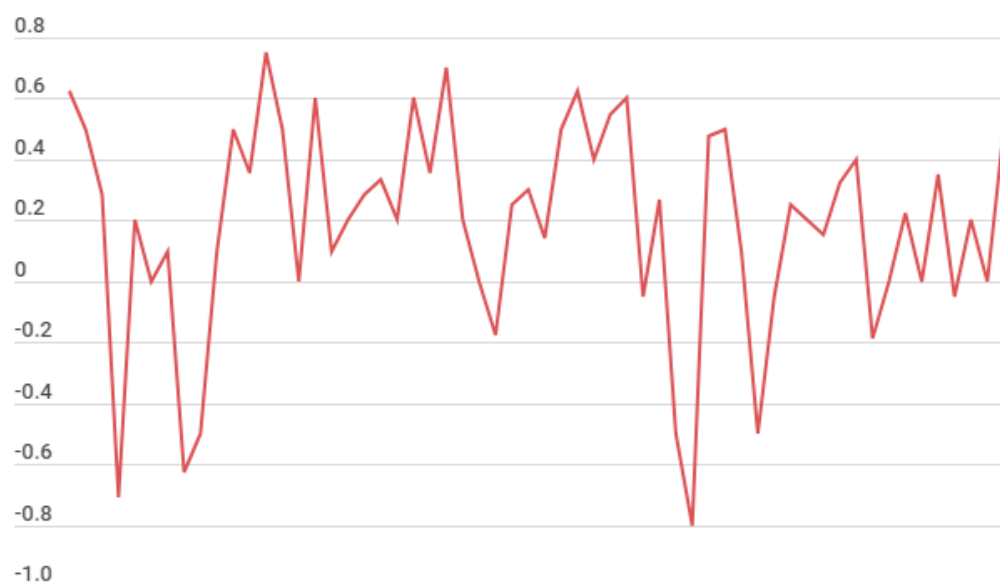


Gráfico 30: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Aerith em FF7R. Fonte: o autor

4.2.4.4 Tifa



Gráfico 31: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Tifa em FF7. Fonte: o autor



Gráfico 32: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Tifa em FF7R. Fonte: o autor

4.2.4.5 Red XIII



Gráfico 33: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Red XIII em FF7. Fonte: o autor

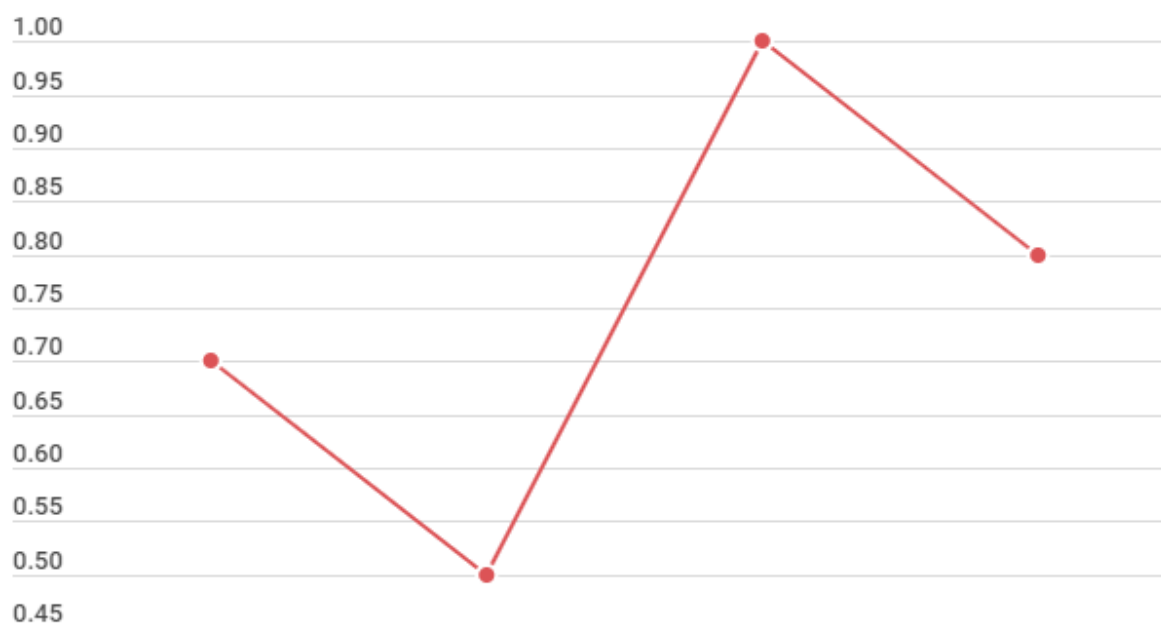


Gráfico 34: Representação Gráfica da Variação de Sentimentos de Red XIII em FF7R. Fonte: o autor

4.3 Resultados Finais e Considerações

Tabela 15: Variação Numérica de Polaridade dos Personagens de FF7 e FF7R

Personagem	FF7	FF7R	Diferença	Diferença Percentual*
Cloud	-0,05	0,11	+ 0,16	+ 8,0%
Barret	-0,01	0,04	+ 0,05	+ 2,5%
Tifa	0,16	0,28	+ 0,12	+ 6,0%
Aerith	0,19	0,18	- 0,01	- 0,5%
Red XIII	0,04	0,75	+ 0,71	+ 35,5%

* considerando o intervalo estudado entre -1 e 1

Fonte: o autor

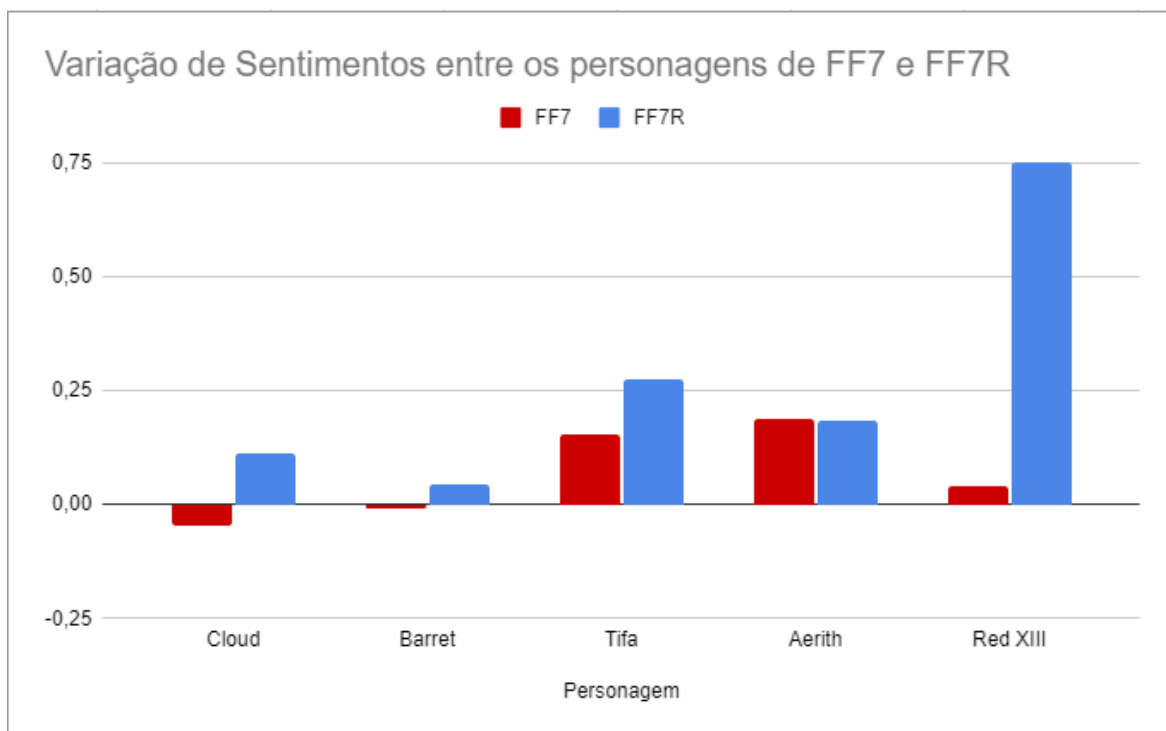


Gráfico 35: Variação de Sentimentos dos personagens de FF7 e FF7R. Fonte: o autor

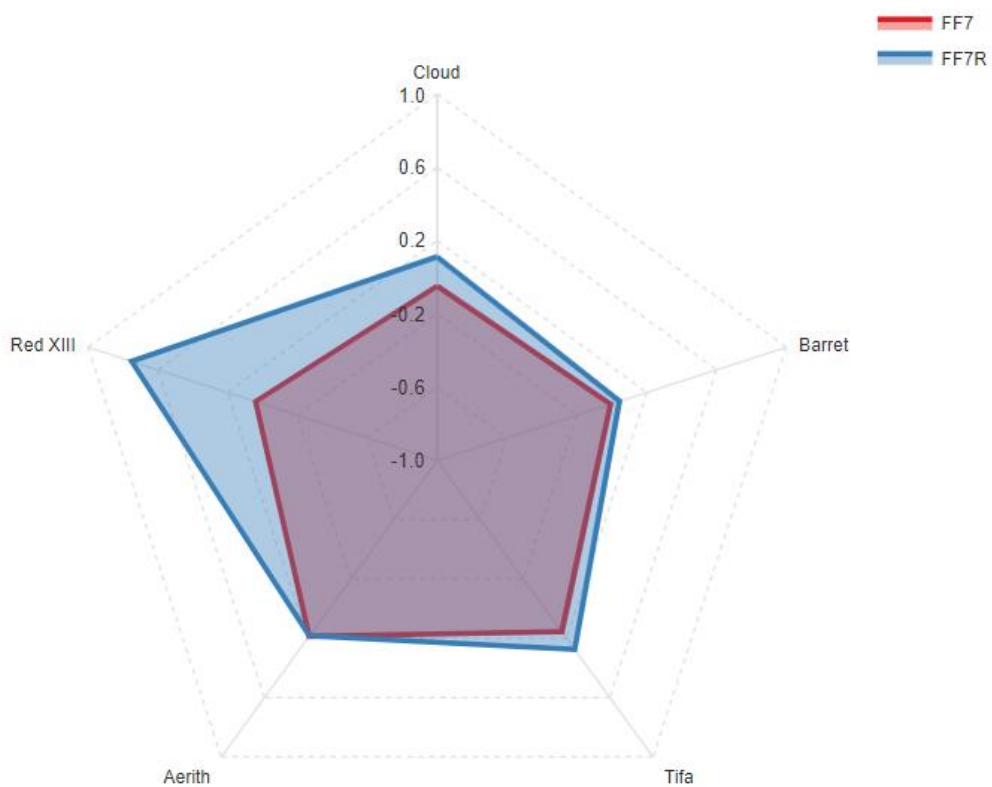


Gráfico 36: Mapa de Sentimentos dos personagens de FF7 e FF7R. Fonte: o autor

A partir da análise dos resultados finais, presentes nos Gráficos e Tabelas contidas no item 4.2.4, conclui-se que variações de sentimentos entre os principais personagens de FF7 e FF7R ocorreram, com destaque para Cloud e Red XIII.

A variação presente nos números de Cloud e Barret mostra que seus diálogos sofreram transição de sentimentos negativos para positivos, criando assim a impressão de que seus discursos mais ofensivos foram amenizados.

A polaridade presente nos diálogos de Tifa aumentou significativamente, mas não houve a mesma conversão observada nos personagens anteriores, mantendo seus sentimentos positivos durante todo o tempo.

Aerith, embora seja a única a apresentar queda da variação de sentimentos, obteve praticamente os mesmos resultados, indicando que sua polaridade foi mantida e a interpretação de seus sentimentos é a mesma em ambos os jogos.

Ressalta-se, entretanto, que como a participação de Red XIII é restrita aos momentos finais de FF7R, um número insuficiente de cenas com sua participação foi coletado. Para medir com maior eficiência a evolução dos números de sua polaridade como personagem, pode-se repetir os testes com um maior número de cenas mapeadas. O escopo da análise de cenas contendo a participação de Red XIII aumentará com o lançamento de Final Fantasy VII Remake - Parte 2, que se encontra em desenvolvimento pela Square Enix durante o desenvolvimento deste estudo. Possíveis estudos futuros poderão determinar se realmente houve mudanças significativas em seus sentimentos com maior precisão.

5. Conclusão

O gênero de jogos eletrônicos conhecido como JRPG, que surgiu a partir do cruzamento das referências audiovisuais de literatura do gênero de fantasia medieval, *tabletop* RPGs e tecnologia, e é um importante marco para a indústria de jogos eletrônicos desde a segunda metade da década de 1980. A partir de seu surgimento, Hironobu Sakaguchi criou a franquia audiovisual Final Fantasy, que conta atualmente com dezenas de títulos em seu repertório.

Durante a evolução da franquia Final Fantasy, nota-se que seus títulos alternam entre estruturas narrativas centralizadas em personagens genéricos, característicos da mitologia de fantasia medieval, criada a partir de referências de Dungeons & Dragons (1974); e personagens mais individualizados, sendo que esta obteve, ao longo dos anos, a preferência de seus desenvolvedores.

Entre os títulos da franquia que contam com a originalidade de seus personagens, Final Fantasy VII (1997) destaca-se como a série de jogos mais vendida em toda a franquia. Os títulos presentes nesta série constroem um universo ficcional uniforme e coerente, com a exceção de Final Fantasy VII: Remake (2020), que reescreve alguns dos acontecimentos canônicos do jogo original: Final Fantasy VII (1997). Neste estudo, cenas de ambos os títulos (o original e o *remake*) foram mapeadas, comparadas e analisadas a fim de verificar variações de sentimentos dos personagens principais através de algoritmos presentes na biblioteca *Textblob* da linguagem de programação Python.

Após as análises de sentimentos realizadas, ressalta-se que, embora palavras e sentenças são importantes para este tipo de estudo, há inúmeras outras possibilidades que podem afetar resultados experimentais que não foram incluídos neste estudo. Liu (2012) aponta que uma palavra com sentimento positivo ou negativo pode conter orientações opostas em diferentes aplicações. Como exemplo, o autor ilustra o uso da palavra de origem inglesa *suck* nas frases “*This camera sucks*” e “*This vacuum cleaner really sucks*”, podendo expressar sentimentos negativos e positivos respectivamente.

Deve-se destacar, igualmente, que Análises de Sentimentos são questões relacionadas à área de Processamento de Linguagem Natural e envolvem questões mais complexas, como resoluções de co-referências, tratamento de negações e desambiguação de significado de vocábulos (LIU, 2012).

A partir da análise de dados presente neste estudo, sob as condições e métodos escolhidos para a validação da hipótese de que houve mudanças perceptíveis no

comportamento dos principais personagens da franquia, comprovou-se, utilizando os métodos apontados e respeitando os limites do recorte audiovisual selecionado, que houve variação positiva de sentimentos para todos os personagens principais identificados nas franquias audiovisuais em destaque, com exceção de Aerith, que obteve praticamente o mesmo resultado. Este é um fato que pode influenciar diretamente a percepção e opinião dos jogadores, assim como aproximar novos consumidores que possam não ter aprovado as escolhas de diálogos e comportamentos dos personagens de FF7 anteriormente.

