INSTITUTO POLITÉCNICO DE BRAGANÇA
Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo

Contribuição para o estudo do impacto do Design de Personagens na Imersão e Gameplay de um jogo digital: desenvolvimento de um projeto de design de personagens

Tiago Manuel Adrego Lopes

Relatório de projeto apresentado à Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo para obtenção do Grau de Mestre em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais

Trabalho efetuado sob a orientação de:
Ana Lúcia Pinto

Mirandela, 30 de Novembro de 2025

Resumo

A presente investigação procura pesquisar o impacto do design de personagens na imersão e no *gameplay* de jogos digitais, articulando fundamentos teóricos, análise de casos de referência e desenvolvimento de projeto prático. Partindo da questão central "compreender de que forma um projeto de design de personagens que integre estética, funcionalidade e narrativa pode potenciar a experiência do jogador", desenvolveu-se uma investigação de natureza qualitativa, apoiada na metodologia *Problem-Based Learning* (PBL).

A revisão de literatura permitiu identificar contributos relevantes sobre clareza visual, expressividade, identificação emocional e integração narrativa, destacando a importância do design de personagens como elemento estruturante da experiência lúdica. A análise de casos de estudo, com foco em títulos como *Horizon Zero Dawn*, *God of War* e *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, evidenciou estratégias eficazes de design visual que conciliam legibilidade, impacto narrativo e diversidade estética.

Complementarmente, foram aplicados questionários a jogadores, cujos resultados forneceram dados empíricos sobre preferências visuais, ligação emocional e perceção de clareza em personagens digitais. Estes dados serviram de base para o desenvolvimento de um projeto prático: a criação de um *Artbook* que documenta o processo de conceção da personagem original Lena, desde os esboços iniciais até à ilustração final.

Os resultados obtidos indicam que o design de personagens, quando concebido de forma coesa e fundamentada, contribui de forma significativa para a imersão, a clareza do *gameplay* e o estabelecimento de uma ligação emocional entre o jogador e o universo ficcional.

Conclui-se que a integração entre teoria, prática e o contributo do público é determinante para a criação de personagens eficazes e memoráveis, sendo ainda propostas orientações para investigações e desenvolvimentos futuros nesta área.

Palavras-chave: Design de personagens; Imersão; Gameplay; Clareza visual; Narrativa; Artbook.

Abstract

This research seeks to investigate the impact of character design on immersion and gameplay in digital games, combining theoretical foundations, analysis of reference cases, and practical project development. Starting from the central question "understanding how a character design project that integrates aesthetics, functionality, and narrative can enhance the player's experience," a qualitative investigation was developed, supported by the Problem-Based Learning (PBL) methodology.

The literature review identified relevant contributions on visual clarity, expressiveness, emotional identification, and narrative integration, highlighting the importance of character design as a structuring element of the gaming experience. The analysis of case studies, focusing on titles such as *Horizon Zero Dawn, God of War,* and *The Legend of Zelda: Breath of the Wild,* highlighted effective visual design strategies that combine legibility, narrative impact, and aesthetic diversity .

In addition, questionnaires were administered to players, the results of which provided empirical data on visual preferences, emotional connection, and perception of clarity in digital characters. This data served as the basis for the development of a practical project: the creation of an Artbook documenting the design process of the original character Lena, from the initial sketches to the final illustration.

The results obtained indicate that character design, when conceived in a cohesive and well-founded manner, contributes significantly to immersion, gameplay clarity, and the establishment of an emotional connection between the player and the fictional universe.

It is concluded that the integration of theory, practice, and audience input is crucial for the creation of effective and memorable characters, and guidelines for future research and development in this area are proposed.

Keywords: Character design; Immersion; Gameplay; Visual clarity; Narrative; ArtBook.

Agradecimentos

A realização deste projeto só foi possível graças ao apoio e contributo de várias pessoas, às quais expresso a minha sincera gratidão.

Em primeiro lugar, agradeço à minha orientadora, pela orientação rigorosa, pela disponibilidade e pelas sugestões valiosas que guiaram cada etapa deste trabalho. O seu acompanhamento foi fundamental para a consolidação das ideias e para a qualidade do resultado final.

Aos colegas e amigos, agradeço o incentivo e o apoio ao longo de todo o percurso.

À minha família, manifesto a mais profunda gratidão pelo apoio incondicional, pela paciência e pela confiança depositada em mim ao longo de todo o percurso académico. Sem esse apoio, este trabalho não teria sido possível.

Por fim, agradeço a todos os participantes que colaboraram nos questionários, cuja contribuição foi indispensável para a recolha de dados e para a validação prática desta investigação.

Lista de Abreviaturas e/ou Siglas

PC – *Personal Computer* (EN) / Computador Pessoal (PT)

NPC – *Non Player Character* (EN) / Personagem Não Jogável (PT)

PBL – Problem-Based Learning (EN) / Metodologia de Aprendizagem Baseada em Problemas (PT)

RPG – *Role-Playing Game* (EN) / Jogo de Interpretação de Papéis (PT)

AAA – *Triple A* (termo usado para jogos de grande orçamento e produção)

Glossário

RPG (*Role-Playing Games* / Jogos de Interpretação de Papéis) - Género de jogo digital ou de mesa em que o jogador assume o papel de uma personagem inserida num universo ficcional. O progresso é marcado pela interpretação de papéis, pela evolução narrativa e pelo desenvolvimento de atributos da personagem. Nos jogos digitais, os RPGs combinam frequentemente exploração, combate estratégico, personalização e escolhas narrativas que influenciam a experiência do jogador. Exemplos incluem *The Witcher 3: Wild Hunt, Final Fantasy* e *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Gameplay – refere-se à experiência de jogo propriamente dita, incluindo mecânicas, interações e dinâmica entre jogador e sistema.

Storytelling – técnica de construção e transmissão de narrativas, aplicada no contexto deste projeto ao design de personagens e jogos digitais.

Silhueta – no contexto do design de personagens, é a forma geral e contorno da figura, usada para garantir clareza visual e legibilidade imediata.

Paleta cromática – conjunto de cores selecionadas para definir a identidade visual de uma personagem ou universo.

Concept Art – ilustração conceptual usada para explorar e comunicar ideias visuais durante o processo de desenvolvimento de jogos.

ArtBook – publicação (digital ou física) que reúne *concept art*, estudos visuais e documentação do processo criativo.

Uncanny Valley – conceito que descreve a sensação de estranheza ou rejeição causada por personagens digitais quase realistas, mas não totalmente convincentes.

Pixar Peak – termo utilizado para designar o ponto de equilíbrio entre realismo e estilização que gera maior empatia no público.

Virtual Enfreakment – prática de exagerar ou distorcer visualmente personagens (proporções, cores, trajes) para facilitar a legibilidade, mas que pode reforçar estereótipos.

Onboarding – processo de introdução do jogador às mecânicas e regras básicas do jogo.