Uma pesquisa da IGN (2021), com resultados publicados em 7 de julho de 2021, teve como objetivo listar os personagens favoritos do público de toda a franquia Final Fantasy. Observa-se na Figura 36 como os personagens de FF7R analisados neste estudo possuem performance diferenciada em relação à franquia, que possui atualmente 15 títulos principais e outras dezenas de *spin-offs*. Nota-se também que Tifa Lockheart, a personagem que obteve o maior valor de sentimento absoluto em FF7R (desconsiderando o valor de Red XIII), aparece como líder das pesquisas de popularidade.

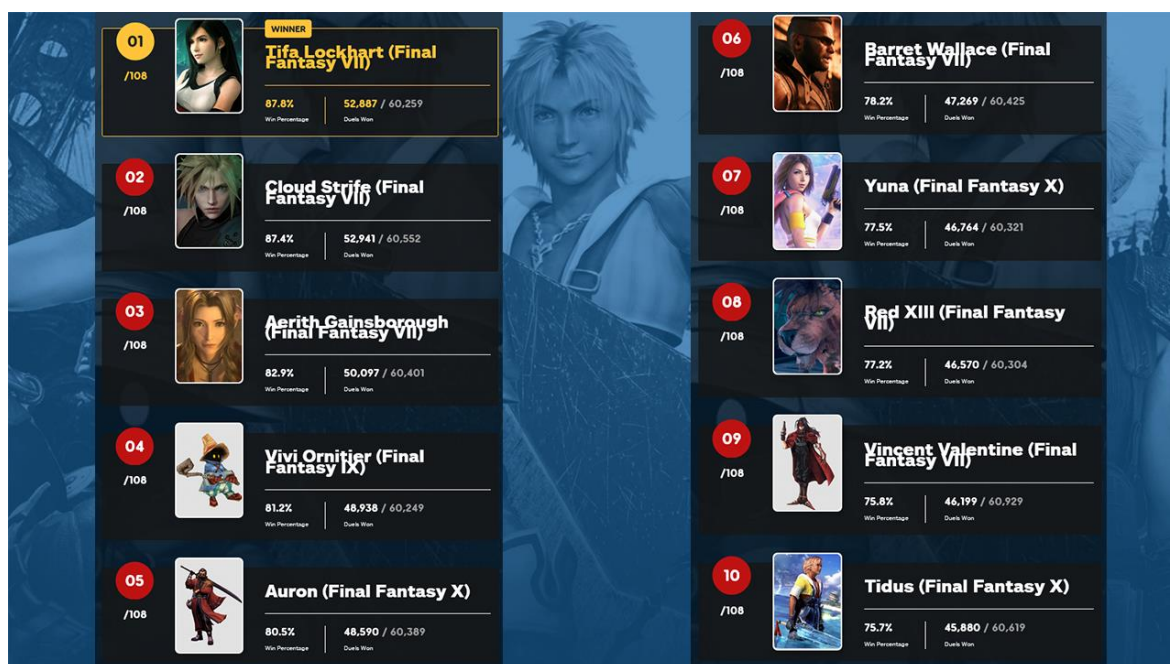


Figura 36: Personagens favoritos dos jogadores da franquia Final Fantasy. Fonte: BANKHURST (2021)

A performance das vendas de FF7R mostra uma venda de 3,5 milhões de cópias em apenas três dias e chegando a mais de 5 milhões em cerca de 4 meses, contrastando-se com as vendas de FF7, que vendeu 9,8 milhões de cópias em oito anos, e tornando-se o jogo exclusivo de *PlayStation 4* que teve o maior número de vendas em menor tempo. Após sua

estreia, em abril de 2020, a distribuidora Square Enix anunciou o lançamento de outros três títulos até o presente momento deste estudo: Final Fantasy VII Remake Intergrade, lançados em 10 de junho de 2021 para *PlayStation 5*; Final Fantasy VII - The First Soldier, com lançamento previsto para o final do ano de 2021 para os sistemas de dispositivos móveis *Android* e *iOS*; e Final Fantasy VII - Ever Crisis, que será lançado em 2022 também para dispositivos móveis.

Observa-se, conjuntamente, que o alto número de vendas do jogo e a presença de outros títulos sendo desenvolvidos no presente momento para contribuir com a expansão da narrativa e do universo ficcional principal de FF7 possam estar diretamente ligados à popularidade de seus personagens, que beneficiaram-se de diálogos e ações elaborados com o objetivo de promover sentimentos melhor-intencionados, altruístas, humanos e empáticos. Sugere-se aqui, conseqüentemente, uma futura investigação utilizando comentários de jogadores dos títulos envolvidos nesta pesquisa e seus respectivos números de vendas para determinar com precisão a relação entre estes, utilizando, similarmente, algoritmos de análise de sentimentos.

Conseqüentemente, espera-se que este estudo seja capaz de tornar-se fator contribuinte para futuros trabalhos que usufruam dos mesmos recursos tecnológicos *open source* utilizados, trazendo novas análises com a finalidade de, mapear e extrair informações de personagens de obras audiovisuais, que são realizadas muitas vezes apenas através da observação, e interpretação daqueles que as analisam. Pode-se criar, por conseguinte, novos métodos de análise audiovisual pra diminuir a distância entre artes e a tecnologia.

BIBLIOGRAFIA

AL-SHAMMARI, Eiman; LIN, Jessica. A novel Arabic lemmatization algorithm. **Proceedings of the second workshop on Analytics for noisy unstructured text data**, [s. l.], p. 113-118, 2008.

ANDERSON, Tim; GALLEY, Stu. The history of Zork. **The New Zork Times**, [s. l.], v. 4, n. 1-3, 1985.

ANDRADE, Leonardo A. *et al.* Transmedia's Implications of the use of RPG and Wargame as tools to support Vast Narratives of Medieval Fantasy. **Revista GEMInIS**, [s. l.], v. 2, n. 2, p. 135-166, 2011.

ANDREYEV, Daniel. **The Legend of Dragon Quest: Creation - Universe - Decryption**. 14. ed. [S. l.]: Third Editions, 2019. 200 p. ISBN 2377840345.

ARUN, R.; SARADHA, R.; SURESH, V.; MURTY, M.; MADHAVAN, C. Stopwords and Stylometry: A Latent Dirichlet Allocation Approach. **NIPS workshop on Applications for Topic Models**, [s. l.], 2009.

ASGHAR, Muhammad; KHAN, Aurangzeb; AHMAD, Shakeel; KUNDI, Fazal. A Review of Feature Extraction in Sentiment Analysis. **Journal of Basic and Applied Scientific Research**, [s. l.], v. 4, p. 181-186, 2014.

ATKINSON, Timothy; BAIER, Hendrik; COPPLESTONE, Tara; DEVLIN, Sam; SWAN, Jerry. The text-based adventure AI competition. **IEEE Transactions on Games**, [s. l.], v. 11, n. 3, p. 260-266, 2019.

BALAKRISHNAN, Vimala; LLOYD-YEMOH, Ethel. Stemming and lemmatization: A comparison of retrieval performances. **Proceedings of SCEI Seoul Conferences**, [s. l.], 2014.

BANKHURST, Adam. **Final Fantasy Face-Off: Best Party Member - The Winner Revealed**. [S. l.], 7 jul. 2021. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/final-fantasy-face-off-best-party-member-winner-tifa-cloud-aerith>. Acesso em: 20 ago. 2021

BARTLE, Richard. **Designing Virtual Worlds**. [S. l.: s. n.], 2004.

BATESON, Gregory. A theory of play and fantasy. In: SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **The game design reader: A rules of play anthology**. [S. l.: s. n.], 2006. p. 314-328.

BELL, Mark. Virtual Worlds Research: Past, Present & Future. **Journal of Virtual Worlds Research**, [s. l.], v. 1, n. 1, 2008.

BERGMANIS, Toms; GOLDWATER, Sharon. Context Sensitive Neural Lemmatization with Lematus. **Proceedings of the 2018 Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics: Human Language Technologies**, [s. l.], v. 1, p. 1391-1400, 2018.

BLANKENBAKER, John V. Kenbak-1 Digital Computer. **The Journal of Data Education**, [s. l.], v. 13, n. 4, p. 7-8, 1973.

CARPENTER, Humphrey. **JRR Tolkien: a biography**. [S. l.]: Houghton Mifflin Harcourt, 2014.

CERNY, Vojtech; DECHTERENKO, Filip. Rogue-like games as a playground for artificial intelligence?evolutionary approach. **International Conference on Entertainment Computing**, [s. l.], p. 261-271, 2015.

CHOI, SangSu; JUNG, Kiwook; NOH, Sang Do. Virtual reality applications in manufacturing industries: Past research, present findings, and future directions. **Concurrent Engineering**, [s. l.], v. 23, ed. 1, 2015.

CHOW, Gregory. Technological change and the demand for computers. **The American Economic Review**, [s. l.], v. 57, n. 5, p. 1117-1130, 1967.

CHRISTIANSEN, Peter. Between a Mod and a Hard Place. In: CHAMPION, Erik. **Game Mods: design, theory and criticism**. [S. l.]: ETC Press, 2012. p. 27-50.

CONSALVO, Mia. **Atari to Zelda: Japan's videogames in global contexts**. [S. l.]: MIT Press, 2016.

CONSOLES de jogos eletrônicos de quinta geração. [S. l.], [s.d.]. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Consoles_de_jogos_eletr%C3%B4nicos_de_quinta_gera%C3%A7%C3%A3o. Acesso em: 13 jul. 2021.

COURCIER, Nicolas; EL KANAFI, Mehdi. **A Lenda de Final Fantasy VII**. 1. ed. [S. l.]: Editora Europa, 2020. 352 p.

DAY, David. **The Hobbit Companion**. [S. l.]: Pavilion Books, 2012.

DAYAN, Daniel. Review Essay: Copyrighted Subcultures. **American Journal of Sociology**, [s. l.], p. 1219-1228, 1986.

DUNNIGAN, James F. **Wargames Handbook: How to Play and Design Commercial and Professional Wargames**. [S. l.]: Writers Club, 2000.

DUTTON , William; ROGERS , Everett; JUN, Suk-Ho. Diffusion and Social Impacts of Personal Computers. **Communication Research** , [s. l.], v. 14, n. 2, 1987.

EFFROSYNIDIS, Dimitrios; SYMEONIDIS, Symeon; ARAMPATZIS, Avi. A Comparison of Pre-processing Techniques for Twitter Sentiment Analysis. **Lecture Notes in Computer Science**, [s. l.], p. 394-406, 2017.

EL-KHAIR, Ibrahim. Effects of Stop Words Elimination for Arabic Information Retrieval: A Comparative Study. **International Journal of Computing & Information Sciences**, [s. l.], v. 4, ed. 3, p. 119-133, 2006.

ELLIS, Stephen. Nature and Origins of Virtual Environments: A Bibliographical Essay. **Computer Systems in Engineering**, [s. l.], v. 2, n. 4, p. 321-347, 1991.

ELLIS, Stephen. What Are Virtual Environments?. **IEEE Computer Graphics and Applications**, [s. l.], jan 2004.

FINAL Fantasy II/Characters. [S. l.], [s.d.]. Disponível em: https://strategywiki.org/wiki/Final_Fantasy_II/Characters. Acesso em: 13 jul. 2021.

FINAL Fantasy Ultimania Archive. [S. l.]: Dark Horse Books, 2018. 320 p. v. 2.

GHAG, Kranti; SHAH, Ketan. Comparative Analysis of Effect of Stopwords Removal on Sentiment Classification. **IEEE International Conference on Computer, Communication and Control**, [s. l.], 2015.

FRITZ, W. Barkley. The women of ENIAC. **IEEE Annals of the History of Computing**, [s. l.], v. 18, n. 3, p. 13-28, 1996.

FUCHS, Henry; BISHOP, Gary. **Research Directions in Virtual Environments**. [S. l.]: University of North Carolina, 1992.

GOLDSTINE, Herman H; GOLDSTINE, Adele. The electronic numerical integrator and computer (eniac). **Mathematical Tables and Other Aids to Computation**, [s. l.], v. 2, n. 15, p. 97-110, 1946.

GREENWOOD, JEREMY; JOVANOVIC, BOYAN. The Information-Technology Revolution and the Stock Market. **American Economic Review**, [s. l.], v. 89, n. 2, maio 1999.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons and Dragons**. [S. l.]: WI: Tactical Studies Rules, 1974.

GYGAX, Gary; PERREN, Jeff. **Chainmail: Rules for Medieval Miniatures**. [S. l.]: TSR Rules, 1979.

HOLMES, John Eric. **Fantasy Role Playing Games**. [S. l.]: Hippocrene Books, 1981.

IVORY, James D. A brief history of video games. In: KOWERT, Rachel; QUANDT, Thorsten. **The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games**. [S. l.: s. n.], 2015. p. 1-21.

JACKSON, Rosemary. **Fantasy**. [S. l.]: Routledge, 2013.

JEFFREY, David Lyle. Tolkien as a Philologist. In: CHANCE, Jane. **Tolkien and the Invention of Myth: A Reader**. [S. l.]: University press of Kentucky, 2004. p. 61-78.

KAMM, Björn-Ole. A Short History of Table-Talk and Live-Action Role-Playing in Japan: Replays and the Horror Genre as Drivers of Popularity. **Simulation & Gaming**, [s. l.], v. 50, n. 5, p. 621-644, 2019.

KIRRIEMUIR, John. A History of Digital Games. In: RUTTER, Jason; BRYCE, Jo. **Understanding Digital Games**. [S. l.: s. n.], 2006.

KORENIUS, Tuomo; LAURIKKALA, Jorma; JÄRVELIN, Kalervo; JUHOLA, Martti. Stemming and Lemmatization in the Clustering of Finnish Text Documents. **Proceedings of the Thirteenth ACM Conference on Information and Knowledge Management**, [s. l.], 2004.

KUITTINEN, Petri. **Very Important Game People in the History of Computer and Video Games**. 2006. 212 p. Tese de Mestrado (Uuden median maisteriohjelman) - Aalto University, Finlândia, 2006.

LEE, John. Howard Aiken's Third Machine: The Harvard Mark III Calculator or Aiken-Dahlgren Electronic Calculator. **IEEE Annals of the History of Computing**, [s. l.], v. 22, n. 1, p. 62-81, 2000.

LIU, Bing. **Sentiment Analysis and Opinion Mining**. [S. l.: s. n.], 2012. 167 p.

LOWOOD, Henry. Videogames in computer space: The complex history of pong. **IEEE Annals of the History of Computing**, [s. l.], v. 31, n. 3, p. 5-19, 2009.

MALLINDINE, Jayme Dale. Ghost in the Cartridge: Nostalgia and the Construction of the JRPG Genre. **Gamvironments of the Past**, [s. l.], ed. 05, p. 80-103, 2016.

MCKINNEY, Wes. **Python for Data Analysis**. [S. l.]: O'Reilly Media, Inc, 2012.

MEDHAT, Walaa; HASSAN, Ahmed; KORASHY, Hoda. Sentiment analysis algorithms and applications: A survey. **Ain Shams Engineering Journal**, [s. l.], v. 5, 2014.

MILES, H.C. *et al.* A review of virtual environments for training in ball sports. **Computers and Graphics**, [s. l.], v. 36, n. 6, p. 714-726, 1 out. 2012.

MILLER, E. K. The Computer Revolution: A Review of the Continuing Battle to Increase our Computational Abilities. **IEEE Potentials**, [s. l.], maio 1989.

MONTEIRO, Maria do Rosário. **A simbólica do espaço em 'O Senhor dos Anéis'**. [S. l.]: Livros de Areia, 2010. ISBN 978-989-81181-1-0.

MONTFORT, Nick; BOGOST, Ian. **Racing the beam: The Atari video computer system**. [S. l.]: Mit Press, 2009.

MUSSA, Ivan. Roguelikes: conexão jogador-máquina nos ambientes digitais de videogames. **Comunicon**, [s. l.], 2015.

NLTK 3.6.3 documentation. [S. l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.nltk.org/>. Acesso em: 20 ago. 2021.

PEPE, Felipe. **The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games**. [S. l.: s. n.], 2019. v. 2. ISBN 1999353307.

PEREIRA, C. E. K.; ANDRADE, F.; RICON, L. E. **Desafio dos Bandeirantes: Aventuras na Terra de Santa Cruz**. Rio de Janeiro: GSA, 1992.

PETERSON, Jon. **Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-playing Games**. [S. l.]: Unreason Press, 2012.

PRABOWO, Rudy; THELWALL, Mike. Sentiment analysis: A combined approach. **Journal of Informetrics**, [s. l.], v. 3, p. 143-157, 2009.

RUFO, Alline Duarte. **O Monstro e o Outro: O Corpo na Constituição da Alteridade em uma Perspectiva Bakhtiniana de O Silmarillion de J. R. R. Tolkien**. 2020. 170 p. Tese de Doutorado (Programa de Pós-Graduação em Linguística) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2020.

RUSSELL, Gary. **The Lord of the Rings: The Art of The Fellowship of the Ring**. [S. l.]: Houghton Mifflin, 2002. ISBN 0618212906.

SALES, Arnaud *et al.* Knowledge, Communication, Reflexive Creativity and Social Change. In: SALES, Arnaud; FOURNIER, Marcel. **Knowledge, communication and creativity**. [S. l.]: Sage, 2007. p. 3-30.

SCHROEDER, Ralph. Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. **Virtual Worlds Research: Past, Present & Future**, [s. l.], v. 1, n. 1, 2008.

SHIPPEY, Tom. **The road to Middle-earth: how JRR Tolkien created a new mythology**. [S. l.]: Houghton Mifflin Harcourt, 2014.

SRINATH, K. R. Python -The Fastest Growing Programming Language. **International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET)** , [s. l.], v. 4, 2017.

TEXTBLOB: Simplified Text Processing. [S. l.], [s.d.]. Disponível em: <https://textblob.readthedocs.io/en/dev/>. Acesso em: 18 ago. 2021.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **The Hobbit**. Reino Unido: George Allen & Unwin, 1937.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring**. Reino Unido: Allen & Unwin, 1954.

VEUGEN, Connie. Here Be Dragons: voorgeschiedenis en ontstaan van Adventure Games. **TMG Journal for Media History**, [s. l.], v. 7, n. 2, p. 77-99, 2004.

WADA, Takeaki. History of Japanese Role-Playing Games. **Annals of Business Administrative Science**, [s. l.], 19 abr. 2017.

WARDROP-FRUIIN, Noah. Gravity in computer space. **ROMchip**, [s. l.], v. 1, n. 2, 2019.

WASKUL, Dennis; LUST, Matt. Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing. **Symbolic Interaction**, [s. l.], v. 27, n. 3, p. 333-356, 2004.

WEIK, Martin H. **A second survey of domestic electronic digital computing systems**. [S. l.]: Aberdeen Proving Ground, Md., Ballistic Research Laboratories, 1957.

WILBUR, John; SIROTKIN, Karl. The automatic identification of stop words. **Journal of Information Science**, [s. l.], 1992.

WOLF, Mark J. P. **The Medium of the Video Game**. Austin: University of Texas Press, 2001.

YALÇIN, Oğuzhan. **RACISM HAS NO PLACE IN THE MIDDLE-EARTH AND THE LORD OF THE RINGS**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Bachelor degree of Western Languages and Literatures) - KARABÜK UNIVERSITY, [S. l.], 2015.

YOUNG, Helen. Digital Gaming and Tolkien, 1976-2015. **Journal of Tolkien Research**, [s. l.], v. 3, n. 3, 2016.

SITOGRAFIA

ANUSHA, J. ‘Lord Of The Rings’ TV Show Is Looking For ‘Hairy People With Lots Of Wrinkles’ To Play Orcs. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://apsari.com/if-you-look-like-a-leather-handbag-you-can-now-be-a-part-of-the-new-lotr-series-as-an-orc>. Acesso em: 16 fev. 2021.

BATES, John. [PODCAST] The Natch 20 Review – Original Dungeons & Dragons. [S. l.], 2017. Disponível em: <https://411mania.com/games/podcast-the-natch-20-review-original-dungeons-dragons/>. Acesso em: 4 jan. 2021.

BEGINNER’S Guide to Dungeons and Dragons 5th Edition: How to Play Dungeons and Dragons. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.skullsplitterdice.com/pages/a-beginners-guide-to-dungeons-and-dragons>. Acesso em: 7 jan. 2021.

COLOSSAL Cave Adventure: Victory!. [S. l.], 16 jul. 2015. Disponível em: <http://crpgadventures.blogspot.com/2015/07/colossal-cave-adventure-finished.html>. Acesso em: 22 jan. 2021.

COSMIC Star Heroine. [S. l.], 2017. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/256460/Cosmic_Star_Heroine/. Acesso em: 5 jan. 2021.

DIABLO fans. [S. l.], 2020. Disponível em: <http://diablofans.blogspot.com/p/diablo-i.html>. Acesso em: 13 fev. 2021.

ENIAC: o primeiro computador do mundo. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.hipercultura.com/historia-primeiro-computador/>. Acesso em: 5 jan. 2021.

FELLOWSHIP of the Ring (group). [S. l.], 2010. Disponível em: [https://lotr.fandom.com/wiki/Fellowship_of_the_Ring_\(group\)](https://lotr.fandom.com/wiki/Fellowship_of_the_Ring_(group)). Acesso em: 4 jan. 2021.

FINAL Fantasy/Classes. [S. l.], 2006. Disponível em: https://strategywiki.org/w/index.php?title=Final_Fantasy/Classes. Acesso em: 27 jan. 2021.

GETTYSBURG. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=7jDo-XaRx14>. Acesso em: 2 jan. 2021.

HIGINBOTHAM, William. **Tennis for two: Analog computer/oscilloscope game**. [S. l.]: Brookhaven National Laboratory, 2016. Disponível em: <https://www.stonybrook.edu/libspecial/videogames/tennis.html>. Acesso em: 28 dez. 2020.

ICS 60: Computer Games and Society. [S. l.], 2011. Disponível em:

<https://faculty.washington.edu/joelross/courses/archive/su11/ics60/>. Acesso em: 16 jan. 2021.

IRON Forge Wargaming Club. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.facebook.com/ironforgewargaming/photos/ms.c.eJwty9kNADEIA9GOVoBtjv4bW5Hk80kzFcZmocFJx1frifTs4PB4bLRG6NojZa6Muhb3b~;H~k729F04vE9RgSf7MOCZ~;dg4ZzQ~--.bps.a.720482908349796/720489261682494>. Acesso em: 15 fev. 2021.

JOHNSON, Ben. **Conserving Tennis For Two**. [S. l.], 23 nov. 2015. Disponível em: https://www.gamasutra.com/blogs/BenJohnson/20151123/260126/Conserving_Tennis_For_Two.php. Acesso em: 20 jan. 2021.

LIST of best-selling Japanese role-playing game franchises. [S. l.], 2015. Disponível em: https://wiki2.org/en/List_of_best-selling_Japanese_role-playing_game_franchises. Acesso em: 13 jan. 2021.

PAK, Jaron. **Lord Of The Rings Wizards Ranked From Least To Most Powerful**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.looper.com/186778/lord-of-the-rings-wizards-ranked-from-least-to-most-powerful/>. Acesso em: 16 fev. 2021.

PACKWOOD, Lewis. **The Dungeons and Dragons Session That Became a Real-Life Phenomenon**. [S. l.], 17 nov. 2015. Disponível em: <https://kotaku.com/the-dungeons-and-dragons-session-that-became-a-real-lif-1691643499>. Acesso em: 15 dez. 2020.

RILEY, Adam. **C3 Exclusive Interview | hand Talks Chocobo Mystery Dungeon on Nintendo**. [S. l.], 25 mar. 2008. Disponível em: <http://www.cubed3.com/news/9702/1/c3-exclusive-interview-hand-talks-chocobo-mystery-dungeon-on-nintendo.html>. Acesso em: 5 jan. 2021.

ROGUE (1980). [S. l.], 2020. Disponível em: https://download.tuxfamily.org/sdtraces/BottinHTML/Bottin_R-S_files/Rogue_1980_12680.html. Acesso em: 22 jan. 2021.

ROGUE Legacy. [S. l.], 2013. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/241600/Rogue_Legacy/. Acesso em: 23 jan. 2021.

ROGUEBASIN. **Berlin Interpretation**. [S. l.], 2013. Disponível em: http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin_Interpretation. Acesso em: 20 dez. 2020.

SCREENSHOT of Rogue for Atari ST (Imgur). [S. l.], 2020. Disponível em: https://www.reddit.com/r/roguelikes/comments/bou5hq/screenshot_of_rogue_for_atari_st_imgur/. Acesso em: 14 fev. 2021.

TRINITY (Apple II, Radio Shack TRS-80 y Commodore PET 2001). [S. l.], 2019. Disponível em: <http://www.museohc.com/blog/trinity-en.html>. Acesso em: 17 jan. 2021.

ULTANYA: Big ideas and gaming outside the box.. [S. l.], 8 out. 2015. Disponível em: <http://www.ultanya.com/2015/10/throwback-thursday-character-sheets.html>. Acesso em: 15 fev. 2021.

VENTURA, Roj. **Como o OPERA se encaixa na Evolução do RPG**. [S. l.], 15 set. 2020. Disponível em: <https://operarpg.com.br/2020/09/15/como-o-opera-se-encaixa-na-evolucao->

[do-rpg/](#). Acesso em: 14 fev. 2021.

VIDEO Game Sales Wiki: Final Fantasy. [S. l.], 2008. Disponível em: https://vgssales.fandom.com/wiki/Final_Fantasy. Acesso em: 3 jan. 2021.

LUDOGRAFIA

Before Crisis: Final Fantasy VII. (2004). **Square Enix**

Blackmoor. (1970). **TSR, Inc.**

Chainmail. (1971). **TSR, Inc.**

Colossal Cave Adventure. (1976). **Crowther**

Computer Space. (1971). **Nutting Associates.**

Cosmic Star Heroine. (2017). **Zeboyd Games**

Counter-Strike Global Offensive. (2012). **Valve Corporation**

Crisis Core: Final Fantasy VII. (2007). **Square Enix**

Diablo. (1997). **Blizzard Entertainment**

Diplomacy. (1959). **Wizards of the Coast**

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII. (2006). **Square Enix**

Dragon Ball. (1984). **Shonen Jump**

Dragon Quest. (1986). **Enix**

Dungeons & Dragons. (1974). **TSR, Inc.**

Empire of the Petal Throne. (1974). **[S.l.]**

Final Fantasy. (1987). **Squaresoft**

Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon. (2007). **Square Enix**

Final Fantasy VI. (1994). **Squaresoft**

Final Fantasy VII. (1997). **Squaresoft**

Final Fantasy VII Remake. (2020). **Square Enix**

Final Fantasy VII Remake Intergrade (2021)

Final Fantasy X. (2001). **Square Enix**

Final Fantasy XV. (2016). **Square Enix**

Forgotten Realms. (1987). **TSR, Inc.**

Galaxy Game. (1971). **[S.l.]**

Gettysburg. (1958). **Avalon Hill**

Gettysburg: Badges of Courage. (2006). **Columbia Games Inc.**

Kriegsspiel. (1824). **[S.I.]**
NIM. (1952). **[S.I.]**
Noughts and Crosses. (1952). **[S.I.]**
OXO. (1952). **[S.I.]**
Pong. (1972). **Atari**
Rogue. (1980). **Epyx**
Rogue. (1986). **Epyx**
Spacewar!. (1962). **[S.I.]**
Spelunky. (2008). **Mossmouth, LLC**
Super Mario World. (1990). **Nintendo**
Strategos. (1880). **[S.I.]**
Tennis for Two. (1958). **[S.I.]**
Ultima. (1981). **California Pacific**
Undertale. (2015). **Toby Fox**
Wizardry. (1981). **Sir-Tech**

FILMOGRAFIA

Final Fantasy VII: Advent Children (2005)
Last Order: Final Fantasy VII (2005)
O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel. (2001). **George Allen & Unwin**

APÊNDICE A - TOLKIEN E O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UNIVERSOS FICCIONAIS ATRAVÉS DA LINGUAGEM

A partir de seu gosto pela criação de línguas, do desejo de expressar seus sentimentos através da poesia e da vontade de produzir para a Inglaterra uma obra digna de ser comparada aos contos escandinavos, o autor John Ronald Reuel Tolkien foi responsável pela criação de toda uma mitologia literária (CARPENTER, 2014). Embora tivesse recebido muitas críticas da mídia durante os primeiros anos de vendas de seus livros, a obra *O Senhor dos Anéis* alcançou a marca de um milhão de cópias rapidamente após a autorização de sua impressão americana, iniciando um ciclo de vendas que se estendeu por muitos anos e alcançou níveis que crítico algum pudesse ter previsto no século XXI (SHIPPEY, 2014).

É inegável que, a partir da publicação de *O Senhor dos Anéis*, quase todas as grandes editoras britânicas e norte-americanas abriram coleções de literatura fantástica, reeditaram obras que tinham caído no esquecimento, e incentivaram o aparecimento de novos autores. [...] Michael Moorcock, Ursula K. Le Guin, Stephen Donaldson, Terry Pratchett ou Philip Pullman são apenas alguns dos muitos autores que podem ser citados pela sua contribuição para o desenvolvimento do prestígio fantástico na segunda metade do século XX. (MONTEIRO, 2010, p. 14)

Através do processo de criação de um universo ficcional, Carpenter (2014) declara que Tolkien teve não apenas o cuidado de conceber espaços fantásticos com aparência remota e incomum para os leitores, mas também de não criar uma narrativa não factível. A inserção de elementos morais e éticos na história do universo para representar sua mitologia recebe influência de seu apego a questões religiosas cristãs. Em suas narrativas, por exemplo, há a presença de entidades divinas que regem as leis de criação da existência dos seres vivos no universo. Entretanto, tais divindades não manifestam sua presença física e tampouco recebem a atenção que culturas religiosas factuais costumam oferecer a seus ídolos.

Professor de línguas anglo-saxã e inglesa na Universidade de Oxford, Tolkien, com o propósito de nomear algumas das localidades e personagens de suas narrativas elementares primordiais, utilizou derivações de línguas fictícias que ele mesmo desenvolveu enquanto era adolescente, procedentes de idiomas reais de povos antigos, algumas das quais contavam com alto grau de complexidade e vocabulário composto por mais de uma centena de vocábulos. Particularmente, a que mais lhe agradou e obteve sua

atenção para ser utilizada em suas construções foi um idioma derivado do finlandês que recebeu o nome de Quenya, sendo modelado posteriormente para receber influências fonéticas da língua galesa e originar o que nas obras fantásticas de sua mitologia é conhecido como *Sindarin* (CARPENTER, 2014).