Índice

Resumo ..... **ii**

Abstract ..... **iii**

Agradecimentos ..... **iv**

Lista de Abreviaturas e/ou Siglas ..... **v**

Índice ..... **vii**

Índice de Figuras ..... **ix**

Índice de Tabelas ..... **xii**

1. Introdução **13**

2. Revisão de Literatura **15**

2.1. Impacto do design visual na imersão e gameplay **15**

2.2. Relação entre narrativa e design de personagens **17**

2.4. Identificação emocional e personalização no design **22**

3. Metodologia **25**

4. Estudo de Caso e Resultados **28**

4.1 *Horizon Zero Dawn* **28**

4.2 *God of War (2018)* **43**

4.3 *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* **57**

4.4. Análise Comparativa dos Estudos de Caso **71**

4.5. Análise de Respostas do Questionário **73**

5. Desenvolvimento do *ArtBook* **93**

5.1. Contexto do mundo **93**

5.2. Exploração de conceitos iniciais **94**

5.4. Processo de refinamento visual **97**

5.5. Escolha da paleta cromática **100**

5.6. Ilustração Final e Considerações **101**

6. Conclusões e Recomendações **102**

7. Lista de Referências **105**

8. Apêndices **107**

Apêndice I – Pedido de consentimento **107**

Apêndice II – Questionário aplicado aos jogadores **107**

Apêndice III – Resultados do questionário 111

Apêndice IV – Esboços e estudos visuais da personagem Lena 149

Índice de Figuras

Figura 1. Ilustração conceptual da Aloy em confronto com uma máquina. Fonte: Guerrilla Games (2017), via IAMAG. 28
Figura 2 lustração da Aloy. Fonte: Guerrilla Games (2017), via IAMAG.. 29
Figura 3. Arte conceptual de tribos distintas, Oseram, Carja e Nora, respetivamente. Fonte: Guerrilla Games (2017), via IAMAG. 30
Figura 4. Ambientes naturais e ruínas tecnológicas. Fonte: Guerrilla Games (2017), The Art of Horizon Zero Dawn. 30
Figura 5.Dispositivo Focus em destaque no rosto de Aloy, com brilho azul elétrico que simboliza ligação tecnológica com o Velho Mundo. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn. 31
Figura 6. Design de traje da tribo Nora comparado ao traje Nora da Aloy. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn. 32
Figura 7. Silhueta clara de Aloy em combate. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn. 33
Figura 8. Expressão facial de Aloy durante um momento de tensão narrativa, evidenciando a sua postura determinada e crítica. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn. 34
Figura 9. Visibilidade da Aloy enquanto escondida em vegetação. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn. 35
Figura 10. Traje tribal da Banuk equipado pela Aloy, comparativamente a personagens Banuk. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn. 36
Figura 11. Aloy a efetuar uma esquiva. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn.. 37
Figura 12. Contraste visual entre a estética tribal do traje da Aloy com a arquitetura tecnológica das ruínas antigas. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn. 39
Figura 13. Interação de Aloy com uma máquina zoomórfica, a analisá-la com o Focus. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn. 40
Figura 14. O cabelo ruivo de Aloy como elemento de distinção visual e reconhecimento imediato em qualquer cenário. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de 41
Figura 15. Críticas de God of War, Metacritic. Fonte: Metacritic. 44
Figura 16. Arte conceptual de God of War (2018), incluindo Kratos e Atreus. Fonte: Santa Monica Studio (2018), The Art of God of War. 45
Figura 17. O realismo nas texturas. Fonte: Santa Monica Studio (2018), The Art of God of War. 46
Figura 18. Diferenças no vestuário entre Kratos e Atreus. *Fonte: Santa Monica Studio (2018), The Art of God of War.* 47

Figura 19. *Cena da cerimónia fúnebre de Faye, esposa de Kratos e mãe de Atreus. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War.*.....487
Figura 20. Brok e Sindri, respetivamente. *Fonte: Santa Monica Studio (2018), The Art of God of War.*.....48
Figura 21. Design do Kratos durante a saga grega e design do Kratos na saga nórdica, respetivamente. Fonte: God of War Wiki (s.d.), página "Kratos". 48
Figura 22. Machado Leviathan e as Blades of Chaos, respetivamente. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War. 49
Figura 23. Visual do Atreus, a equipar uma armadura oferecida pela mãe. Fonte: Santa Monica Studio (2018), The Art of God of War.....50
Figura 24. Perspetiva Over the Shoulder. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War. 51
Figura 25. Kratos em combate com o machado Leviathan. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War.....51
Figura 26. Expressão contida de Kratos, refletindo dor e silêncio emocional. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War.....53
Figura 27. Detalhes do rosto e torso do Kratos. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War. 54
Figura 28. Interação emocional entre Kratos e Atreus. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War.....56
Figura 29. Link. Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion.....58
Figura 30. Princess Zelda. Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion. 59
Figura 31. Mundo de Hyrule. Fonte: BeardBear (2023), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Full Game Walkthrough [YouTube]. 61
Figura 32. Visual do Link e visual cerimonial de Zelda. *Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion.*. 631
Figura 33. Visual verde clássico do Link e visual com a Champion's Tunic, respetivamente. Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion. 63
Figura 34. Master Sword, forma final e estado deteriorado, respetivamente. Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion. 63
Figura 35. Destaque do Link em ambiente aberto enquanto equipa a Champion's Tunic. Fonte: BeardBear (2023), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Full Game Walkthrough [YouTube].....64

Figura 36. Exemplos de trajes funcionais em Breath of the Wild: armadura Flamebreaker e armadura Zora. Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion. 64
Figura 37. Reação física do Link ao frio. Fonte: KineticLive_TV (2017), Zelda Breath of the Wild Tips and Tricks: Surviving the Heat/Cold w/o Food Buffs [YouTube]. 65
Figura 38. Destaque do Link em ambiente aberto enquanto equipa a Champion's Tunic. Fonte: BeardBear (2023), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Full Game Walkthrough [YouTube]. 66
Figura 39. Localização da Master Sword na floresta. Fonte: Zelda Dungeon (s.d.), Gallery: Breath of the Wild. 67
Figura 40. Coerência estética entre Link e Zelda. Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion. 68
Figura 41. Link a ofegar enquanto cansado. Fonte: KKJinxx Gaming (2023), Link Looks Drunk When Tired | Zelda BOTW Short [YouTube]. 69
Figura 42. Exploração de possibilidades através de esboços 94
Figura 43. Seleção dos 13 esboços para personagens 95
Figura 44. Primeiros esboços da personagem Lena 96
Figura 45. Esboços de características faciais e corporais 96
Figura 46. Teste da leitura da personagem em silhoeta com caracteristicas distintas 97
Figura 47. Esboços de poses estáticas e dinâmicas 97
Figura 48. Definição das principais características corporais e acessórios 98
Figura 49. Expressões faciais 998
Figura 50. Ações da personagem, ataque, defesa e habilidades, respetivamente 99
Figura 51. Testes de diferentes combinações cromáticas 100
Figura 52. Paleta cromática definida 100
Figura 53. Aplicação da paleta cromática em escala de cinzas 101
Figura 54. Esboços em thumbnails da personagem em contexto 101
Figura 55. Ilustração final com a personagem em contexto 102

Índice de Tabelas

Tabela 1 Análise dos critérios de design e coerência estética nos estudos de caso 71

1. Introdução

O design visual de personagens desempenha um papel muito relevante no desenvolvimento de jogos digitais, não apenas como componente estética, mas como um elemento estruturante da experiência do jogador. Em ambientes interativos e narrativos, os personagens não são apenas avatares ou figuras representativas, são meios através dos quais o jogador compreende o universo do jogo, interpreta a narrativa e interage e assume as mecânicas propostas (Lankoski, 2010; Van Rooij, 2019). Elementos como as silhuetas, a paleta cromática, o estilo visual e a composição de adereços contribuem significativamente para a clareza visual, a imersão na história e a ligação emocional entre o jogador e o mundo virtual (Zell, Ali & O'Grady, 2015; Hammond & Liu, 2022).

Com a crescente sofisticação dos jogos e a exigência de experiências envolventes, pelos jogadores torna-se essencial compreender como o design de personagens pode ser otimizado para reforçar a *gameplay* e promover maior imersão. Apesar da existência de estudos que abordam o papel do *storytelling* no design de personagens (Fochesatto, 2018), bem como a importância da clareza visual e da expressividade (McCloud, 1993; Zell et al., 2015), ainda se observam lacunas neste campo de investigação quanto à forma como se pode equilibrar, de forma convincente, a estética, a funcionalidade e a narrativa no desenvolvimento visual de personagens. Muitos projetos de jogos falham ao não articular estes elementos de forma coesa, resultando em personagens que, embora sejam visualmente atrativos, não contribuem significativamente para a jogabilidade ou para a compreensão da narrativa (Tompkins & Martins, 2021; Hemraj, 2024).

Neste sentido, a presente investigação propõe-se a estudar em profundidade o impacto do design de personagens na imersão e *gameplay*, com o intuito de compreender como um projeto visual bem fundamentado pode servir não apenas como expressão artística, mas também como ferramenta funcional e narrativa (İskender, 2023; Eva, Kartadinata & Sutanti, 2022). A problemática central assenta na seguinte questão: *Pode um projeto de design de personagens que integre storytelling, funcionalidade e estética contribuir para o estudo do impacto do gameplay no design de personagens e na imersão no jogo?*

A partir desta pergunta, define-se como objetivo geral o desenvolvimento de um *Artbook* de *Concept Art* que incorpore boas práticas no design visual de personagens em

jogos digitais. Este artefacto servirá como aplicação prática dos dados e dos conhecimentos obtidos ao longo da investigação, permitindo articular teoria e criatividade num projeto concreto. Como objetivos específicos pretende-se: analisar como a composição visual, a silhueta e a paleta de cores influenciam a perceção e a interação do jogador; estudar a integração entre narrativa e identidade visual dos personagens em jogos de referência; identificar padrões e estratégias eficazes de design visual; e, por fim, aplicar estes princípios no desenvolvimento de uma personagem original, inseridos num contexto narrativo ficcional.

Para alcançar estes objetivos, será adotada uma abordagem metodológica de natureza qualitativa, apoiada na metodologia *Problem-Based Learning* (PBL). Esta metodologia permite integrar a resolução de um problema real, neste caso, a criação de personagens visualmente funcionais e narrativamente coerentes, com uma base teórica sólida. A investigação desenvolver-se-á a partir de três componentes complementares: a revisão de literatura, que estabelecerá o enquadramento teórico sobre design visual, imersão e identificação emocional; a análise de estudos de caso, centrada em jogos como *Horizon Zero Dawn*, *God of War* e *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, reconhecidos pela qualidade e inovação no design das suas personagens; e, por fim, a realização de questionários a jogadores, com o intuito de recolher perceções reais sobre design visual das personagens em aspetos tais como a clareza visual, o envolvimento narrativo e a ligação emocional com os personagens.