Através da linguagem, segundo Jeffrey (2004), torna-se possível o processo de recuperação da história e cultura de um povo medieval, visto que para um escritor medieval, ela serve como intermediação de duas realidades: as limitações causais da história e o desprendimento da memória e dos sonhos. Dessa forma, a linguagem encontra-se entre os sonhos e a história.

Tolkien visualizou que este processo de influência de idiomas ancestrais havia sido implementado de forma satisfatória em suas histórias, mesmo para aqueles que não se preocupam diretamente com a presença e influência deste elemento nas narrativas (SHIPPEY, 2014). Os elfos de suas narrativas fantasiosas, povos dos quais possuíam o Quenya e Sindarin em seu desenvolvimento histórico, político e social, representam uma sociedade com capacidades de revigorar criaturas corrompidas por entidades maléficas através de sua linguagem.

Elfos constituem a raça ficcional mais antiga da Terra-Média. Também são conhecidos como Quendi e Eldar. Suas características físicas assemelham-se às humanas, diferindo principalmente em suas orelhas pontudas e aparência pálida. São imortais por natureza e não envelhecem fisicamente após chegarem à idade adulta, mas podem ser mortos através de ataques físicos. Também são altos, ágeis e graciosos.

Para os Elfos, sexo e casamento são a mesma coisa, e sua união corporal é o que acarreta no casamento. Elfos perdem o interesse no sexo após terem filhos. Eles não consideram o dia que a criança nasce como o momento em que passam a existir. Ao invés disso, eles celebram o dia em que seus pais os geraram. Elfos atingem a maturidade por volta dos cinquenta anos e geralmente se casam nessa idade. Elfos podem dizer pelos olhos, ou voz de outro Elfo se é casado e é contra a natureza de um Elfo tomar outro pela força; aquele que fosse forçado rejeitaria a vida corporal e morreria. Por conta da união de almas que ocorre quando os Elfos se casam e da natureza imortal das almas Élficas, eles não se divorciam ou tem múltiplos casamentos. Os Elfos têm um tabu contra o incesto, mas o casamento entre primos de segundo grau é visto como aceitável (RUFO, 2020 p. 65)

É através das línguas élficas que a narrativa de O Senhor dos Anéis preserva traços e padrões de lugares do mundo antes da corrupção, mostrando grande oposição entre a recuperação da sabedoria élfica destinada ao esquecimento e a voracidade de povos bárbaros, como os *orcs* (JEFFREY, 2004).

Orcs são criaturas ficcionais humanóides que se tornaram populares na cultura moderna através das obras de Tolkien, descritos como brutais, agressivos, maléficos e de aparência física desagradável. Geralmente possuem coloração verde, cinza, marrom ou preta. Em muitos contos de fantasia, geralmente se diferem de *goblins* pela estatura, sendo maiores e oferecendo maior periculosidade. Segundo Rufo (2020), os primeiros *orcs* são elfos que passaram por árduos processos de tortura. Estes multiplicaram-se e vieram a compor grandes exércitos dos Senhores do Escuro, sendo utilizados como infantaria em combate.



Figura 37: Infantaria de um exército de *Orcs*. Fonte: Anusha (2019)

Carpenter (2014) registra que além do Quenya e Sindarin, Tolkien também criou várias outras línguas élficas em sua mitologia, das quais, embora tenham sido apenas esboçadas, exigiram elaboração de uma árvore genealógica de idiomas que ocupou grande parte do tempo da criação de seu mundo ficcional devido à complexidade e grau de cautela que este processo recebia. Na maioria das vezes, o autor planejava como os nomes dos personagens e lugares seriam formados a partir da estrutura das línguas ficcionais criadas por ele, decidindo primeiramente qual seria o significado de seu nome e desenvolvendo sequencialmente suas formas. Sindarin foi a língua que influenciou a maior parte das criações oriundas deste método.

A Figura 38 expõe uma inscrição entalhada em um anel através do Tengwar, que se trata de uma espécie de alfabeto élfico, ou seja, um conjunto de caracteres utilizado para representar o Sindarin.



Figura 38: O personagem Frodo segurando o anel forjado por Sauron. Fonte: O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel (2001)

Os contos do Tolkien dividem seu espaço ficcional em períodos temporais denominados “Eras”. As histórias da Primeira Era, que durou cerca de 597 anos, relatam eventos que se iniciam com o despertar da raça humana em um local chamado Hildórien e acaba com a queda do tirano Morgoth. A Segunda Era relata acontecimentos entre o banimento de Morgoth e a derrota do exército de Sauron através da última aliança entre homens e elfos. A Terceira Era, Segundo Monteiro (2010), aborda um período de emancipação e decadência de vários dos povos da Terra Média, onde crises sociais, culturais e econômicas assolam o desenvolvimento de algumas das raças mais disseminadas pelo mapa. Os domínios dos elfos diminuíram, os anões viviam em exílio e os homens foram incapazes de manter toda a extensão de seus territórios.

Aproximando as obras ficcionais de Tolkien aos leitores categoricamente, discute-se o fato de que diferentes etnias de personagens de seus contos, os quais são separados por grupos denominados “raças”, compartilham similaridades e características com a vida real. Embora o conceito de diferentes raças possa causar confusão em termos sociais não-fantásticos, na mitologia de Tolkien, ele não está ligado à imposição de superioridade de uma quanto às outras, e sim a uma forma de localizar cada personagem na Terra-Média²⁰ (YALÇIN, 2015). Os *Hobbits*, por exemplo, durante uma entrevista a Tolkien, foram comparados aos ingleses pelo autor com analogias entre a baixa estatura e a falta de

²⁰ Tradução literal do termo anglo-saxão “*middangeard*”, que se refere ao mundo dos humanos, é a terra fictícia onde a maioria dos contos do imaginário de J. R. R. Tolkien ocorre.

imaginação de ambos. Ao mesmo tempo, a coragem dos ingleses perante os períodos de conflitos armamentistas foi aclamada, sendo igualmente presente nesses seres ficcionais e dignos de destaque para Tolkien, que havia participado ativamente da primeira guerra mundial (CARPENTER, 2014). Monteiro (2010, p. 47) adiciona à visão de Tolkien que “os *hobbits* da Terra Média são um retrato do burguês fechado no seu mundo, seguro da realidade empírica que conhece, com uma visão extremamente racional da vida e do espaço que habita”.

Figura 39: Residência do *hobbit* Bilbo Bolseiro ilustrada por Tolkien. Fonte: O Hobbit (1937)

[...] No prólogo de O Senhor dos Anéis, Tolkien descreveu os *Hobbits* medindo de 60 a 120 cm, sendo a altura média de 110 cm [...]. Embora as suas origens exatas sejam desconhecidas, eles foram encontrados inicialmente nas regiões setentrionais da Terra Média e abaixo dos Vales do Anduin. No começo da Terceira Era os *Hobbits* se mudaram para o norte e oeste. A maioria fundou a terra do Condado, embora um tipo de *Hobbits* conhecidos como Grados permaneceram no Vale do Anduin (era o tipo de *Hobbit* do qual Sméagol fazia parte) (RUFO, 2020 p. 72)

A semelhança entre o progresso histórico de povos escandinavos como os anglo-saxões e a raça fictícia dos *Hobbits* também é evidente para Day (2012) pois estes seguem epopeias com padrões que compartilham suas origens em cadeias montanhosas localizadas em terras ao leste, migração de seus ancestrais através das montanhas e, eventualmente, a resolução de suas peregrinações mediante o povoamento de terras férteis em uma região localizada à foz de rios.

A Figura 39 exhibe a residência do *Hobbit* Bilbo Bolseiro, onde destaca-se a arquitetura rebuscada e o esmero com a organização de seus objetos pessoais, cômodos da morada e suas vestimentas.

A diversidade dos personagens dos contos fantásticos de Tolkien conta com elfos, *hobbits*, magos, anões e humanos, cada um deles com suas características únicas, tanto raciais quanto individuais. Enquanto elfos são seres que demonstram o amor às artes e à beleza e equilíbrio dos elementos da natureza, nos anões predomina o orgulho pela história de seu povo, a cultura de guerra e o apego a valores como a independência e companheirismo (MONTEIRO, 2010).

Os anões são, na obra criada por J. R. R. Tolkien, uma raça de baixa estatura, com barbas, amigos dos *Hobbits* e não gostam dos elfos. [...] Descritos como atarracados, barbudos, teimosos e especialmente leais, eram fisicamente muito fortes, possuíam grande resistência, especialmente a habilidade de resistir o calor e o frio e suportavam fardos pesados. Anões viviam mais do que Homens, até duzentos e cinquenta anos e medem por volta de 1m20. Suas cores de cabelos e barba, variam entre loiro, castanho, preto, azul ou ruivo. (RUFO, 2020 p. 53)

Os magos, por sua vez, são seres menos abundantes na Terra-Média que possuem a aparência de um homem idoso, mas demonstram ter força e inteligência acima do esperado pela aparência frágil, além da capacidade de utilizar a magia retratada em contos fantásticos. As histórias da chamada Terceira Era retratam a existência de apenas cinco magos extremamente poderosos, todos eles relacionados a cores: um branco, um cinza, um marrom e dois azuis.

A maior diferença entre os magos da Terra-Média e os que são apresentados em narrativas de fantasia medieval contemporâneas relaciona-se à origem dos primeiros. Estes pertencem à raça Maiar (singular Maia), que são espíritos primordiais à criação do planeta que vagam pelas terras com o objetivo de auxiliar na manutenção da ordem de seu mundo. Possuem características como imortalidade e a capacidade de assumir diferentes formas físicas. A título de exemplo, Gandalf, o mago cinzento, andou entre muitos povos da Terra

Média em uma forma incerta por anos antes de ser tomar sua forma apresentada nas narrativas da Terceira Era (RUFO, 2020).



Figura 40: Membros da Sociedade do Anel no filme O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel (2001). Ao fundo: o humano Aragorn, o mago cinzento Gandalf, o elfo Legolas e o humano Boromir. À frente: os quatro hobbits Sam, Frodo, Merry e Pippin e o anão Gimli. Fonte: FELLOWSHIP (2010)

Harmonizando a presença do arco narratológico de nove indivíduos em uma jornada comum com a finalidade de destruir uma joia amaldiçoada durante o período conhecido como Terceira Era, a trilogia de O Senhor dos Anéis é uma obra que retrata a união de indivíduos de diferentes raças, culturas e crenças em um mesmo grupo para que desenvolvam habilidades cooperativas e tragam resultados benéficos ao bando e, por conseguinte, a seus amigos, familiares e todos que compartilham círculos sociais com os indivíduos que saem nesta jornada.

APÊNDICE B - IMPLEMENTAÇÃO DO CÓDIGO DE ANÁLISE DE SENTIMENTOS

```
## Importando Dados

from google.colab import auth
auth.authenticate_user()
import gspread
from oauth2client.client import GoogleCredentials
gc = gspread.authorize(GoogleCredentials.get_application_default())

import pandas as pd
import matplotlib.pyplot as plt

class ff7_sentence:
    def __init__(self, character, sentence):
        self.character = character
        self.sentence = sentence

number_of_scenes = 12
ff7_scene = []
ff7_scene_list = []

def next_available_row(worksheet):
    str_list = list(filter(None, worksheet.col_values(1)))
    return str(len(str_list)+1)

for i in range(0, number_of_scenes):
    ff7_scene = []
    ff7_scene.append(ff7_sentence("", "")) # Para adicionar uma linha em branco
    ff7_worksheet = (gc.open('Cena' + str(i+1))).worksheet('FF7')
    row_count = next_available_row(ff7_worksheet)

    for row in range(3, int(row_count)):
        ff7_row_values = ff7_worksheet.row_values(row)
        if len(ff7_row_values) > 1 and ff7_row_values[0] != "":
            ff7_scene.append(ff7_sentence(ff7_row_values[0], ff7_row_values[1]))

    ff7_scene_list.append(ff7_scene)

# DEBUG
i = 0
for scene in ff7_scene_list:
    i += 1
```

```

print("\n----- SCENE " + str(i) + "-----\n")
for ff7_sentence in scene:
    if ff7_sentence.sentence != "":
        print(ff7_sentence.character + ": " + ff7_sentence.sentence)

## Tokenização

from nltk.tokenize import sent_tokenize
import nltk
nltk.download('punkt')

ff7_tokenized_scene_list = []
ff7_tokenized_scene = []

class ff7_tokenized_sentence:
    def __init__(self, character, sentence):
        self.character = character
        self.sentence = sentence

for scene in ff7_scene_list:
    ff7_tokenized_scene = []
    ff7_tokenized_scene.append(ff7_tokenized_sentence("", "")) # Para criar uma linha em branco
    para dividir as cenas
    for ff7_sentence in scene:
        for sentence_division in sent_tokenize(ff7_sentence.sentence):
            ff7_tokenized_scene.append(ff7_tokenized_sentence(ff7_sentence.character,
sentence_division))
    ff7_tokenized_scene_list.append(ff7_tokenized_scene)

# DEBUG
i = 0
for scene in ff7_tokenized_scene_list:
    i += 1
    print("\n----- SCENE " + str(i) + "-----\n")
    for ff7_sentence in scene:
        print(ff7_sentence.character + ": " + ff7_sentence.sentence)

## Aplicando lowercase

ff7_lowercased_scene = []
ff7_lowercased_scene_list = []

class ff7_lowercased_sentence:
    def __init__(self, character, sentence):
        self.character = character
        self.sentence = sentence

```

```

for scene in ff7_tokenized_scene_list:
    ff7_lowercased_scene = []
    for ff7_sentence in scene:
        ff7_lowercased_scene.append(ff7_lowercased_sentence(ff7_sentence.character,
str.lower(ff7_sentence.sentence)))
    ff7_lowercased_scene_list.append(ff7_lowercased_scene)

```

```

# DEBUG
i = 0
for scene in ff7_lowercased_scene_list:
    i += 1
    print("\n----- SCENE " + str(i) + "-----\n")
    for ff7_sentence in scene:
        print(ff7_sentence.character + ": " + ff7_sentence.sentence)

```

Expandindo contrações

```

!pip install contractions
import contractions

```

```

ff7_expanded_scene = []
ff7_expanded_scene_list = []

```

```

class ff7_expanded_sentence:
    def __init__(self, character, sentence):
        self.character = character
        self.sentence = sentence

```

```

for scene in ff7_lowercased_scene_list:
    ff7_expanded_scene = []
    for ff7_sentence in scene:
        ff7_expanded_complete_sentence = ""
        for word in ff7_sentence.sentence.split():
            ff7_fixed_word = contractions.fix(word)
            ff7_expanded_complete_sentence += ff7_fixed_word + " "
        ff7_expanded_scene.append(ff7_expanded_sentence(ff7_sentence.character,
ff7_expanded_complete_sentence))
    ff7_expanded_scene_list.append(ff7_expanded_scene)

```

```

# DEBUG
i = 0
for scene in ff7_expanded_scene_list:
    i += 1
    print("\n----- SCENE " + str(i) + "-----\n")
    for ff7_sentence in scene:

```

```

print(ff7_sentence.character + ": " + ff7_sentence.sentence)

## Removendo stopwords

import nltk
from nltk.corpus import stopwords
nltk.download('stopwords')

ff7_no_stopwords_scene = []
ff7_no_stopwords_scene_list = []

class ff7_no_stopwords_sentence:
    def __init__(self, character, sentence):
        self.character = character
        self.sentence = sentence

for scene in ff7_expanded_scene_list:
    ff7_no_stopwords_scene = []
    ff7_no_stopwords_scene.append(ff7_no_stopwords_sentence("", "")) # Para criar uma linha em
    branco
    for ff7_sentence in scene:
        ff7_no_stopwords_complete_sentence = ""
        for word in ff7_sentence.sentence.split():
            if not word in stopwords.words('english'):
                ff7_no_stopwords_complete_sentence += word + " "
        if ff7_no_stopwords_complete_sentence != "":
            ff7_no_stopwords_scene.append(ff7_no_stopwords_sentence(ff7_sentence.character,
            ff7_no_stopwords_complete_sentence)) # para evitar inúmeras linhas que não possuem dados
            ff7_no_stopwords_scene_list.append(ff7_no_stopwords_scene)

# DEBUG
i = 0
for scene in ff7_no_stopwords_scene_list:
    i += 1
    print("\n----- SCENE " + str(i) + "-----\n")
    for ff7_sentence in scene:
        print(ff7_sentence.character + ": " + ff7_sentence.sentence)

## Lematização

from nltk.stem.wordnet import WordNetLemmatizer
wnet = WordNetLemmatizer()
import nltk
nltk.download('wordnet')

ff7_lemmatized_scene = []

```

```

ff7_lemmatized_scene_list = []

class ff7_lemmatized_sentence:
    def __init__(self, character, sentence):
        self.character = character
        self.sentence = sentence

for scene in ff7_no_stopwords_scene_list:
    ff7_lemmatized_scene = []
    for ff7_sentence in scene:
        ff7_lemmatized_complete_sentence = ""
        for word in ff7_sentence.sentence.split():
            ff7_lemmatized_complete_sentence += wnet.lemmatize(word) + " "
        ff7_lemmatized_scene.append(ff7_lemmatized_sentence(ff7_sentence.character,
ff7_lemmatized_complete_sentence))
    ff7_lemmatized_scene_list.append(ff7_lemmatized_scene)

# DEBUG
i = 0
for scene in ff7_lemmatized_scene_list:
    i += 1
    print("\n----- SCENE " + str(i) + "-----\n")
    for ff7_sentence in scene:
        print(ff7_sentence.character + ": " + ff7_sentence.sentence)

## Importando a biblioteca Textblob

from textblob import TextBlob
import nltk
nltk.download('punkt')

## Análise FF7

from google.colab import drive
drive.mount('drive')

import csv
import pandas as pd

main_characters = ["Cloud",
                    "Barret",
                    "Tifa",
                    "Aerith",
                    "Red XIII"]

def calculate_sentiment_representation(sentiment_value):

```

```

if sentiment_value >= 0.9:
    return "Altamente Positivo"
elif sentiment_value >= 0.5:
    return "Positivo"
elif sentiment_value > 0.1:
    return "Levemente Positivo"
elif sentiment_value > 0:
    return "Positivamente Neutro"
elif sentiment_value == 0:
    return "Neutro"
elif sentiment_value > -0.1:
    return "Negativamente Neutro"
elif sentiment_value > -0.5:
    return "Levemente Negativo"
elif sentiment_value > -0.9:
    return "Negativo"
else:
    return "Altamente Negativo"

for character in main_characters:
    total_sentiment = 0
    total_sentences = 0
    ff7_dataframe = []
    for scene in ff7_lemmatized_scene_list:
        for ff7_sentence in scene:
            if ff7_sentence.character == character and
TextBlob(ff7_sentence.sentence).sentiment.subjectivity != 0:
                total_sentiment += TextBlob(ff7_sentence.sentence).sentiment.polarity
                total_sentences += 1
                print(total_sentences)
                ff7_sentiment_sentence = {'Personagem': ff7_sentence.character if ff7_sentence.character
!= "" else "CENA " + str(scene_number),
                    'Frase': ff7_sentence.sentence,
                    'Polaridade': str(TextBlob(ff7_sentence.sentence).sentiment.polarity) if
ff7_sentence.sentence != "" else "",
                    'Representação Sentimental':
calculate_sentiment_representation(TextBlob(ff7_sentence.sentence).sentiment.polarity)
                    }
                ff7_dataframe.append(ff7_sentiment_sentence)

ff7_sentiment_total = {"Total ": total_sentiment / total_sentences if total_sentences != 0 else 0}
ff7_dataframe.append(ff7_sentiment_total)

df=pd.DataFrame(ff7_dataframe)
df.to_excel("./drive/My Drive/MESTRADO/RPGs/DadosAnalizados/FF7/" + character +
".xlsx")

```

obs.: para a coleta de dados de FF7R, o mesmo algoritmo foi aplicado novamente, substituindo todas as ocorrências da string “ff7” por “ff7r”

APÊNDICE C - RESULTADOS DO CÁLCULO DA VARIAÇÃO DE SENTIMENTOS DOS PERSONAGENS DE FF7 E FF7R

Avaliação de Sentimentos de Cloud em FF7		
Frase	Polaridade	Representação Sentimental
would better get	0.5	Positivo
see many flower around here.	0.5	Positivo
give something hard.	-0.2916666666666667	Levemente Negativo
sudden?	0.0	Neutro
even tough job.	-0.3888888888888889	Levemente Negativo
I positive.	0.22727272727272727	Levemente Positivo
sorry tifa...	-0.5	Negativo
thought would never come, getting little cold.	-0.39375	Levemente Negativo
I different them.	0.0	Neutro
I going best is, like sephiroth!	1.0	Altamente Positivo
...i probably able come back town while.	0.25	Levemente Positivo
.....what mean 'back then'?	-0.15625	Levemente Negativo
.....what mean 'that time'?	-0.3125	Levemente Negativo
.....i came crashing down?	-0.15555555555555559	Levemente Negativo
sorry that.	-0.5	Negativo
slum drunk.	-0.5	Negativo
little bit everything.	-0.1875	Levemente Negativo
funny?	0.25	Levemente Positivo
.....yeah, right.	0.2857142857142857	Levemente Positivo
ok, I it... cost you.	0.5	Positivo
thanks.	0.2	Levemente Positivo
going right going home?	0.2857142857142857	Levemente Positivo
mean way?	-0.3125	Levemente Negativo
rank?	-0.8	Negativo
oh, was... first class.	0.25	Levemente Positivo
say 'last'.....	0.0	Neutro
going right shinra headquarters.	0.2857142857142857	Levemente Positivo
...you got prepared worst.	-1.0	Altamente Negativo
aeris, right?	0.2857142857142857	Levemente Positivo
door's open...	0.0	Neutro
open?	0.0	Neutro
something wrong.	-0.5	Negativo
look outside.	0.0	Neutro

key him...	0.0	Neutro
something wrong.	-0.5	Negativo

Fonte: o autor

Avaliação de Sentimentos de Cloud em FF7R		
Frase	Polaridade	Representação Sentimental
different reactor, different layout.	0.0	Neutro
really hear that?	0.2	Levemente Positivo
I fine.	0.4166666666666667	Levemente Positivo
much?	0.2	Levemente Positivo
fine, I take it.	0.4166666666666667	Levemente Positivo
stupid.	-0.7999999999999999	Negativo
enough already.	0.0	Neutro
I good.	0.7	Positivo
dangerous things.	-0.6	Negativo
blind...?	-0.5	Negativo
dunno...something hard bitter.	-0.19583333333333336	Levemente Negativo
really mood right now.	0.24285714285714285	Levemente Positivo
I sure would.	0.5	Positivo
beautiful.	0.85	Positivo
best best.	1.0	Altamente Positivo
back long time.	-0.025	Negativamente Neutro
fine.	0.4166666666666667	Levemente Positivo
s-sorry, i-i mean to—	-0.3125	Levemente Negativo
thanks.	0.2	Levemente Positivo
fine, cost you.	0.4166666666666667	Levemente Positivo
first.	0.25	Levemente Positivo
I make quick.	0.3333333333333333	Levemente Positivo
open it?	0.0	Neutro
really?	0.2	Levemente Positivo
weird it?	-0.5	Negativo
going okay getting home?	0.5	Positivo
big girl.	0.0	Neutro
worse.	-0.4	Levemente Negativo
like hell last.	0.0	Neutro
found underground shinra lab done human testing.	0.0	Neutro
first time last.	0.125	Levemente Positivo
last living ancient planet.	0.0	Neutro
think mean shinra's scientists.	-0.3125	Levemente Negativo
especially son bitch hojo.	0.0	Neutro

much know.	0.2	Levemente Positivo
yeah, well, I glad did.	0.5	Positivo

Fonte: o autor

Avaliação de Sentimentos de Barret em FF7		
Frase	Polaridade	Representação Sentimental
first time reactor?	0.25	Levemente Positivo
planet's full mako energy.	0.35	Levemente Positivo
shinra keep suckin' blood weird machines.	-0.5	Negativo
little little reactors'll drain life.	-0.1875	Levemente Negativo
sound pretty sure.	0.3833333333333333	Levemente Positivo
go thinkin' bad jes cuz soldier.	-0.6999999999999998	Negativo
yeah, strong.	0.4333333333333333	Levemente Positivo
damn right something it.	0.2857142857142857	Levemente Positivo
sorry, take care marlene bit longer?	-0.5	Negativo
place dangerous now.	-0.6	Negativo
better go somewhere else.	0.5	Positivo
door open!	0.0	Neutro
I clean back here, guy go ahead.	0.18333333333333335	Levemente Positivo

Fonte: o autor

Avaliação de Sentimentos de Barret em FF7R		
soldier may attack command, hear make good guard dog too.	0.7	Positivo
loyal little doggy!?	0.04947916666666666	Positivamente Neutro
pump's sole purpose drain planet dry.	-0.033333333333333326	Negativamente Neutro
planet bleeds green like bleed red.	-0.1	Levemente Negativo
damn straight do!	0.25	Levemente Positivo
I sorry.	-0.5	Negativo
I sorry, honey.	-0.5	Negativo
really do.	0.2	Levemente Positivo
bad people are...trying hurt planet.	-0.6999999999999998	Negativo
daddy...daddy friend trying stop bad people.	-0.6999999999999998	Negativo
slums, friends, whole planet—it daddy's job protect it.	0.2	Levemente Positivo
remember nice girl came find you?	0.6	Positivo
bring home, ned say thank you, okay?	0.5	Positivo
"by loving grace providence may take place paradise."	0.6	Positivo
honestly thought part fairy tale.	0.6	Positivo

even could, land belongs the—i mean... people.	-0.3125	Levemente Negativo
shinra's believe rich mako—mako got right claim.	0.33035714285714285	Levemente Positivo
okay.	0.5	Positivo
new plan.	0.13636363636363635	Levemente Positivo
oh, great.	0.8	Positivo
destined bleak future, whisper try keep u course?	-0.5	Negativo
hell possibly know that?	0.0	Neutro
mean, shinra lab rat—dog?	-0.3125	Levemente Negativo
weird...	-0.5	Negativo
shit pulled.	-0.2	Levemente Negativo

Fonte: o autor

Avaliação de Sentimentos de Aerith em FF7		
excuse me.	-0.05	Negativamente Neutro
really?	0.2	Levemente Positivo
know going on, right.	0.2857142857142857	Levemente Positivo
whew..... glad.	0.5	Positivo
okay?	0.5	Positivo
suddenly fell top me.	0.25	Levemente Positivo
really gave scare.	0.2	Levemente Positivo
roof flower bed must broken fall.	-0.4	Levemente Negativo
lucky.	0.3333333333333333	Levemente Positivo
right.	0.2857142857142857	Levemente Positivo
reason, flower trouble blooming here.	-0.2	Levemente Negativo
love here.	0.5	Positivo
I happy!	1.0	Altamente Positivo
thanks buying flowers.	0.2	Levemente Positivo
well, okay.	0.5	Positivo
excuse me, really rude!	-0.2125	Levemente Negativo
well, okay.	0.5	Positivo
well, okay.	0.5	Positivo
mine special.	0.35714285714285715	Levemente Positivo
good absolutely nothing.	0.44999999999999996	Levemente Positivo
feel safe it.	0.5	Positivo
all, meeting again, right?	0.2857142857142857	Levemente Positivo
poor flowers.	-0.4	Levemente Negativo
little longer.	-0.1875	Levemente Negativo
mention it..... know other's names, we?	-0.125	Levemente Negativo
nice meet you.	0.6	Positivo

sorry, bad timing part.	-0.5999999999999999	Negativo
everything, right?	0.2857142857142857	Levemente Positivo
little way?	-0.1875	Levemente Negativo
rank you?	-0.8	Negativo
first boyfriend.	0.25	Levemente Positivo
liked while.	0.6	Positivo
really matter.	0.2	Levemente Positivo
looked kind odd...	0.2166666666666667	Levemente Positivo

Fonte: o autor

Avaliação de Sentimentos de Aerith em FF7R		
Frase	Polaridade	Representação Sentimental
okay!	0.625	Positivo
hey... okay?	0.5	Positivo
right.	0.2857142857142857	Levemente Positivo
two measly gil!?	-0.7083333333333333	Negativo
real flower?	0.2	Levemente Positivo
please, nearly enough.	0.0	Neutro
besides, clearly said the—	0.1000000000000000	Levemente Positivo
five lousy gil!	-0.625	Negativo
sorry, plan work.	-0.5	Negativo
last time saw real flower, huh?	0.1	Positivamente Neutro
oh, I sure are.	0.5	Positivo
know—you right!	0.3571428571428571	Levemente Positivo
nice meeting you!	0.75	Positivo
maybe okay...	0.5	Positivo
finally awake, we?	0.0	Neutro
nice meet again.	0.6	Positivo
old church sector 5 slums.	0.1	Positivamente Neutro
came crashing roof without much "look below."	0.2	Levemente Positivo
fell right flower bed.	0.2857142857142857	Levemente Positivo
lucky you.	0.3333333333333333	Levemente Positivo
like, really.	0.2	Levemente Positivo
kind power.	0.6	Positivo

special.	0.35714285714285715	Levemente Positivo
mine's good anything all.	0.7	Positivo
though, really mind.	0.2	Levemente Positivo
enough.	0.0	Neutro
pretty crazy, huh?	-0.175	Levemente Negativo
really!?	0.25	Levemente Positivo
pretty cool, huh?	0.3	Levemente Positivo
bodyguard work's different merc stuff, right?	0.14285714285714285	Levemente Positivo
me, okay?	0.5	Positivo
better!	0.625	Positivo
importantly, take break?	0.4	Levemente Positivo
sound good?	0.55	Positivo
look nice.	0.6	Positivo
know, long time ago, used sell flower here.	-0.05	Negativamente Neutro
so, cloud... soldier: first class, right?	0.26785714285714285	Levemente Positivo
weird.	-0.5	Negativo
rank.	-0.8	Negativo
first guy ever loved.	0.475	Levemente Positivo
okay?	0.5	Positivo
wow...	0.1	Positivamente Neutro
sorry, I bumming out.	-0.5	Negativo
take long.	-0.05	Negativamente Neutro
ready!	0.25	Levemente Positivo
ready?	0.2	Levemente Positivo
aww, big softie.	0.15	Levemente Positivo
matter strong smart think are.	0.32380952380952377	Levemente Positivo
mansion filled goons.	0.4	Levemente Positivo
mom stayed here, year ago little girl.	-0.1875	Levemente Negativo
room...looks exactly same.	0.0	Neutro
pretty much it, really.	0.225	Levemente Positivo
oh, know, actual name.	0.0	Neutro
shinra think true.	0.35	Levemente Positivo
searching promised land long time.	-0.05	Negativamente Neutro
shinra electric power company real enemy.	0.2	Levemente Positivo
started them, sure...but promise you...there much bigger threat.	0.0	Neutro
okay.	0.5	Positivo