O presente documento encontra-se estruturado em seis capítulos. O primeiro capítulo, Introdução, apresenta o contexto da investigação, a definição do problema, os objetivos propostos, a metodologia e a organização do relatório. O segundo capítulo, Revisão de Literatura, analisa criticamente a produção académica existente sobre o impacto do design de personagens na imersão, *gameplay* e experiência do jogador. O terceiro capítulo, Metodologia, descreve as estratégias adotadas para a recolha e análise de dados, detalhando os métodos e ferramentas utilizados. O quarto capítulo, Estudo de Caso e Resultados, apresenta a análise dos jogos selecionados e os resultados obtidos através dos questionários aplicados. O quinto capítulo, Desenvolvimento do *ArtBook*, documenta o processo criativo, desde os esboços iniciais até à definição do conceito visual final dos personagens. Por fim, o sexto capítulo, Conclusão e Recomendações, sintetiza os principais contributos do estudo, responde à pergunta de investigação e propõe direções futuras para trabalhos nesta área.

Este Projeto visa, portanto, contribuir de forma significativa para o campo do design

de personagens, não apenas ao nível teórico, mas também através de um produto criativo aplicável, o *ArtBook*, que poderá servir de referência para profissionais, investigadores e estudantes da área do design e desenvolvimento de jogos digitais.

2. Revisão de Literatura

2.1. Impacto do design visual na imersão e gameplay

A imersão do jogador num universo digital depende de múltiplos fatores sensoriais, cognitivos e emocionais. Dentre eles, destaca-se o design visual de personagens enquanto elemento central na construção da presença e da coesão estética do jogo. A forma como os personagens são concebidos visualmente influencia não só a leitura imediata da sua função narrativa, mas também a maneira como o jogador interage com o sistema de jogo, percebendo-se representado ou envolvido emocionalmente.

De acordo com Lankoski (2010), a imersão em jogos digitais, particularmente nos RPG, requer uma representação clara dos objetivos, valores e atitudes da personagem. Esses elementos devem ser comunicados de forma eficaz, em grande parte, através do design visual. Quando os aspetos visuais contribuem para a construção de uma personagem coerente, tanto em termos narrativos quanto funcionais, a possibilidade do jogador se envolver com ele e com o universo que o rodeia é significativamente ampliada.

A investigação de Zell et al. (2015) confirma esta perspetiva, ao demonstrar que características como a forma da face e a estilização dos materiais visuais (como texturas de pele, cabelo ou tecidos) impactam diretamente a perceção de expressividade e de naturalismo dos personagens. As formas simplificadas revelam-se particularmente eficazes na transmissão de emoções, enquanto o nível de detalhe nas texturas e superfícies visuais influência o apelo visual. Esta combinação contribui para a criação de personagens mais envolventes e menos suscetíveis do efeito negativo do *uncanny valley* (vale da estranheza), conceito identificado por Mori, no qual a semelhança quase-realista entre a personagem e um ser humano pode provocar rejeição psicológica, manifestada como estranheza ou aversão, comprometendo o envolvimento emocional do jogador com a personagem.

Por outro lado, Van Rooij (2019) propõe o conceito do “Pixar Peak”, um ponto em que o equilíbrio entre realismo perceptual e a abstração gera uma resposta emocional

mais intensa e positiva. Este conceito pode ser observado não só em filmes animados, mas também em jogos digitais que optam por personagens com características corporais sintetizadas e estilizadas, tais como *Journey* ou *Ori and the Blind Forest*, cuja síntese visual permite uma maior projeção emocional por parte do jogador, intensificando a sua imersão na experiência lúdica.

Contudo, nem todas as estratégias visuais produzem efeitos positivos. Sengün et al. (2022) analisam a prática do *virtual enfreakment* no contexto de jogos de luta, em que os personagens são deliberadamente exagerados em termos físicos e estéticos. Embora este exagero facilite a distinção funcional dos personagens em contexto de combate, levanta questões relativas à representação estereotipada de corpos e culturas, o que pode afetar negativamente a identificação e a imersão de certos perfis de jogadores. Este fenómeno é particularmente visível em títulos como *Mortal Kombat* ou *Street Fighter*, cujas características visuais icónicas são simultaneamente eficazes no *gameplay* e controversos na sua carga simbólica.

Outro fator a considerar é a influência das práticas industriais sobre o design visual de personagens. Segundo Tompkins e Martins (2021), a estética dominante nos jogos AAA tende a reproduzir normas visuais e culturais ocidentais, reforçando a centralidade de protagonistas masculinos, brancos e hipermasculinizados. Esta abordagem, orientada por métricas de mercado, limita o espectro de representatividade e reduz o potencial de identificação por parte de jogadores que não se enquadram nesse modelo normativo. A inclusão de personagens como Aloy, em *Horizon Zero Dawn*, representa um esforço significativo de ampliação dessa representação, conjugando um design de personagem, visual robusto, funcional e narrativamente coerente, com uma figura feminina autónoma e complexa.

Importa referir, ainda, que o design da personagem contribui de forma decisiva para a leitura rápida de personagens em contexto de *gameplay*. Em jogos com múltiplos elementos em simultâneo, como *Overwatch* ou *League of Legends*, a utilização de silhuetas distintas, paletas cromáticas contrastantes e animações específicas permite que o jogador identifique facilmente aliados e adversários, melhorando a fluidez da ação e a clareza das interações. Este tipo de design funcional não se opõe ao envolvimento emocional; pelo contrário, reforça a presença do jogador no mundo do jogo.

Adicionalmente, a integração entre design visual e tecnologia é um aspeto a ter em conta. Os limites impostos pelos motores gráficos, pelos orçamentos de produção ou pela complexidade técnica das animações influenciam diretamente o nível de detalhe

possível nas personagens. Como apontam Tompkins e Martins (2021), a prevalência de trajes justos ou a escassez de variações de corpo pode dever-se tanto a decisões estilísticas quanto a limitações técnicas. Este cenário exige que os designers procurem soluções criativas para expressar identidade e função, através de recursos visuais adequados.

Este cenário exige que os designers procurem soluções criativas para exprimir identidade e função, através de recursos visuais adequados que permitam também aumentar a diversidade e a representatividade.

Em suma, a criação visual que faz parte do processo de design de personagens exerce um papel central na construção da imersão e na mediação do *gameplay*. Ao comunicar de forma eficaz a identidade, o papel e as intenções da personagem, o design visual torna-se uma ferramenta essencial, o que contribui para o envolvimento emocional e funcional do jogador. O equilíbrio entre clareza, expressividade e diversidade visual constitui uma condição fundamental para experiências de jogo mais ricas, acessíveis e significativas.

2.2. Relação entre narrativa e design de personagens

A relação entre o design de personagens e a narrativa de um jogo digital é intrínseca. As personagens não são apenas representações visuais inseridas num sistema interativo são, antes de mais, veículos narrativos que traduzem e refletem o universo ficcional, os conflitos centrais da história e os valores semânticos subjacentes ao jogo. Assim, a maneira como os personagens são concebidos visualmente influencia diretamente a forma como os jogadores compreendem e se relacionam com a narrativa.

Segundo Van Rooij (2019), o design visual de personagens em animações e jogos digitais serve como instrumento de construção empática, uma vez que permite codificar, de forma específica e simbólica, os traços emocionais e narrativos fundamentais de cada figura. A autora argumenta que os estúdios *Pixar*, *Disney* e *DreamWorks* desenvolveram uma linguagem visual comum, baseada na estilização e síntese expressiva, que maximiza o envolvimento emocional do espectador. Esta abordagem, caracterizada por olhos grandes, silhuetas marcantes e expressividade facial acentuada, reforça o papel narrativo dos personagens, facilitando a leitura das suas emoções e intenções. Esta lógica aplica-se igualmente aos jogos digitais, em especial aqueles que têm uma forte componente narrativa, tais como *Life is Strange, The Last of Us* ou *God of War*, onde

os personagens são o principal eixo da construção da história.

A narrativa, neste contexto, é mediada pela presença e ação dos personagens. Como defendem Batty (2014) e Smith (1995), os personagens não são apenas entidades dramáticas; são também instrumentos de persuasão narrativa. Através das suas ações, aparência e evolução, os personagens comunicam os valores centrais da narrativa e orientam a experiência emocional do jogador. Assim, o design visual deve ser concebido de forma a refletir, antecipar ou expandir os conflitos e dilemas vividos pela personagem ao longo do enredo.

Lankoski (2010) propõe que a coerência narrativa de uma personagem depende da articulação das suas características entre três dimensões fundamentais: fisiológica, sociológica e psicológica. Esta estrutura deve estar visível não apenas nos diálogos ou nas ações, mas também no design visual da personagem. Uma personagem agressiva e impulsiva, por exemplo, pode ter uma postura inclinada para a frente, traços faciais tensos e uma paleta cromática quente, refletindo visualmente o seu temperamento. Esta abordagem reforça a leitura imediata do papel narrativo da personagem e facilita a identificação do jogador com a sua trajetória.

O modo como como o design visual influência a perceção de moralidade em antagonistas de jogos digitais é analisado por Hammond e Liu (2022). Através de um estudo empírico, estes autores demonstram que personagens com traços visuais sombrios, ângulos acentuados e paletas escuras tendem a ser percebidos como moralmente negativos, mesmo quando as suas ações no jogo não são, objetivamente, repreensíveis. Esta codificação visual, herdeira de algumas convenções cinematográficas, mostra como o design de personagens poderá condicionar a interpretação da narrativa por parte do jogador, moldando julgamentos morais e afetando a leitura da história.

No campo da gamificação com propósitos sociais, o estudo de Eva et al. (2022) destaca como o design visual dos personagens foi instrumental na eficácia de um jogo educativo sobre corrupção. Os autores relatam que a representação visual de figuras inspiradas em autoridades locais e celebridades indonésias ajudou os jovens jogadores a relacionar-se com os papéis narrativos das personagens. A estilização visual, que incluiu elementos culturais como roupas típicas, acessórios simbólicos e expressões faciais marcantes, serviu como ponto de ancoragem emocional e cultural, reforçando a mensagem ética da narrativa. Esta estratégia revela também o potencial do design visual como ferramenta narrativa para públicos específicos.

É igualmente relevante considerar a crítica de Tompkins e Martins (2021) à uniformização dos modelos de personagens no contexto da indústria AAA. Segundo os autores, o domínio de arquétipos narrativos clássicos, o herói masculino branco, a companheira feminina sexualizada, o vilão estrangeiro, reflete não apenas convenções narrativas, mas também uma cultura industrial conservadora e algo preconceituosa. Estas escolhas visuais e narrativas reproduzem padrões que excluem outras formas de representação. Ao limitar o espectro de possibilidades visuais e simbólicas, compromete-se a riqueza da narrativa e a sua capacidade de ressoar junto a públicos diversos. Como alternativa, autores como Lankoski (2010) e Van Rooij (2019) defendem uma abordagem ao design de personagens que valorize a diversidade estética, funcional e narrativa como estratégia para ampliar a complexidade das histórias.

Casos como *Horizon Zero Dawn*, *Celeste* ou *Undertale* exemplificam essa abordagem mais inclusiva e inovadora. Em *Celeste*, a personagem Madeline é representada com traços simples e cores contrastantes, mas carrega uma profundidade psicológica expressa através de sua trajetória narrativa. O design visual comunica, de forma subtil, mas eficaz, os seus conflitos internos e a sua jornada de autoaceitação. A clareza visual e a expressividade simbólica do seu design contribuem diretamente para o impacto narrativo do jogo.

Assim, pode afirmar-se que o design visual de personagens funciona como uma extensão da narrativa. Ele não só facilita a compreensão imediata da função da personagem na história, como também condiciona as possibilidades de leitura, interpretação e identificação por parte do jogador. Ao alinhar estética, função e simbolismo, o design de personagens torna-se um recurso essencial para a criação de narrativas interativas significativas.

2.3. Clareza visual e sua influência na experiência do jogador

A clareza visual no design de personagens constitui um dos elementos mais relevantes para garantir uma experiência de jogo acessível, fluida e emocionalmente coerente. Em termos práticos, trata-se da capacidade que o design tem de comunicar, de forma imediata e eficaz, informações essenciais sobre a identidade, função e comportamento da personagem. Esta clareza é particularmente importante em jogos com ritmos intensos ou múltiplos elementos visuais simultâneos, como é o caso dos jogos de luta, estratégia em tempo real ou *shooters* em primeira pessoa.

Segundo Hammond e Liu (2022), a clareza visual permite que os jogadores identifiquem rapidamente o papel moral de uma, com base em sinais estéticos como cores, silhuetas, traços faciais ou postura corporal. Através de experiências com diferentes versões de antagonistas, os autores observaram que elementos como olhos pequenos, sobrancelhas arqueadas, paletas cromáticas escuras e formas pontiagudas geravam, nos participantes, uma perceção automática de malícia ou ameaça. Esta reação visual imediata é resultado de convenções estéticas herdadas de tradições narrativas, como por exemplo as cinematográficas, e demonstra o poder do design em guiar o julgamento do jogador antes mesmo de qualquer interação narrativa ou verbal.

Zell et al. (2015) aprofundam esta análise ao mostrar que a clareza expressiva de uma personagem, especialmente no rosto, está fortemente associada ao grau de estilização e síntese formal. Formas mais simplificadas, com traços bem definidos e ausência de detalhes supérfluos, permitem uma leitura emocional mais direta e eficaz. Este princípio, alinhado ao conceito de "amplificação pela simplificação" de Scott McCloud (1993), demonstra que a estilização não compromete a expressividade; pelo contrário, potencializa-a, desde que aplicada com intenção comunicativa. Em jogos como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, por exemplo, a estética simplificada dos personagens não prejudica a sua expressividade, mas reforça a legibilidade emocional e a integração com o mundo visualmente coeso de Hyrule.

A clareza visual também está fortemente relacionada com a distinção funcional entre personagens. Em jogos com múltiplos avatares ou adversários simultâneos, como *Overwatch*, *Valorant* ou *League of Legends*, cada personagem é desenhado com silhueta, cores e animações próprias e distintivas. Esta diferenciação não é apenas estética, mas responde a sua funcionalidade que exige legibilidade em tempo real: o jogador precisa de ser capaz de reconhecer instantaneamente com quem está a interagir, mesmo em contextos de alta velocidade ou de sobrecarga visual. Tal clareza é fundamental para o equilíbrio e para a justiça no *gameplay* competitivo.

Contudo, a busca por clareza visual pode levar a práticas estéticas problemáticas, como o *virtual enfreakment* identificado por Sengün et al. (2022). Neste fenómeno, os personagens são exageradamente estilizados ou distorcidos, com proporções corporais extremas, cores saturadas ou trajes hipersexualizados, para se tornarem facilmente reconhecíveis. Embora eficazes no plano funcional, estas abordagens frequentemente reforçam estereótipos culturais e de género, afetando a autenticidade e a diversidade visual no jogo. Jogos como *Soul Calibur* ou *Dead or Alive* exemplificam essa tendência, em

que a clareza visual é atingida à custa de realismo simbólico ou respeito pela diversidade.

Neste contexto, Fochesatto (2018) argumenta que a clareza visual não deve ser reduzida à legibilidade formal ou à diferenciação funcional. Pelo contrário, o design de personagens deve permitir que o jogador reconheça elementos narrativos e simbólicos através da imagem da personagem. O autor enfatiza que trajes, posturas, cores e detalhes gráficos devem contribuir para a construção de significado, permitindo uma leitura visual rica que reflita e contribua para o universo ficcional do jogo. Jogos como *God of War* ou *Horizon Zero Dawn* são destacados como exemplos de excelência neste aspeto, em que o visual dos personagens comunica de forma imediata o seu contexto social, histórico e emocional, integrando design e narrativa de forma coesa.

Complementarmente, Hemraj (2024) analisa como o estilo artístico adotado nos jogos afeta diretamente a clareza visual e, consequentemente, a experiência do jogador. A autora defende que estilos mais naturalistas favorecem a imersão em narrativas densas, enquanto estilos estilizados ou geométricos oferecem maior clareza funcional e liberdade criativa. Hemraj introduz o conceito de design funcional, segundo o qual cada elemento visual, como forma, cor ou textura, deve reforçar a função da personagem dentro do sistema do jogo. Esta abordagem minimiza a carga cognitiva do jogador, favorecendo uma leitura rápida e decisões mais eficientes durante o *gameplay*.

Khalis e Mustaffa (2017) reforçam este ponto ao destacar o uso de elementos culturais como facilitadores da clareza. Em animações malaias, trajes tradicionais, símbolos religiosos e padrões locais são incorporados para comunicar imediatamente o papel e o *background* dos personagens. Esta estratégia pode ser adaptada aos jogos digitais, permitindo a distinção entre personagens e a valorização da diversidade cultural de forma eficaz e inclusiva.

Importa também considerar o impacto da clareza visual na aprendizagem e na curva de entrada no jogo, pelo jogador. Jogos que apresentam personagens com design ambíguo ou pouco diferenciado tendem a gerar confusão nas primeiras sessões de jogo, comprometendo a retenção da memória do jogador e aumentando a frustração inicial. Em contrapartida, quando o design facilita a leitura intuitiva da função e do comportamento esperado, o processo de *onboarding* torna-se mais acessível. Este aspeto é particularmente relevante em jogos destinados a públicos iniciantes, como *Animal Crossing* ou *Stardew Valley*, cujos personagens são desenhados com silhuetas e traços faciais simplificados, criando um ambiente visualmente amigável.

Por fim, a clareza visual não deve ser confundida com simplificação excessiva ou com falta de sofisticação estética. Trata-se, antes, de uma intencionalidade comunicativa no design, que permite ao jogador reconhecer, interpretar e reagir à personagem de forma quase imediata. A clareza, quando bem executada, não empobrece o design da personagem, enriquece-o, ao colocá-lo ao serviço da experiência do jogador.

2.4. Identificação emocional e personalização no design

A identificação emocional é um dos fatores centrais na ligação afetiva entre jogador e personagem, e constitui um dos pilares para a construção de experiências de jogo memoráveis, envolventes e subjetivamente significativas. O design desempenha, neste contexto, um papel fundamental, funcionando como um espelho simbólico através do qual o jogador se vê refletido, projeta desejos, reconhece dilemas ou vive alternativas à sua realidade. Paralelamente, os sistemas de personalização oferecem a possibilidade de moldar a personagem a partir da própria identidade do jogador, reforçando essa ligação afetiva.