Fonte: o autor

Avaliação de Sentimentos de Tifa em FF7		
Frase	Polaridade	Representação Sentimental
sit down.	- 0.1555555555555555 59	Levemente Negativo
make drink good anyone else.	0.7	Positivo
everyone says, drink taste best!	1.0	Altamente Positivo
know, I relieved made back safely.	0.25	Levemente Positivo
make sure get pay barret.	0.5	Positivo
feeling right?	0.285714285714285 7	Levemente Positivo
look little tired guess.	-0.29375	Levemente Negativo
would better go below.	0.5	Positivo
slowly surely dying.	0.5	Positivo
really leaving !?	0.25	Levemente Positivo
going walk right ignoring childhood friend !	0.357142857142857 1	Levemente Positivo
sorry I late.	-0.4	Levemente Negativo
great sephiroth.	0.8	Positivo
hard join soldier?	- 0.2916666666666666 7	Levemente Negativo
umm, get really famous I ever bind..... come save me, right?	0.392857142857142 85	Levemente Positivo
whenever I trouble, hero come rescue me.	-0.2	Levemente Negativo
want least experience once.	-0.3	Levemente Negativo
going aeris, right?	0.285714285714285 7	Levemente Positivo
right now, feel push limit.	0.285714285714285 7	Levemente Positivo
stayed here...I go crazy.	-0.6	Negativo
wrong?	-0.5	Negativo
kind eerie...	0.0499999999999999 99	Positivamente Neutro

Fonte: o autor

Avaliação de Sentimentos de Tifa em FF7R		
Frase	Polaridade	Representação Sentimental
I really sorry...but take much longer.	0.2	Levemente Positivo
people would say something sweet right now.	0.31785714285714284	Levemente Positivo

house special: cosmo canyon.	0.35714285714285715	Levemente Positivo
enjoy.	0.4	Levemente Positivo
lotsa fun.	0.3	Levemente Positivo
great war hero, huh?	0.8	Positivo
pretty hard become soldier?	- 0.020833333333333334 3	Negativamente Neutro
older, famous soldier...if I ever trapped trouble...	0.06666666666666665	Positivamente Neutro
know think big going make difference...but like this.	0.0	Neutro
alive!	0.125	Levemente Positivo
I fine.	0.4166666666666667	Levemente Positivo
seen much as kick.	0.2	Levemente Positivo
okay?	0.5	Positivo
okay?	0.5	Positivo
maybe rest little longer.	-0.1875	Levemente Negativo
okay.	0.5	Positivo
thanks, wedge.	0.2	Levemente Positivo

Fonte: o autor

Avaliação de Sentimentos de Red XIII em FF7		
Frase	Polaridade	Representação Sentimental
right choose, too.	0.2857142857142857	Levemente Positivo
difficult answer.	-0.5	Negativo
...you must many questions, first, let u get here.	0.375	Levemente Positivo
human could done this.	0.0	Neutro

Fonte: o autor

Avaliação de Sentimentos de Red XIII em FF7R		
Frase	Polaridade	Representação Sentimental
fascinating question.	0.7	Positivo
nothing more.	0.5	Positivo
perhaps best described arbiter fate.	1.0	Altamente Positivo
flow great river planet, inception oblivion.	0.8	Positivo

Fonte: o autor

ANEXO A - RENTABILIDADE DE JOGOS DE DISPOSITIVOS MÓVEIS²²

Rank	Game	Revenue	Initial release	Publisher(s)	Genre(s) / Type	Ref
1	Honor of Kings / Arena of Valor	\$9,563,000,000	November 26, 2015	Tencent Games	MOBA	[14]
2	Monster Strike	\$9,210,000,000	August 8, 2013	Mixi	Physics / RPG / Puzzle / Strategy	[15]
3	Puzzle & Dragons	\$7,833,340,000	February 20, 2012	GungHo Online Entertainment	Puzzle / RPG	[16]
4	Clash of Clans	\$7,000,000,000	August 2, 2012	Supercell (Tencent)	Strategy	[17]
5	Pokémon Go	\$6,460,000,000	July 6, 2016	Niantic / Nintendo / The Pokémon Company	Augmented reality	[18]
6	Candy Crush Saga	\$5,730,200,000	November 14, 2012	King (Activision Blizzard)	Puzzle	[19]
7	PC/3G Mobile / Game for Peace	\$4,324,000,000	March 19, 2018	Tencent Games / PUBG Corporation	Battle royale	[20]
8	Fate/Grand Order (FGO)	\$4,267,090,000	July 30, 2015	Aniplex Gory Music Entertainment (Japan)	RPG / Gacha	[21]
9	Garena Free Fire	\$3,130,000,000	December 4, 2017	Garena	Battle royale	[22]
10	Clash Royale	\$3,000,000,000	March 2, 2016	Supercell (Tencent)	Real-time strategy	[23]
11	Fantasy Westward Journey	\$2,997,000,000	March 26, 2015	NetEase	MMORPG	[24]
12	Game of War: Fire Age	\$2,800,000,000	July 25, 2013	Machine Zone	Strategy	[25]
13	Lineage M	\$2,800,000,000	June 21, 2017	NCsoft	MMORPG	[26]
14	Dragon Ball Z: Dokkan Battle	\$2,288,020,000	January 30, 2015	Bandai Namco Entertainment	RPG / Gacha	[27]
15	Roblox Mobile	\$2,200,000,000	December 11, 2012	Roblox Corporation	GCS / MMO	[28]
16	Candy Crush Soda Saga	\$2,000,000,000	October 20, 2014	King (Activision Blizzard)	Puzzle	[29]
17	Lineage 2: Revolution	\$1,942,200,000	December 14, 2016	Netmarble Games / NCsoft	MMORPG	[30]
18	Gardenscapes	\$1,900,000,000	July 5, 2016	Playrix	Puzzle	[31]
19	Coin Master	\$1,608,000,000	March 19, 2018	Moon Active	Casual	[32]
20	Disney Tsum Tsum	\$1,500,000,000	January 29, 2014	LINE	Puzzle	[33]
21	Marvel Contest of Champions	\$1,495,000,000	December 10, 2014	Kabam (Netmarble)	Fighting	[34]
22	Knives Out	\$1,485,270,000	November 23, 2017	NetEase	Battle royale	[35]
23	AFK Arena	\$1,450,000,000	January 7, 2019	Lilith Games	RPG	[36]
24	Homescapes	\$1,400,000,000	September 2017	Playrix	Puzzle	[37]
25	Ray Day	\$1,400,000,000	June 21, 2012	Supercell (Tencent)	Simulation	[38]
26	Summoners War: Sky Arena	\$1,350,000,000	June 12, 2014	Com2US	TBS / MMO	[39]
27	Fortnite	\$1,200,000,000	April 2, 2018	Epic Games (Tencent)	Battle royale	[40]
28	Lords Mobile	\$1,191,000,000	February 26, 2016	IGG	Strategy / MMO	[41]
29	Onmyoji	\$1,129,000,000	June 20, 2016	NetEase	RPG	[42]
30	Teen Blast	\$1,000,000,000	March 3, 2017	Peak Games	Puzzle	[43]
31	Boom Beach	\$1,000,000,000	November 11, 2013	Supercell (Tencent)	Strategy	[44]
32	Mobile Strike	\$1,000,000,000	July 11, 2015	Machine Zone	Strategy	[45]
33	Star Wars: Galaxy of Heroes	\$924,000,000	November 24, 2015	Electronic Arts	RPG	[46]
34	A Chinese Ghost Story	\$860,000,000	May 19, 2016	NetEase	MMORPG	[47]
35	Township	\$842,000,000	February 24, 2012	Playrix	Simulation (CMS)	[48]
36	Toy Blast	\$820,000,000	January 6, 2015	Peak Games	Puzzle	[49]
37	QQ Speed Mobile / Speed Drifters	\$799,000,000	2017	Tencent Games / Garena	Racing (Kart / MMOR)	[50]
38	Brave Stars	\$757,000,000	December 12, 2018	Supercell (Tencent)	MOBA	[51]
39	Honkai Impact 3rd	\$731,000,000	October 14, 2016	miHoYo	Action RPG / H&S / Gacha	[52]
40	King of Avalon	\$721,000,000	July 14, 2016	Furplus	Strategy	[53]
41	Lineage 2 M	\$707,340,000	November 27, 2019	NCsoft	MMORPG	[54]
42	Fishdom	\$701,600,000	December 10, 2015	Playrix	Puzzle	[55]
43	Clash of Kings	\$700,000,000	June 14, 2014	Blex Tech	Strategy / MMO	[56]
44	Dragon Quest Walk	\$666,720,000	September 12, 2019	Square Enix	Augmented reality	[57]
45	Hearthstone	\$660,000,000	April 16, 2014	Blizzard Entertainment (Activision Blizzard)	DCCG	[58]
46	Fire Emblem Heroes	\$656,000,000	February 2, 2017	Nintendo	Tactical RPG	[59]
47	Final Fantasy XV: A New Empire	\$618,400,000	June 28, 2017	Machine Zone / Square Enix	Strategy	[60]
48	Guns of Glory	\$510,000,000	September 8, 2017	Furplus	Strategy MMORPG	[61]
49	Minecraft	\$500,000,000	November 18, 2011	Mojang	Sandbox / Survival	[62]
50	Genshin Impact	\$500,000,000	September 28, 2020	miHoYo	Action RPG / Gacha	[63]
51	Call of Duty: Mobile	\$494,000,000	October 1, 2019	Activision / Tencent / Garena	Shooter / Battle royale	[64]
52	CrossFire Mobile	\$458,000,000	December 3, 2015	Smilegate / Tencent	Tactical FPS	[65]
53	The Seven Deadly Sins: Grand Cross	\$408,000,000	June 4, 2019	Netmarble	RPG	[66]
54	8 Ball Pool	\$400,000,000	October 2010	Miniclip	Sports (Pool)	[67]
55	Mobile Legends: Bang Bang	\$350,000,000	July 11, 2016	Moonton	MOBA	[68]
56	Blade & Soul Revolution	\$335,000,000	December 6, 2018	Netmarble	MMORPG	[69]
57	Angry Birds 2	\$332,500,000	July 30, 2015	Rovio Entertainment	Physics / Puzzle	[70]
58	FIFA Mobile / FIFA Soccer	\$308,700,000	October 11, 2016	EA Sports (Electronic Arts)	Sports (Association football)	[71]
59	Black Desert Mobile	\$300,000,000	2019	Kakao Games	MMORPG	[72]
60	The Mobmaster Cinderella Girls: Starlight Stage	\$239,000,000	September 3, 2015	Bandai Namco Entertainment	DCCG / Rhythm	[73]
61	Harry Potter: Hogwarts Mystery	\$237,460,000	April 25, 2018	Jam City (Warman)	RPG	[74]
62	Candy Crush Friends Saga	\$200,000,000	October 10, 2018	King (Activision Blizzard)	Puzzle	[75]
63	Granblue Fantasy	\$188,000,000	March 10, 2014	Cygames	RPG / Gacha	[76]
64	Perfect World Mobile	\$165,000,000	March 5, 2019	Perfect World Games / Tencent Games	MMORPG	[77]
65	Candy Crush Jelly Saga	\$158,000,000	August 28, 2015	King (Activision Blizzard)	Puzzle	[78]
66	Jikkyō Powerful Pro Yakyū	\$155,000,000	December 18, 2014	Konami	Sports (Baseball)	[79]
67	Animal Crossing: Pocket Camp	\$150,000,000	October 25, 2017	Nintendo	Simulation (Social)	[80]
68	Slotomania	\$149,000,000	November 7, 2011	Playtika	Simulation (Slot)	[81]
69	NBA Live Mobile	\$140,000,000	July 6, 2016	EA Sports (Electronic Arts)	Sports (Basketball)	[82]
70	Dragon Ball Legends	\$140,000,000	May 18, 2018	Bandai Namco Entertainment	Action RPG	[83]
71	White Cat Project	\$134,000,000	July 14, 2014	Colopl	Action RPG	[84]
72	Band Dream! Girls Band Party!	\$124,050,000	March 16, 2017	Bushiroad	Rhythm / Adventure	[85]
73	Dragalia Lost	\$123,000,000	October 10, 2018	Nintendo	Action RPG / Gacha	[86]
74	Dragon Quest Tact	\$111,990,000	July 16, 2020	Square Enix	Tactical RPG	[87]
75	Fallout Shelter	\$100,000,000	June 14, 2015	Bethesda Softworks	Simulation (CMS)	[88]
76	Mafia City	\$100,000,000	July 25, 2017	Yotta Games	RPG	[89]
77	Madden NFL Overdrive	\$100,000,000	August 15, 2018	EA Sports (Electronic Arts)	Sports (American football)	[90]

²²Disponível em: https://wiki2.org/en/List_of_highest-grossing_mobile_games. Acesso em 12 jan. 2021

ANEXO B - DIÁLOGOS ANALISADOS NO CAPÍTULO 3

Diálogos de FF7 - Cena 1	
Personagem	Alocução
Barret	Yo! This your first time in a reactor?
Cloud	No. After all, I did work for Shinra, y'know.
Barret	The planet's full of Mako energy. People here use it every day. It's the life blood of this planet. But Shinra keeps suckin' the blood out with these weird machines.
Cloud	I'm not here for a lecture. Let's just hurry.
Barret	That's it! You're comin' with me from now on.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII (1997)

Diálogos de FF7R - Cena 1	
Personagem	Alocução
Barret	SOLDIERs may attack on command, but I hear they make good guard dogs too. Bet you've seen a few reactors. So how do we get to the bridge above mako storage? Ain't holding out on me, are you? Stamp scared to bite the hand that fed him? Or is he a loyal little doggy!? Have it your way, mutt. We can do this with you, or we can do this without you.
Cloud	Different reactor, different layout. Depends when it was built. Never seen one like this, but I'll manage.
Barret	I'm watching you.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII Remake (2020)

Diálogos de FF7 - Cena 2	
Personagem	Alocução
Barret	Little by little the reactors'll drain out all the life. And that'll be that.
Cloud	It's not my problem.
Barret	The planet's dyin', Cloud!
Cloud	The only thing I care about is finishin' this job before security and the Roboguards come.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII (1997)

Diálogos de FF7R - Cena 2	
Personagem	Alocução
Barret	This pump's sole purpose is to drain the planet dry. While you sleep, while you eat, while you shit—it's here, sucking up mako. It doesn't rest and it doesn't care! You do realize what mako is, don't you?
Barret	Mako is the lifeblood of our world. The planet bleeds green like you and me bleed red. The hell you think's gonna happen when it's all gone, huh!? Answer me!
Barret	You gonna stand there and pretend you can't hear the planet crying out in pain? I know you can!
Cloud	You really hear that?
Barret	Damn straight I do!
Cloud	Get help.
Barret	Say that again!
Cloud	I'd worry less about the planet and more about the next five seconds. Save the screaming for later.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII Remake (2020)

Diálogos de FF7 - Cena 3	
Personagem	Alocução
Aerith	Excuse me. What happened?
<i>Opção 1</i>	
Cloud	You'd better get out of here
Aerith	Really? I don't know what's going on, but all right.
<i>Opção 2</i>	
Cloud	Nothing...hey, listen...
<i>Opção 2.1</i>	
Cloud	Never mind.
Aerith	What! Tell me! Uh,excuse me,would you like to buy some flowers? They're only one gil.
<i>Opção 2.2</i>	

Cloud	Don't see many flowers around here.
Aerith	Oh, these? Do you like them? They're only a gil...?
<i>Opção 2.2.1</i>	
Aerith	Oh, thank you! Here you are!
<i>Opção 2.2.2</i>	
Aerith	Ahh...not again.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII (1997)

Diálogos de FF7R - Cena 3	
Personagem	Alocução
Aerith	Are you okay!?
Aerith	Hey... Are you okay?
Cloud	I'm fine.
Aerith	Here. This is for you.
Cloud	A flower?
Aerith	That's right. It's a gift. You know, for scaring those things away.
Cloud	What things?
Aerith	Never mind. Think of it as a memento.
Cloud	Just my luck...
Aerith	I heard that, you know.
Aerith	Here. This is for you.
<i>Opção 1</i>	
Cloud	How much?
Aerith	Well, that depends on the customer. In your case... It's on the house.
<i>Opção 1.1</i>	
Cloud	Fine, I'll take it.
<i>Opção 1.2</i>	
Cloud	Don't be stupid.
Cloud	Enough already. I'll give you two gil for it.
Aerith	Two measly gil!? For a real flower? Come on.