Van Rooij (2019), ao analisar a construção empática nos estúdios *Pixar*, *Disney* e *DreamWorks*, demonstra que o sucesso emocional desses personagens está intimamente ligado ao equilíbrio entre a percepção de realismo e estilização formal. Personagens como Joy, em *Inside Out*, ou Baymax, em *Big Hero 6*, são visualmente simples, mas carregam uma expressividade emocional intensa, que permite ao público estabelecer uma ligação imediata. Este modelo tem vindo a ser adaptado com êxito em jogos digitais como *Journey*, *Gris* ou *Spiritfarer*, onde a ausência de linguagem verbal é compensada por formas, cores e animações cuidadosamente desenhadas para evocar empatia. A simplificação estética, nesses casos, amplia a possibilidade de identificação.

Lankoski (2010) reforça essa perspetiva ao sublinhar a importância de uma estrutura de personagem clara, composta por objetivos definidos, traços psicológicos consistentes e hábitos compreensíveis. A empatia ocorre, segundo o autor, quando o jogador é capaz de compreender o que a personagem deseja, teme ou valoriza, não apenas por meio de textos ou falas, mas através do seu visual, comportamento e integração no mundo do jogo. Posturas corporais, roupas, cicatrizes, gestos e paletas cromáticas não são meramente decorativos, são veículos emocionais.

Neste sentido, İskender (2023) acrescenta uma dimensão importante à discussão ao afirmar que a eficácia emocional de uma personagem depende não apenas do seu design

interno, mas também da capacidade de representar o tempo e a evolução emocional através da sua aparência. Segundo o autor, jogos que mostram o desgaste físico, mudanças de trajes, envelhecimento ou alterações visuais relacionadas à progressão narrativa tendem a gerar maior envolvimento emocional. Estas transformações visuais funcionam como marcas simbólicas da jornada da personagem e permitem ao jogador testemunhar, através das características formais, o impacto dos eventos vividos. Títulos como *The Last of Us Part II* ou *Hellblade: Senua's Sacrifice* exemplificam este princípio, ao utilizar a degradação visual como extensão do sofrimento e da maturação psicológica das personagens.

A personalização é outro vetor de identificação emocional frequentemente explorado. Em jogos como *The Sims*, *Mass Effect* ou *Cyberpunk 2077*, o jogador dispõe de sistemas avançados para criação de personagens, com opções de género, corpo, rosto, voz, roupa, etnia, e até de identidade sexual ou cultural. Esta liberdade permite que o jogador molde o avatar a partir de si mesmo ou daquilo que gostaria de explorar, criando uma ponte simbólica entre identidade e ficção. No entanto, Tompkins e Martins (2021) alertam que esta personalização é frequentemente superficial, estando limitada por convenções estéticas normativas (corpos magros, traços eurocêntricos, sexualização de personagens femininas) que reduzem a efetividade inclusiva do sistema. A verdadeira identificação só se concretiza quando há coerência entre a estética, a narrativa e a agência simbólica do jogador no mundo virtual.

O estudo de Eva et al. (2022) demonstra, através de um caso prático, como o design emocional pode ser orientado para fins educativos e sociais. No jogo desenvolvido para a geração Z da Indonésia, os personagens foram concebidos com base em referências culturais locais, aproximando-se da realidade dos jogadores e promovendo valores de justiça e ética através da empatia. A aparência dos personagens, com trajes tradicionais, expressões realistas e vínculos simbólicos com figuras públicas, permitiu uma ligação emocional mais direta e, como resultado, um maior envolvimento e assimilação dos conteúdos propostos pelo jogo.

Esta estratégia de aproximação cultural reforça também o argumento de McCloud (1993), segundo o qual quanto mais simples e arquetípico for o rosto de uma personagem, maior será o seu potencial de universalização. A estilização, neste contexto, não é uma limitação, mas um convite à projeção simbólica. Em jogos como *Among Us*, *Thomas Was Alone* ou *Undertale*, personagens extremamente simplificados conseguem gerar uma resposta emocional significativa, justamente porque funcionam como moldes

simbólicos nos quais o jogador insere a sua própria carga emocional.

Ainda assim, é importante distinguir entre identificação e idealização. A ligação emocional profunda não se dá apenas porque o jogador "gosta" da personagem, mas porque se vê refletido nas suas contradições, vulnerabilidades e transformações. O design visual deve, portanto, ser suficientemente rico para conter ambiguidade, mudança e imperfeição. A presença de falhas visuais (cicatrizes, assimetrias, roupas desgastadas) pode aumentar a empatia, ao tornar a personagem mais humana e mais próxima da experiência real do jogador.

Conclui-se, assim, que a identificação emocional e a personalização são dimensões indissociáveis da experiência de jogo, cuja eficácia depende de decisões visuais conscientes e fundamentadas. O design de personagens que favorece a empatia deve equilibrar expressividade, coerência narrativa e diversidade simbólica, abrindo espaço para a projeção do jogador e para a construção de laços afetivos profundos. Quando bem executado, este design não apenas enriquece a experiência estética, mas torna-se motor de envolvimento, memória e significado.

3. Metodologia

3.1. Enquadramento Geral

A metodologia deste projeto baseia-se numa abordagem qualitativa, com foco na compreensão e aprofundamento da relação entre o design visual de personagens e a experiência imersiva do jogador. Integrado no paradigma interpretativo, o objetivo principal deste estudo considera analisar, através de exemplos concretos da perceção do público-alvo, a forma como elementos visuais tais como silhueta, paleta cromática, linguagem corporal e estilo artístico contribuem para a construção de identidade, narrativa e envolvimento emocional no contexto dos jogos digitais.

Ainda, a investigação segue uma metodologia fundamentada no modelo de *Problem-Based Learning* (PBL), orientando-se pela resolução de um desafio de design específico: como desenvolver personagens visuais capazes de comunicar de forma clara e envolvente dentro de um universo interativo. Este modelo metodológico permite integrar o estudo teórico com a análise crítica de referências visuais e a experimentação prática, favorecendo uma aprendizagem ativa e aplicada. O projeto deste mestrado desenvolve-se, assim, num ciclo contínuo de investigação, criação e reflexão crítica assumindo assim como desfecho a produção de um *ArtBook* de *Concept Art* que operacionaliza e materializa os conhecimentos adquiridos ao longo do processo.

3.2. Estrutura Metodológica

O projeto desenvolveu-se ao longo de várias etapas interligadas entre si, cada uma com objetivos e métodos específicos, descritos a seguir:

a) Revisão da Literatura

A primeira fase consistiu na seleção e análise de reflexão científica e técnica sobre design de personagens em jogos digitais. A revisão teórica centrou-se em quatro grandes áreas: impacto do design visual na imersão e *gameplay*; relação entre narrativa e design de personagens; clareza visual e sua influência na experiência do jogador; e identificação emocional e personalização no design. Foram consultados 13 artigos académicos, e documentos de referência, os quais sustentaram os critérios utilizados nas análises seguintes.

b) Análise de Casos de Estudo

Foram selecionados três jogos como casos de estudo principais: *Horizon Zero Dawn* (2017), *God of War (2018)* e *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017). Estes jogos foram escolhidos por apresentarem abordagens distintas ao design visual de personagens. Cada caso foi analisado segundo critérios previamente definidos, com base na reflexão sobre a bibliografia: coerência visual, clareza de silhueta, simbolismo, expressividade emocional, ligação entre design e as mecânicas de jogo, e evolução visual ao longo da narrativa. A análise foi apoiada por imagens retiradas de fontes oficiais, tais como *ArtBook*s e *Print Screens captados* dentro do jogo.

c) Inquérito por Questionário

Por forma a recolher perceções diretas de jogadores, foi elaborado um questionário online, concebido para recolher dados sobre a leitura visual, a empatia e a perceção de coerência dos participantes face aos designs dos personagens principais dos três jogos analisados. O questionário inclui imagens de referência para apoiar as respostas e está dividido em quatro secções: perfil do participante, avaliação individual de personagens, comparação entre estilos e reflexão geral sobre design e imersão. A amostra inclui tanto jogadores com experiência nos títulos referidos como participantes sem contacto direto, permitindo obter uma leitura principalmente visual.

3.3. Desenvolvimento do Produto Prático – *ArtBook* de Personagens

Com a conclusão do processo de investigação, está prevista a criação de um *ArtBook* digital centrado na personagem original Lena, assim como nas personagens secundárias que integram o mesmo universo ficcional. Este produto representa a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos, funcionando simultaneamente como um exercício criativo e como uma proposta de síntese entre estética, narrativa e funcionalidade no design de personagens.

A criação do *ArtBook* será orientada pelos princípios extraídos da revisão de literatura, pelas boas práticas observadas nos estudos de caso, e pelos dados obtidos no questionário. Serão particularmente valorizados os seguintes aspetos:

- Clareza de silhueta e legibilidade visual;
- Coerência estética com o universo ficcional proposto;

- Expressividade emocional e linguagem corporal;
- Elementos de vestuário e adereços com significado funcional e simbólico;
- Evolução visual da personagem principal ao longo da narrativa.

O processo de desenvolvimento gráfico inclui várias fases: pesquisa visual (*moodboards* e referências), esboços exploratórios, definição de paleta cromática, estudos de silhueta, construção do *model sheet*, iteração de trajes e adereços, e composição final das páginas do *ArtBook* com texto explicativo e legendas. Este material será acompanhado por documentação que justifica as decisões de design e relaciona os conceitos utilizados com os critérios de análise definidos ao longo da investigação.

O *ArtBook* visa não apenas demonstrar competência técnica e criativa, mas também apresentar uma proposta fundamentada que possa ser compreendida por outros designers, investigadores ou jogadores, como exemplo de boas práticas em design de personagens centrado na experiência do jogador.

3.4. Integração Metodológica e Reflexão Final

A articulação entre as diferentes fases deste projeto, a revisão teórica, análise de estudos de caso, recolha de dados empíricos e produção prática, sustenta uma abordagem metodológica, que combina observação crítica, experimentação visual e escuta ativa das perceções do público. Este modelo circular permitiu validar e refinar os critérios de avaliação, enquanto promoveu a reflexão crítica sobre o papel do design visual como mediador de experiência narrativa e emocional no jogo digital.

Ao optar por uma metodologia qualitativa, o projeto procura compreender não apenas o que torna um design eficaz, mas como e porquê certos elementos visuais contribuem para a imersão e ligação emocional. Esta orientação permitiu, por exemplo, observar como diferentes estilos visuais (realista, semi-realista ou estilizado) podem comunicar com igual eficácia, desde que sustentados por uma lógica coerente entre forma, função e simbolismo.

A componente do questionário foi fundamental para confrontar a análise académica com a perceção de jogadores reais. As respostas recolhidas permitem compreender melhor os efeitos do design visual na leitura imediata da função de uma personagem, no grau de empatia gerado e na influência que a estética tem na motivação para jogar.

4. Estudo de Caso e Resultados

4.1 Horizon Zero Dawn

4.1.1. Contextualização do jogo

Horizon Zero Dawn é um jogo de ação e RPG de mundo aberto. Foi desenvolvido pela *Guerrilla Games* e foi lançado em 28 de fevereiro de 2017 para *PlayStation 4*, tendo sido posteriormente lançado para PC a 7 de Agosto de 2020. O jogo passa-se num mundo pós-apocalíptico onde a natureza dominou o que restava das ruínas do Velho Mundo, mundo tecnológico pré-apocalipse, onde máquinas com tamanho colossal estão presentes em diversas áreas selvagens (Sony Interactive Entertainment, s.d.). A coexistência entre humanos e máquinas com aparência de animais selvagens cria um cenário único, que combina elementos naturais exuberantes com resquícios de uma era hipertecnológica perdida.



Figura 1. *Ilustração conceptual da Aloy em confronto com uma máquina.*
Fonte: Guerrilla Games (2017), via IAMAG.

O género do jogo combina ação em terceira pessoa com elementos de RPG e exploração. O jogador controla a personagem Aloy, uma caçadora exilada da tribo dos *Nora*, que percorre o mundo em busca de respostas sobre a sua origem, enquanto enfrenta ameaças humanas e mecânicas. O *gameplay* foca-se em combate estratégico, uso de

ferramentas tecnológicas, recolha de recursos, personalização de equipamentos e interação narrativa com *NPCs*. A exploração do ambiente é livre, com transições dinâmicas entre biomas, clima variável e progressão não linear.



Figura 2 *lustração da Aloy. Fonte: Guerrilla Games (2017), via IAMAG..*

Os personagens desempenham um papel central na experiência de jogo. Aloy é a personagem jogável e o foco da narrativa, e está presente em todos os momentos da jornada. O passado da Aloy é marcado pelo abandono, pela exclusão social e pela descoberta da sua ligação com o Velho Mundo. Esta é a base narrativa que estrutura todos os eventos principais. Com o decorrer da narrativa, a Aloy reúne aliados, antagonistas e figuras neutras que refletem diferentes perspetivas culturais sobre a tecnologia, o poder e a sobrevivência. As interações com estas personagens secundárias não apenas avançam a história, mas enriquecem o universo com diversidade simbólica e estética, já que cada tribo possui um estilo visual, linguagem e códigos sociais próprios (Sony Interactive Entertainment, s.d.; Harlow, 2018).



***Figura 3**. Arte conceptual de tribos distintas, Oseram, Carja e Nora, respetivamente. Fonte: Guerrilla Games (2017), via IAMAG.*

A escolha de *Horizon Zero Dawn* como estudo de caso nesta investigação justifica-se pelo modo exemplar como o jogo integra design visual, narrativa e mecânica de jogo na construção da sua protagonista. O design de Aloy não é meramente estético: comunica a sua identidade, função, história e evolução ao longo da experiência. Esta abordagem torna *Horizon Zero Dawn* um caso de estudo ideal para explorar como o design de personagens pode reforçar a imersão e o envolvimento emocional no *gameplay*.

4.1.2. Direção artística e universo visual

O estilo visual de *Horizon Zero Dawn* é predominantemente realista, mas com um toque de estilização subtil que permite a coexistência entre elementos naturais e estruturas tecnológicas altamente avançadas. Este estilo realista é evidente nas proporções anatómicas dos personagens, nas texturas dos tecidos, metais e peles, bem como nos efeitos atmosféricos e iluminação do mundo. No entanto, há uma abordagem cuidadosamente dirigida à composição das formas, cores e detalhes que confere ao jogo uma identidade visual distinta e reconhecível, o que o afasta de um naturalismo puro. Essa



***Figura 4**. Ambientes naturais e ruínas tecnológicas. Fonte: Guerrilla Games (2017), The Art of Horizon Zero Dawn.*

fusão entre o real e o simbólico permite que o universo de *Horizon* pareça ao mesmo tempo credível e mitológico (Davies, 2017).

A paleta de cores desempenha um papel expressivo e narrativo fundamental na construção do ambiente e das personagens. Com base na interpretação visual dos cenários do jogo e nas ilustrações presentes no *ArtBook* oficial *The Art of Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), observam-se tons de cor inspirados na natureza, predominância de verdes, ocres e vermelhos-escuros nas regiões habitadas por tribos humanas. Estas escolhas cromáticas evocam uma ligação simbólica à natureza, ancestralidade e resiliência. Por contraste, os azuis vibrantes e os lilases associados às máquinas e à tecnologia perdida funcionam como marcadores visuais de uma presença alheia, quase alienígena, que rompe com a lógica natural do mundo. Além disso, a presença do azul elétrico do dispositivo *Focus* que é utilizado pela Aloy, por exemplo, destaca-se no design da personagem e simboliza não apenas a sua singularidade tecnológica, mas também a sua conexão com o passado. Esta utilização da cor como linguagem reforça a narrativa, sem depender de exposição verbal, e intensifica a imersão visual do jogador.



Figura 5*.Dispositivo Focus em destaque no rosto de Aloy, com brilho azul elétrico que simboliza ligação tecnológica com o Velho Mundo. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn.*

As influências culturais e estilísticas no universo visual de *Horizon Zero Dawn* são múltiplas e cuidadosamente integradas. As tribos humanas foram inspiradas por uma ampla variedade de culturas indígenas e tradicionais, reinterpretadas de forma não literal, mas simbólica. O design da tribo *Nora*, por exemplo, combina elementos inspirados nas culturas nativas americanas e siberianas, evidentes nas peles de animais, nos padrões de trança do cabelo e nos acessórios artesanais. No entanto, segundo o *ArtBook* oficial *The Art of Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), a equipa de arte da *Guerrilla Games* evitou apropriação direta ou estereótipos visuais, preferindo criar uma linguagem visual própria baseada em lógicas funcionais, o que um povo poderia construir e

vestir a partir dos recursos disponíveis num mundo dominado por ruínas tecnológicas e vida selvagem artificial. Esta abordagem assegura autenticidade e verosimilhança, enquanto homenageia as tradições humanas de adaptação, resiliência e reinvenção.



Figura 6. *Design de traje da tribo Nora comparado ao traje Nora da Aloy. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn.*

Os personagens são, de forma consistente, coerentes com o mundo que habitam. Os trajes, acessórios e comportamentos refletem as realidades geográficas, sociais e tecnológicas de cada povo. A personagem de Aloy, por exemplo, é construída com base numa lógica visual de sobrevivência e deslocamento: a sua roupa mistura elementos improvisados com acessórios técnicos, sinalizando que ela vive à margem das normas sociais, mas possui uma ligação funcional com a tecnologia perdida. Outros personagens de tribos distintas apresentam visuais claramente característicos da tribo, tanto na forma como nos materiais, reforçando diferenças culturais, crenças e estruturas de poder.