Cloud	Five then.
Aerith	Please, that's not nearly enough. Besides, I clearly said it was on the—
Aerith	You're trying to get rid of me! For five lousy gil! Sorry, but your plan won't work.
<i>Opção 2</i>	
Cloud	I'm good.
Aerith	Oh, don't be like that. I know you want one. When was the last time you saw a real flower, huh? Plus, it'll make your girlfriend's day. I guarantee it.
<i>Após qualquer uma das opções</i>	
Aerith	Lovers used to give these when they were reunited...
Cloud	Look, I'm involved in things. Dangerous things.
Aerith	Oh, I'm sure you are. So?
Cloud	So keep your distance.
Aerith	Wait—you think someone's out to get you? Is that what you're all worked up about? Relax. No one's going to attack you. I promise.
Cloud	Hey, a mako reactor just blew. You shouldn't be out here trying to sell fl—
Aerith	Help me!
Aerith	What are they?
Security Officer	Drop your weapon!
Cloud	Are you blind...?
Aerith	You know—you're right!
Cloud	What— Wait!
Aerith	Nice meeting you!
Security Officer	Sword on the ground! Right now!

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII Remake (2020)

Diálogos de FF7 - Cena 4	
Personagem	Alocução
Tifa	Cloud... come over here.

Tifa	Sit down. How about... ..something to drink?
<i>Opção 1</i>	
Cloud	I don't feel like it.
Tifa	OHH!! I can make a drink just as good as anyone else. Everyone says, my drinks taste the best!
<i>Opção 2</i>	
Cloud	Give me something hard.
Tifa	Just a minute. I'll make one for you.
Tifa	You know, I'm relieved you made it back safely.
Cloud	What's with you all of a sudden? That wasn't even a tough job.
Tifa	I guess not... You were in SOLDIER. Make sure you get your pay from Barret.
Cloud	Don't worry. Once I get that money, I'm outta here.
<i>Após qualquer uma das opções</i>	
Tifa	Cloud. Are you feeling all right?
Cloud	...yeah... Why?
Tifa	No reason. You just look a little tired I guess.
Tifa	You'd better go down below.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII (1997)

Diálogos de FF7R - Cena 4	
Personagem	Alocação
Tifa	I'm really sorry...but it shouldn't take much longer. In the meantime... Grab a seat.
Tifa	What'll it be?
<i>Opção 1</i>	
Cloud	I dunno...something hard and bitter.
<i>Opção 2</i>	
Cloud	Not really in the mood right now.
Tifa	But if you were, then maybe...
<i>Após qualquer uma das opções</i>	

Tifa	Well? Most people would say something sweet right about now.
Cloud	I'm sure they would.
Tifa	Ahh, but you're a more discerning customer, aren't you? In which case...
Tifa	Our house special: the Cosmo Canyon.
Cloud	Beautiful.
Tifa	I gotta go. Enjoy.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII Remake (2020)

Diálogos de FF7 - Cena 5	
Personagem	Alocução
Barret	Yo, Cloud! There's somethin' I wanna ask ya. Was there anyone from SOLDIER fighting us today?
Cloud	None. I'm positive.
Barret	You sound pretty sure.
Cloud	If there was anyone from SOLDIER you wouldn't be standing here now.
Barret	Don't go thinkin' you so bad jes cuz you was in SOLDIER.
Cloud	
Barret	Yeah, you're strong. Probably all them guys in SOLDIER are. But don't forget that your skinny ass's workin' for AVALANCHE now! Don't get no ideas 'bout hangin' on to Shinra.
Cloud	Stayin' with Shinra? You asked me a question and I answered it...that's all.
Cloud	I'm going upstairs. I want to talk about my money.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII (1997)

Diálogos de FF7R - Cena 5	
Personagem	Alocução
Tifa	We're back.
Marlene	Did you...have fun?
Tifa	Lotsa fun.

Barret	Hey—need y'all downstairs.
Tifa	Uh...right now? Then the plan is...?
Barret	Marlene, wanna go wait for Jessie out front?
Marlene	Okay!
Tifa	Looks like we're officially on for tomorrow night, then. Gotta go over the details with the others.
Cloud	Before you do, about my pay—
Barret	You'll get your money! So sit down and shut up until we're finished. Double time, Tifa.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII Remake (2020)

Tabela 25: Diálogos de FF7 - Cena 6	
Personagem	Alocução
Tifa	Listen, Cloud. I'm asking you. Please join us.
Cloud	Sorry Tifa...
Tifa	The Planet is dying. Slowly but surely it's dying. Someone has to do something.
Cloud	So let Barret and his buddies do something about it. It's got nothin' to do with me.
Barret	You damn right we'll do something about it. N' you stay outta this Tifa!
Tifa	So! You're really leaving !? You're just going to walk right out ignoring your childhood friend !?
Cloud	What.....?
<i>Opção 1</i>	
Cloud	How can you say that!
<i>Opção 2</i>	
Cloud	Sorry
<i>Após qualquer uma das opções</i>	
Tifa	You forgot the promise, too.
Cloud	Promise?
Tifa	So you DID forget.

Tifa	Remember.....Cloud. It was seven years ago...
	Durante um flashback
Tifa	Look, the well. Do you remember?
Cloud	Yeah...back then. I thought you would never come, and I was getting a little cold.
Tifa	Sorry I'm late. You said you wanted to talk to me about something?
Cloud	Come this spring...I'm leaving this town for Midgar.
Tifa	...All boys are leaving our town.
Cloud	But I'm different from all of them. I'm not just going to find a job. I want to join SOLDIER. I'm going to be the best there is, just like Sephiroth!
Tifa	Sephiroth... The Great Sephiroth. Isn't it hard to join SOLDIER?
Cloud	...I probably won't be able to come back to this town for a while.
Cloud	...huh?
Tifa	Will you be in the newspapers if you do well?
Cloud	I'll try.
Tifa	Hey, why don't we make a promise? Umm, if you get really famous and I'm ever in a bind..... You come save me, all right?
Cloud	What?
Tifa	Whenever I'm in trouble, my hero will come and rescue me. I want to at least experience that once.
Cloud	What?
Cloud	Ha, ha, ha! What's that!
Tifa	You're laughing at me!
Tifa	Come on--! Promise me----!
Cloud	All right.....I promise.
	Após o flashback
Tifa	You remember now, don't you... our promise?
Cloud	I'm not a hero and I'm not famous. I can't keep.....the promise.
Tifa	But you got your childhood dream, didn't you? You joined SOLDIER. So come on! You've got to keep your promise.....

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII (1997)

Diálogos de FF7R - Cena 6	
Personagem	Alocução
Tifa	Heya. So...what did you wanna talk about?
Cloud	When spring comes, I'm leaving town and going to Midgar.
Tifa	Should've figured. All the guys are leaving.
Cloud	B-but I'm not like them. I'm not going just to look for work. I'm gonna be a SOLDIER. The best of the best. Like Sephiroth.
Tifa	The great war hero, huh? Mm... Isn't it pretty hard to become a SOLDIER?
Cloud	Yeah. So I won't be back for a long time.
Tifa	Guess not. Think you'll be in the papers?
Cloud	I'll try.
Tifa	Just...promise me one thing. When we're older, and you're a famous SOLDIER...if I'm ever trapped or in trouble... Promise you'll come and save me.
Cloud	Huh?
Tifa	That's what heroes do. They save people. Please? Just once.
Cloud	Uhh...
Tifa	Come on, promise me!
Cloud	Fine. I promise.
Cloud	I heard you're having second thoughts.
Tifa	I know we have to think big if we're going to make a difference...but not like this. I just... I feel trapped.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII Remake (2020)

Diálogos de FF7 - Cena 7	
Personagem	Alocução
Indistinto	You all right?Can you hear me?
Cloud	Yeah.....
Indistinto	Back then..... You could get by with just skinned knees.....
Cloud	What do you mean by 'back then'?

Indistinto	What about now? Can you get up?
Cloud	What do you mean by 'that time'?What about now?
Indistinto	Don't worry about me. You just worry about yourself now.
Cloud	I'll give it a try.
Aerith	Oh! It moved!
Indistinto	How about that?
Aerith	Whew..... Am I glad.
Indistinto	Take it slow now. Little by little.....
Aerith	Hello, hello?
Cloud	I know.
Cloud	Hey...who are you?
Aerith	Hello, hello!
Aerith	You okay? This is a church in the Sector 5 slums. It suddenly fell on top of me. It really gave me a scare.
Cloud	I came crashing down?
Aerith	The roof and the flower bed must have broken your fall. You're lucky.
Cloud	Flower bed.....is this yours?
Cloud	Sorry about that.
Aerith	That's all right. The flowers here are quite resilient because this is a sacred place. They say you can't grow grass and flowers in Midgar. But for some reason, the flowers have no trouble blooming here. I love it here.
Aerith	So, we meet again.Don't you remember me?
<i>Opção 1</i>	
Cloud	Yeah, I remember...
<i>Opção 1.1</i>	
Cloud	You were selling flowers.
Aerith	Oh! I'm so happy!
<i>Opção 1.1.1</i>	
Aerith	Thanks for buying my flowers.
<i>Opção 1.1.2</i>	
Aerith	You didn't buy any flowers from me though. Well, that's okay.

<i>Opção 1.2</i>	
Cloud	You're the slum drunk.
Aerith	Excuse me, but that's really rude!
<i>Opção 1.2.1</i>	
Aerith	But I'll forgive you, because you bought flowers from me.
<i>Opção 1.2.2</i>	
Aerith	I don't remember a thing. Well, that's okay.
<i>Opção 2</i>	
Cloud	Never saw you before.
Aerith	I guess you don't remember. You were walking in a daze.
<i>Opção 2.1</i>	
Aerith	Well, that's okay.
<i>Após qualquer uma das opções</i>	
Aerith	Say, do you have any materia?
Cloud	Yes, some. Nowadays you can find materia anywhere.
Aerith	But mine is special. It's good for absolutely nothing.
Cloud	good for nothing? You probably just don't know how to use it.
Aerith	No, I do..... it just doesn't do anything. I feel safe just having it. It was my mother's..... Say, I feel like talking. Do you feel up to it? After all, here we are meeting again, right?
<i>Opção 3</i>	
Cloud	I don't mind.
Aerith	Wait here. I've got to check my flowers. It'll just be a minute.
<i>Opção 4</i>	
Cloud	Got nothing to talk about.
Aerith	oh, I see. Ahhh. I wonder whose fault that is. It takes a lot to grow them, you know. Poor flowers.
<i>Após qualquer uma das opções</i>	
Aerith	Just a little longer. Oh! Now that you mention it..... We don't know each other's names, do we? My name is.....
Aerith	I'm Aeris, the flower girl. Nice to meet you.
Cloud	The name's Cloud. Me.....? I do a little bit of everything.

Aerith	Oh..... a jack of all trades.
Cloud	Yeah, I do whatever's needed.
Cloud	What's so funny? What are you laughing at?
Aerith	Sorry.....I just
Aerith	Sorry, bad timing on my part.
Aerith	Cloud! Don't let it get to you!
Reno	Don't worry about me.
Aerith	Say, Cloud. Have you ever been a bodyguard?
Aerith	You DO do everything, right?
Cloud	Yeah, that's right.
Aerith	Then, get me out of here. Take me home.
Cloud	OK, I'll do it... but it'll cost you.
Aerith	Well then, let's see.....
Aerith	How about if I go out with you once?
Cloud	I don't know who you are, but.....
Cloud	You don't know me.....?
Cloud	I know you.
Cloud	Oh yeah.....I know you.
Cloud	that uniform.....
Soldier	 Hey sis, this one's a little weird.
Cloud	Shut up! You Shinra spy!
Soldier	Reno! Want him taken out?
Aerith	I haven't decided yet.
Aerith	Don't fight here! You'll ruin the flowers!
Aerith	The exit is back there.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII (1997)

Diálogos de FF7R - Cena 7	
Personagem	Alocução
Aerith	Maybe you're not okay...

Aerith	Ah, he lives! Finally awake, are we?
Cloud	You're...
Aerith	Aerith. It's Aerith. And you are...?
Cloud	Cloud.
Aerith	Nice to meet you again.
Cloud	"Again," huh?
Cloud	Ohhh... The flower girl. And this is...?
Aerith	An old church in the Sector 5 slums. You came crashing through the roof without so much as a "look out below." Fell right into my flower bed. Lucky for you. Like, really.
Cloud	S-sorry, I-I didn't mean to—
Aerith	Don't worry about it. They're a lot tougher than they look. This place... It has a kind of power.
Aerith	Before I forget—you dropped this when you landed.
Cloud	Thanks.
Aerith	I've got one too.
Cloud	You and everybody and their mother.
Aerith	Not like mine, no. It's special. Mine's not good for anything at all.
Cloud	Bet you just don't know how to use it.
Aerith	Could be. Though, I really don't mind. Just having it is enough. It was a gift from my mother.
Aerith	Pretty crazy, huh? Us meeting again like this. You should stay awhile.
Aerith	And just when I had finished tending the flowers here... Gotta start over... Just me, myself, and I...
Reno	Hang back. We're not in any hurry.
Cloud	I could stick around a bit.
Aerith	Really!? You will!? In that case...
Reno	I'll see myself in, thanks. And who are you?
Aerith	He's my bodyguard. And a SOLDIER. Pretty cool, huh?
Reno	A SOLDIER?
Cloud	Ex-SOLDIER.
Reno	Well whaddya know, you've got the eyes at least.