Tal como descrito no *ArtBook* oficial *The Art of Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), cada tribo tem uma relação diferente e própria com as máquinas. A tribo dos *Nora* vê as máquinas um pouco além de uma fonte de recursos fornecida como uma bênção pela *Mãe de Todos,* eles caçam as máquinas para a recolha de peças que possam ser utilizadas para a criação de armadura, armas e outras ferramentas. Devido ao risco envolvido, os equipamentos derivados das máquinas são como um tesouro para o dono, utilizado como uma forma de exibir posição social e aptidão para a caça.

A direção artística de *Horizon Zero Dawn* assume desta forma um papel narrativo

essencial. Cada escolha visual, desde a densidade das florestas, ruínas tecnológicas, até à textura das armaduras, comunica ideias sobre o mundo, a história e os personagens. O equilíbrio entre a beleza natural e ruína tecnológica cria uma estética de contraste que reforça a sensação de mistério e descoberta.

4.1.3. Construção visual do(s) personagem(ns)

A construção visual da Aloy é um exemplo paradigmático do modo como o design pode servir como veículo narrativo e funcional. A personagem é apresentada como uma pária, excluída da sociedade tribal que a viu nascer, e essa condição de marginalidade é refletida nos seus trajes e adereços. Ao contrário dos membros da tribo *Nora*, Aloy não exibe os ornamentos simbólicos da sua cultura, as suas roupas são compostas por tecidos e peles rudimentares, misturados com componentes reaproveitados de máquinas, um indicador da sua autonomia e inventividade.

A silhueta da Aloy é intencionalmente esguia, funcional e facilmente reconhecível à distância. A composição do seu corpo, o porte atlético e os movimentos ágeis reforçam a sua identidade enquanto caçadora e exploradora. O cabelo ruivo trançado, além de visualmente marcante, contribui para destacar a Aloy no meio de ambientes naturais densos e em constante variação de iluminação e dos restantes personagens.



***Figura 7**. Silhueta clara de Aloy em combate. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn.*

O design do vestuário de Aloy segue uma lógica adaptativa. Ao longo da narrativa, o jogador pode adquirir e equipar diferentes conjuntos de armaduras, cada uma com características específicas de defesa e camuflagem. Visualmente, essas armaduras mantêm uma coerência estilística, mas variam em termos de camadas, texturas e detalhes. Isto permite que a personagem evolua esteticamente sem perder a sua identidade visual.

A expressividade da personagem é também potenciada por elementos visuais subtis. A sua expressão facial, marcada por uma postura determinada, o olhar atento e os traços ligeiramente endurecidos, comunica uma personalidade resiliente e crítica. Esta expressividade é complementada pelo comportamento corporal e pela animação naturalista, criando uma personagem que parece viva e emocionalmente acessível. Não há excessos nem artificialidade na forma como a Aloy se move, combate ou interage com o ambiente. Cada ação está visualmente integrada no seu perfil físico, mantendo a consistência entre forma e comportamento.



Figura 8. *Expressão facial de Aloy durante um momento de tensão narrativa, evidenciando a sua postura determinada e crítica. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn.*

Um dos elementos mais importantes na personagem é, sem dúvida, o Focus, um pequeno dispositivo tecnológico colocado na orelha direita. Este elemento não só reforça a singularidade da personagem em relação ao resto da humanidade, como também estabelece a sua ligação com o passado tecnológico pré-apocalipse. A integração deste componente no design é feita de forma sutil, sem exageros futuristas, permitindo que a personagem mantenha uma aparência coerente com o mundo tribal, enquanto sugere algo extraordinário e misterioso.

Através da construção visual da personagem, a Aloy representa simultaneamente a sobrevivência, a resistência e o questionamento. A sua imagem conjuga os códigos visuais da sua cultura de origem com elementos que apontam para uma verdade oculta, que será revelada ao longo da narrativa. Esta composição entre o familiar e o desconhecido, torna-a uma figura visualmente rica e narrativamente eficaz.

4.1.4. Clareza visual e função no *gameplay*

A clareza visual de Aloy é um dos pilares que sustentam a eficácia da experiência de jogo em *Horizon Zero Dawn*. Como referenciado no *ArtBook* oficial *The Art of Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), desde o início, o design da Aloy foi pensado para garantir que a personagem fosse facilmente identificável em qualquer contexto, seja em combate contra múltiplos inimigos, em situações furtivas com vegetação densa, ou durante a exploração em cenários de grande escala. A silhueta da personagem é limpa e distinta, graças à composição esguia, ao cabelo ruivo, e aos detalhes pontuais de cor nos trajes e acessórios. Estes elementos asseguram que o jogador consiga reconhecer rapidamente a personagem, mesmo à distância ou em ambientes visualmente complexos.



***Figura 9**. Visibilidade da Aloy enquanto escondida em vegetação. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn.*

Além da silhueta, o equipamento visível no corpo da personagem reforça a comunicação funcional do seu papel no jogo. As aljavas, bolsas, faixas, lâminas e o próprio arco principal estão sempre integrados na sua aparência. Estes elementos não são meramente decorativos, sendo que transmitem ao jogador que tipo de ação a Aloy está preparada para realizar. O dispositivo *Focus*, por exemplo, é ativado com um gesto visual claro, com uma leve inclinação da cabeça, acompanhado por um efeito de luz azul que serve como feedback visual. Esse gesto, repetido ao longo do jogo, torna-se parte do vocabulário corporal da personagem e informa o jogador sobre a ativação de uma habilidade sensorial crucial para a exploração e para o combate.

O design visual também comunica, de forma eficaz, as capacidades e especializações momentâneas da personagem. À medida que o jogador adquire trajes com diferentes atributos mecânicos, como resistência ao fogo, ao gelo, à eletricidade, aumento de furtividade ou de defesa física, cada um desses trajes apresenta variações estéticas significativas. Um traje focado em furtividade, por exemplo, utiliza tecidos escuros, silhueta compacta e poucos elementos metálicos brilhantes. Já um traje com defesa reforçada inclui placas protetoras visíveis, espessamento das camadas de tecido e detalhes robustos, como cintas de couro ou proteções metálicas.

Estas mudanças no visual não são apenas cosméticas e ajudam o jogador a associar determinado aspeto visual a um conjunto de vantagens mecânicas. Isto permite uma leitura mais intuitiva da preparação da personagem para cada determinado desafio. O próprio comportamento das roupas e adereços em movimento, como som dos metais, contribui para esta legibilidade sensorial da função.

Importa ainda referir que o jogo mantém uma coerência visual mesmo quando são feitas trocas de equipamento. Os trajes alternativos, embora distintos entre si, respeitam a identidade da personagem e as lógicas estéticas do universo. Em nenhum momento o jogador sente uma quebra de continuidade visual, cada traje parece pertencer organicamente ao mundo, o que reforça a imersão e a naturalidade das transições. Além disso, muitos dos trajes disponíveis para aquisição estão associados a culturas ou tribos específicas dentro do jogo, o que permite que a personagem carregue, literalmente, as marcas visuais das suas alianças e experiências.



***Figura 10**. Traje tribal da Banuk equipado pela Aloy, comparativamente a personagens Banuk. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn.*

Em suma, o design de Aloy é construído com uma forte consciência funcional. A aparência comunica não apenas quem ela é, mas como ela está preparada para agir naquele momento específico, o que o jogador pode esperar dela em termos de ação, e qual é o seu grau de adaptação ao desafio presente.

4.1.5. Expressividade e empatia

Como referenciado no *ArtBook* oficial *The Art of Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), a expressividade e personalidade da Aloy são alguns dos elementos principais para a sua construção. Estes elementos conseguem transmitir empatia entre a personagem e o jogador, além do entendimento de como, a partir da personalidade da Aloy, o jogador seria guiado para um tipo de *playstyle* de escolhas e ações que a própria Aloy tomaria ou poderia tomar. Desde o design do cabelo até à sua postura e ao comportamento corporal, todos os aspetos visuais da personagem foram cuidadosamente concebidos para transmitir emoções de forma subtil e credível.

A postura da Aloy durante o combate, por exemplo, expressa agilidade e prontidão. Já em momentos em que não decorre nenhum combate ou durante a exploração, a forma como ela se agacha, como se esquiva, a personagem tem um comportamento mais descontraído. Estas reações, visivelmente integradas na animação do corpo e do rosto, ajudam a construir a imagem de uma personagem atenta, pensativa e sensível ao ambiente.



***Figura 11**. Aloy a efetuar uma esquiva. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn..*

Outro fator que intensifica a empatia é a coerência entre o aspeto de Aloy e a sua personalidade. O seu visual evita arquétipos de hipersexualização e opta por uma representação funcional, prática e autêntica. O equipamento da Aloy é discreto, e carrega

sempre um sentido de propósito, cada adereço parece ter sido adquirido por necessidade, não por vaidade. Além disso, dos diversos trajes que a Aloy pode equipar, todos eles permitem perceber facilmente a funcionalidade específica dos mesmos apenas pelo visual. Isto contribui para a construção de uma personagem que é visualmente coerente e emocionalmente acessível.