Aerith	You don't mind, do you? Bodyguard work's not too different from merc stuff, right?
Aerith	Uh... I guessed! From the sword! Just do this for me, okay?
Cloud	Fine, but it'll cost you. A lot.
Aerith	A lot, huh? One date ought to do it.
Reno	Well, you're weird enough to be one... What class?
Cloud	First.
Reno	If you're gonna bullshit me, at least try to make it believable...
Reno	Ooh!
Aerith	Hey! Watch the flowers!
Cloud	I'll make this quick.
Aerith	You better!

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII Remake (2020)

Diálogos de FF7 - Cena 8	
Personagem	Alocução
Aerith	The gate to Sector 7's in there.
Cloud	Thanks. I guess this is goodbye. You gonna be all right going home?
Aerith	Oh no! 'What ever will I do!?' ...isn't that what you want me to say?
Opção 1	
Option	"See her home"
Aerith	Isn't that a little out of the way?
Cloud	Yeah, I guess so.
Opção 2	
Option	"Take her to Sector 7"
Aerith	I could do that. But won't I be in your way?
Cloud	What do you mean in the way?
Aerith	Nothing!
Após qualquer uma das opções	
Aerith	Can we take a break?

Aerith	I can't believe it's still here.
Aerith	Cloud, over here!
Aerith	What rank were you?
Cloud	Rank?
Aerith	You know, in SOLDIER.
Cloud	Oh, I was... First Class.
Aerith	Just the same as him.
Cloud	The same as who?
Aerith	My first boyfriend.
Cloud	You were...serious?
Aerith	No. But I liked him for a while.
Cloud	I probably knew him. What was his name?
Aerith	It doesn't really matter.
Cloud	Huh? Hey, back there.....
Cloud	Tifa!?
Aerith	That girl in the cart was Tifa? Where was she going? She looked kind of odd...
Cloud	Wait! I'll go on alone! You go home!

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII (1997)

Diálogos de FF7R - Cena 8	
Personagem	Alocução
Aerith	Alright, there it is. The gate to Sector 7.
Cloud	Looks shut. How do we open it?
Aerith	More importantly, how about we take a break? Sound good?
Cloud	No. I don't have time for—
Aerith	Up there looks nice.
Aerith	C'mon!
Aerith	You know, a long time ago, I used to sell flowers here.
Cloud	Oh yeah?
Aerith	So, Cloud... You were a SOLDIER: First Class, right?

Cloud	Yeah.
Aerith	Weird.
Cloud	Really? What's weird about it?
Aerith	Nothing. Just that you were the same rank.
Cloud	As who?
Aerith	The first guy I ever loved.
Cloud	What's his name? I probably know him.
Aerith	Are you okay?
Aerith	Wow... Your eyes.
Cloud	Oh. It's 'cause of the mako. All SOLDIERs have 'em.
Aerith	Yeah... I know. Sorry, I'm bumming you out. We should go.
Aerith	Gotta look forward, not back.
Aerith	Here. This won't take long.
Aerith	Ready! Wanna get to Sector 7 in style? This is the passageway for you.
Cloud	So...
Aerith	So...
Aerith	Go ahead.
Cloud	You gonna be okay getting home?
Aerith	And if I said I wasn't?
Cloud	I'll go with you.
Aerith	Thought you needed to get back? Don't worry. I have a backup route for emergencies. And it's safer too.
Aerith	Guess this is it, then. Ready?
<i>Opção 1</i>	
Cloud	Not yet.
Aerith	Aww, you big softie. Gonna miss me?
Aerith	Shall we?
<i>Opção 2</i>	
Cloud	Let's go
<i>Após qualquer uma das opções</i>	
Cloud	Yeah.

Cloud	Tifa!?
Tifa	Cloud! You're alive! I thought we'd lost you!
Cloud	What's going on?
Tifa	I'll explain everything later. But now, I'm on my way to see Don Corneo. You should head back to Seventh Heaven, meet up with the gang.
Cloud	But—
Tifa	I'll be fine. You've seen how much ass I can kick.
Cloud	I have...
Aerith	Oh no you don't. You're going after her.
Cloud	She's a big girl. She can handle the likes of him. And worse.
Aerith	Uh-uh. You don't know Corneo. It doesn't matter how strong or smart you think you are. He'll find a way to turn it against you. And where's she going to meet him? A mansion filled with his goons. Come on. Aren't you worried what might happen in there? You have to help her!
Aerith	Come on!
Cloud	Kay.
Aerith	Come on, Cloud. We gotta hurry!

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII Remake (2020)

Diálogos de FF7 - Cena 9	
Personagem	Alocução
Jessie	...Cloud... I'm glad.....I could talk with you...one last time.
<i>Opção 1</i>	
Cloud	Don't say 'last'.....
Jessie	That's...all right... Because...of our actions...many.....people died..... this probably.....is our punishment...
<i>Opção 2</i>	
Cloud	Is that so...
Jessie	...Is...that so.....? Ha.....cool.....as usual... ex-...SOLDIER. ...always...I liked that...in you...

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII (1997)

Diálogos de FF7R - Cena 9	
Personagem	Alocução
Tifa	Jessie!
Jessie	Oh, jeez... Tifa... If you could see the look on your face...
Jessie	So...you're the guy...who gets to hear my last words... Heh... Lucky me.
Cloud	Like hell they're your last.
Jessie	It's okay, Cloud... It's okay. They were my bombs. They were all...my victims. I had it...coming.
Jessie	My hero. So gentle...
Cloud	Just try to hang on!
Jessie	So dramatic... I...I just wish that... I could've had you over again... Everyone... With Mom's cooking... I really wanted...to believe...we could...
Cloud	Yeah. You owe me a pizza.
Jessie	That's right. I do. But...I don't think...
Jessie	Oh no... Tifa's crying. Did I say something wrong?
Jessie	Don't you guys...have somewhere to be? It's not polite...to stare...you know...
Tifa	Jessie...
Cloud	Hey...

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII Remake (2020)

Diálogos de FF7 - Cena 10	
Personagem	Alocução
Tifa	You're going after Aeris, right?
Cloud	Yeah.
Tifa	I'm coming with you.
Cloud	We're going right into Shinra Headquarters. ...You gotta be prepared for the worst.
Tifa	I know. Right now, I feel I have to push myself to the limit. If I stayed here...I'll go crazy.

Barret	Sorry, but can you take care of Marlene a bit longer?
Elmyra	Yes, I don't mind.
Barret	This place is dangerous now. You better go somewhere else.
Elmyra	...You're right. But promise me that you'll come back to her. Don't get yourself killed.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII (1997)

Diálogos de FF7R - Cena 10	
Personagem	Alocução
Barret	I'm sorry. I truly am. We had no other place to go and...
Elmyra	I would never leave a wounded man out on the street.
Cloud	Elmyra. I know what you said, but you have to let us go after Aerith.
Elmyra	Not this again.
Cloud	We found an underground Shinra lab where they've done human testing. This wasn't the first time and it won't be the last. I know these people, and I know they're never gonna let Aerith go. She's the last living Ancient on the planet. Think about what that means to Shinra's scientists. Especially to that son of a bitch Hojo. We're all just numbers and meat to him.
Elmyra	Enough!
Cloud	But—
Elmyra	Please. I need some time to think. You've all had a long day. Why don't you go upstairs and get some rest.
Barret	You've done more for us than we deserve. I won't forget this. If you ever need anything, all you gotta do is holler.
Elmyra	Happy to help out however I can.
Cloud	Elmyra.
Elmyra	...I've been thinking about what you said.
Cloud	She's calling out to me. I can feel it.
Tifa	We all can. So please. She's our friend. We have to help her.
Barret	Mm.
Elmyra	I always knew it was coming. Knew that one day I'd have to say goodbye to my baby girl. But not yet. Please—bring her back to me.

Marlene	Daddy!
Barret	Marlene...
Marlene	Are you going?
Barret	I'm sorry, honey. I wish I didn't have to. I wish I could be with you all the time. I really do. But if I stay here, I can't fight out there.
Marlene	Hm?
Barret	Some bad people are...trying to hurt the planet. And Daddy...Daddy and his friends are trying to stop those bad people. The slums, your friends, the whole planet—it's Daddy's job to protect it.
Barret	And that's why I've gotta go. You remember that nice girl who came to find you? Well, now we have to go find her. And when we bring her home, you ned to say thank you, okay?
Marlene	Kay! That girl... She was kinda...
Barret	What?
Marlene	Nothing. You should help her.
Barret	We will.
Marlene	You'll come back...right?
Barret	Of course, I promise.
Marlene	Okay. You can go!
Tifa	Barret...
Barret	She's tougher than me.
Barret	Aight! Time to get some payback.
Cloud	Don't forget why we're doing this.
Barret	I know, I know. To rescue Aerith.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII Remake (2020)

Diálogos de FF7 - Cena 11	
Personagem	Alocução
Cloud	Aeris, you all right?
Tifa	She seems all right, ...in many ways.
Red XIII	I have a right to choose, too. I don't like two-legged things.
Barret	What are you?

Red XIII	An informed question. But difficult to answer. I am what you see.
Red XIII	...You must have many questions, but first, let's get out of here. I'll lead the way.
Aerith	Cloud... so you did come for me.
Red XIII	I apologize for what happened back there. I was merely acting to throw Hojo off guard.....
Barret	Now we've saved Aeris, ain't no need to be in this buildin'! So let's get the hell outta here!
Cloud	If all five of us go together, we'll be noticed. Let's break up in two groups.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII (1997)

Diálogos de FF7R - Cena 11	
Personagem	Alocação
Barret	What? You wanna go?
Aerith	Stop. This child's a friend.
Barret	Uhh... So what the hell is it?
Red XIII	A fascinating question.
Tifa	Did it just talk?
Red XIII	You asked what "it" is. Hmm... I am that which you see before you. Nothing more. I'd appreciate it if we simply left it at that. Agreed?
Tifa	Thirteen?
Red XIII	"Red XIII." The designation given to me by Hojo.
Tifa	Then...you must have another name. What is it?
Cloud	He got away.
Barret	So, we gonna go get the son of a bitch?

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII Remake (2020)

Diálogos de FF7 - Cena 12	
Personagem	Alocação
Tifa	
Cloud	The door's open... When did it open?

Cloud	What's happened?
Cloud	Tifa... Wake up!
Tifa	What's wrong?
Cloud	Something's wrong. Look outside.
Tifa	I wonder what happened...
Cloud	He should have the key on him...
Cloud	Come on, Tifa, get Aeris. I'll go help Barret and the others.
Tifa	This's kinda eerie...
Aerith	Must've been attacked by...
Cloud	Barret, Red XIII ...come with me. Something's wrong.
Barret	How'd you get in? Why's the door open!?
Barret	The hell's goin' on!?
Red XIII	No human could've done this.
Red XIII	I'll go on ahead.
Barret	I'll clean up back here, so you guys go ahead. And don't get caught by Shinra!
Tifa	Come on, let's follow Red XIII!
Cloud	...Did it get away? Jenova...?
Red XIII	Jenova Specimen... Looks like it went to the upper floor using that elevator for the specimens.
Red XIII	It looks like it leads up...

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII (1997)

Diálogos de FF7R - Cena 12	
Personagem	Alocação
Tifa	Cloud.
Aerith	Oh, thank goodness. You're awake.
Tifa	You okay?
Cloud	Yeah. Where are we?
Aerith	Where I lived—when I was still a child.
Tifa	Are you okay? Maybe you should rest a little longer.

Tifa	I don't want you to push yourself. We're all worried.
Aerith	My mom and I stayed here, years ago when I was just a little girl. The room...looks exactly the same.
Red XIII	I'm the one who carried you here.
Aerith	Every morning, they'd come and take my mom away. I remember crying here alone.
Cloud	...Aerith. Before we break outta here, talk to us. There's so much we don't know.
Aerith	I'm...a descendent of the Ancients. That's pretty much it, really. Oh, but just so you know, that's not their actual name. They called themselves...the Cetra.
Barret	"We who are born of the planet, with her we speak. Her flesh we shape." "Unto her promised land she well one day return." "By her loving grace and providence may we take our place in paradise."
Aerith	You know it!
Barret	Yeah, well... Honestly I thought that part was just a fairy tale.
Aerith	Shinra thinks it's true. They've been searching for the promised land for a long time.
Tifa	And they must think you can lead them to it... Can you?
Aerith	(sighs) Nope. Someday, maybe, I'll find it in me. But now? Not even if I wanted to.
Barret	Even if you could, that land belongs to the—I mean... To you and your people. Shinra's after it because they believe it's rich in mako—mako they've got no right to claim. But they'll try to take it anyway, won't they? Hmph. Greedy bastards'll never stop.
Barret	Okay. New plan. Y'all take Aerith and get the hell outta here. Me, I'mma go bust some Shinra heads.
Aerith	Barret, wait... You can't do that...
Barret	Oh, great. These assholes again! Probably some Shinra science experiment.
Red XIII	Whispers. Perhaps best described as arbiters of fate. They are drawn to those who attempt to alter destiny's course and ensure they do not.
Tifa	Like capital D... "Destiny"?
Red XIII	The flow of the great river that is the planet, from inception to oblivion.
Tifa	And you're saying that that flow is somehow...fixed?

Red XIII	Yes. For it is the will of the planet itself.
Barret	So if we're destined for a bleak future, these Whispers will try to keep us on that course? Now wait just a damn minute! How in the hell can you possibly know any of that? Spouting that cryptic stuff—which could all be bullshit! I mean, ain't you a Shinra lab rat—dog?
Red XIII	I'm not a rat dog. When Aerith reached out to me...I found this knowledge of the Whispers.
Aerith	Listen to me! Please...
Cloud	Aerith.
Aerith	The Shinra Electric Power Company isn't the real enemy. It started with them, sure...but I promise you...there's a much bigger threat. I just want to do everything in my power to help. All of you... And the planet.
Tifa	Aerith. What are you not telling us?
Aerith	I'm lost in a maze, and...every step is taking me further from the path... Every time the Whispers touch me...I lose something. A part of myself. "Follow them. The yellow flowers."
Tifa	It's okay. We'll find a way out together.
Aerith	Okay.
Barret	Weird...
Domino	Ah-ha! There you are!
Domino	What are you doing, man!?
Wedge	Hey guys! Long time no see!
Barret	Wedge!?
Tifa	You're here!?
Barret	Y-you shouldn't be up and moving!
Wedge	I'm feeling much better thanks to Elmyra's cooking! Ah, but that's not what I wanted to talk to you about! Listen—any moment now—
Tifa	What was that? An explosion?
Wedge	HQ's running the show this time. They're raising hell to try and flush out the president.
Domino	This complicates matters. That explosion just now put the whole building on high alert.
Tifa	So now we're trapped in here?

Domino	No need to panic, little lady. See? You can still move freely within Hojo's laboratory.
Wedge	Find a way to the roof. An Avalanche chopper will come to extract you.
Barret	HQ's bailing us out? I doubt it. Not after all the shit we've pulled.
Wedge	I asked them really nicely! Like, super-duper nicely!
Tifa	Thanks, Wedge.
Wedge	Just get to the roof, okay?
Barret	I didn't ask him to do any of that.
Cloud	Yeah, well, I'm glad he did.
Barret	Huh? Heh. I'mma still chew him out for it later.

Fonte: adaptado de Final Fantasy VII Remake (2020)