Durante os diálogos, o sistema de escolha de respostas permite que o jogador oriente a atitude da Aloy entre três tons principais: empático, racional ou agressivo. Embora estas variações estejam ligadas ao texto, são acompanhadas de mudanças sutis no tom de voz e na expressão facial da personagem, o que reforça a expressividade das emoções que a personagem sente nessas determinadas opções de diálogo. O jogador não escolhe apenas uma fala, mas observa o modo como a personagem a sente e a manifesta visualmente.

Assim, a Aloy revela-se como uma personagem com elevada expressividade emocional, que é conseguida através de um equilíbrio entre o detalhe visual, a animação naturalista e a coerência comportamental. Esta expressividade, integrada à sua aparência e ao seu papel na história, facilita a identificação do jogador com a personagem e sustenta uma relação de empatia que se aprofunda ao longo da narrativa.

4.1.6. Narrativa visual e simbolismo

Em *Horizon Zero Dawn*, a narrativa não é contada apenas pelas palavras ou pelas ações, mas também pela aparência das personagens, pelos ambientes e pelas escolhas estéticas que permeiam o mundo do jogo. Aloy, como figura central da narrativa, é um exemplo notável de como o design visual pode conter e comunicar história, identidade e transformação. O seu visual não é apenas decorativo: é uma extensão simbólica da sua origem, do seu conflito e do seu papel enquanto elo entre dois mundos, o tribal e o tecnológico.

A sua aparência inicial transmite de forma imediata a condição de marginalidade. O vestuário improvisado, feito de materiais rústicos e reaproveitados, distingue-a dos membros da sua própria tribo. A ausência de insígnias culturais e o uso de acessórios práticos em vez de ornamentais comunicam ao jogador, sem qualquer linha de diálogo, que se trata de uma figura que vive de forma diferente das estruturas sociais convencionais. Essa identidade visual é também reforçada pelo dispositivo *Focus*, cuja presença

tecnológica em contraste com o restante equipamento natural revela uma ligação enigmática ao passado avançado e uma diferenciação clara face aos demais humanos, que ignoram ou temem tais tecnologias.

Ao longo do jogo, a evolução do design da Aloy acompanha o avanço da narrativa. Cada novo traje ou adorno adquirido representa não apenas uma melhoria funcional, mas também uma assimilação simbólica de novas culturas, experiências e revelações. Por exemplo, após interações com outras tribos, a Aloy pode adquirir roupas que incorporam elementos visuais dessas culturas, como tecidos, padrões, cores ou formas, o que sugere não apenas uma mudança exterior, mas também uma transformação interior, um crescimento pessoal que a leva de forasteira a figura unificadora de diferentes povos.

Este uso do vestuário como marcador de progresso narrativo é reforçado por elementos visuais de ambientes e tecnologias antigas. Em locais onde a Aloy acede a conhecimentos do passado, como bunkers subterrâneos ou instalações automatizadas, o contraste entre a estética tribal e o design limpo e geométrico dos artefactos tecnológicos gera tensão visual e temática. A Aloy, com este tipo de trajes híbridos e o com o constante movimento entre estes dois mundos, torna-se a personificação viva da reconciliação e da disparidade entre o antigo e o novo, o humano e o artificial.



***Figura 12**. Contraste visual entre a estética tribal do traje da Aloy com a arquitetura tecnológica das ruínas antigas. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn.*

Além da própria personagem, o mundo em que se insere também está repleto de simbolismo visual que reforça a narrativa. As máquinas zoomórficas, por exemplo, não são apenas inimigos mecânicos, elas assemelham-se a animais e representam diferentes funções ecológicas e espirituais dentro da nova ordem natural. A forma como a Aloy interage com estas criaturas, as analisa com o *Focus*, as desmonta ou as domina, reforça o seu papel como intermediária entre o conhecimento humano e o controle da tecnologia.



Figura 13. *Interação de Aloy com uma máquina zoomórfica, a analisá-la com o Focus. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de Horizon Zero Dawn.*

Importa também referir que a narrativa visual manifesta-se em momentos de silêncio. Existem sequências onde o jogador observa a Aloy contemplar ruínas, tocar símbolos antigos ou reagir com surpresa e reverência a descobertas tecnológicas. Nestes momentos, o design facial e corporal da personagem comunica aquilo que a narrativa quer expressar sem palavras: a sensação de herança, de assombro e de responsabilização.

Por fim, o simbolismo mais poderoso talvez resida na construção da personagem como metáfora da fusão entre mundos. A Aloy é, visual e narrativamente, uma ponte entre tribos, entre eras, e entre formas de ver o mundo. O jogador, ao controlar esta personagem, não apenas interage com o mundo, mas carrega simbolicamente o papel de quem reconstrói o elo perdido entre a humanidade e a tecnologia. O design da Aloy, nesse sentido, não é apenas visualmente funcional ou estético, mas apresenta significado narrativo.

4.1.7 Imersão e ligação emocional

A imersão em *Horizon Zero Dawn* é profundamente mediada pelo design visual da sua protagonista e pela coerência estética entre a personagem e o mundo que habita. A Aloy é uma figura criada não apenas para ser controlada pelo jogador, mas para ser sentida, compreendida e acompanhada emocionalmente ao longo da sua jornada. A sua presença visual está intrinsecamente ligada à sensação de credibilidade do universo narrativo, à fluidez da jogabilidade e à profundidade da conexão afetiva que se estabelece durante a experiência.

Desde os primeiros momentos de jogo, o jogador é exposto a uma personagem que

se destaca, mas sem parecer desajustada. A Aloy possui alguns aspetos característicos que lhe fornecem destaque, como por exemplo, o seu cabelo ruivo, que lhe permite identificá-la de imediato em qualquer ambiente.



***Figura 14**. O cabelo ruivo de Aloy como elemento de distinção visual e reconhecimento imediato em qualquer cenário. Fonte: Guerrilla Games (2017), captura de ecrã de*

A forma como a Aloy se move, interage e responde ao ambiente contribui fortemente para essa imersão. As animações são fluidas e naturalistas; os gestos de combate, investigação ou observação são convincentes e respeitam o seu físico e vestuário.

Outro fator determinante para a imersão é a forma como o design da personagem reforça o controlo do jogador. O jogador personaliza o equipamento da Aloy, escolhe quais armas equipar, desbloqueia habilidades e define o tom das suas interações com outros personagens. Todas essas escolhas têm reflexos visuais: trajes diferentes, poses com armas distintas, alterações na aparência de acordo com o progresso narrativo.

A ligação emocional com a personagem é construída de forma gradual e sustentada. O silêncio da Aloy é expressivo, os olhares têm peso narrativo e as suas reações visuais ajudam o jogador a interpretar o que está a acontecer à sua volta. Em diversos momentos, é possível prever o estado emocional da personagem apenas pela forma como ela se posiciona ou movimenta o rosto, sem necessidade de diálogo. Isto, eventualmente, acaba por desenvolver uma relação inconsciente entre jogador e a personagem, baseada em observação, interpretação e empatia.

Além disso, a própria jornada da Aloy, que tem como objetivo desvendar a sua verdadeira identidade e o lugar onde pertence, ressoa com experiências humanas universais. O design visual traduz essa busca de forma simbólica e emocional: os traços dis-

tintos, o equilíbrio entre o rústico e o tecnológico, e a postura firme mas solitária refletem uma personagem em conflito, mas em constante crescimento. O jogador não apenas acompanha essa evolução, mas participa nela, através de decisões de progressão, exploração e combate.

4.1.8. Avaliação crítica

O design de personagens em *Horizon Zero Dawn*, com especial destaque para a protagonista Aloy, constitui um caso exemplar de como a estética pode ser utilizada de forma funcional, narrativa e emocionalmente eficaz dentro de um jogo digital. A construção visual da Aloy é fruto de uma abordagem multidisciplinar que conjuga direção artística, coerência cultural, design funcional e empatia narrativa. O resultado é uma personagem visualmente marcante, reconhecível à distância, mas também emocionalmente acessível, cuja aparência comunica a sua origem, conflito e evolução sem necessidade de exposição verbal excessiva.

Uma das principais forças deste design reside na sua clareza visual e legibilidade, fatores essenciais num jogo de ação e exploração em mundo aberto. A silhueta da Aloy, os contrastes cromáticos e os adereços bem posicionados garantem que o jogador a identifique de forma imediata, independentemente do ambiente. Essa clareza estende-se também às mudanças de trajes e equipamentos, que além de variarem esteticamente, comunicam com precisão as funções e vantagens mecânicas de cada conjunto. Trata-se de uma integração entre forma e função, onde o visual não apenas ilustra, mas informa e serve diretamente a jogabilidade.

Outro ponto é a forma como o design da Aloy reforça a narrativa e o crescimento da personagem. As alterações visuais que ocorrem ao longo do jogo, seja na complexidade dos trajes, nos materiais utilizados ou nos elementos simbólicos que carrega, refletem de modo subtil mas eficaz a sua progressão pessoal. Esta coerência entre aparência e desenvolvimento dramático intensifica a imersão e aprofunda a ligação emocional do jogador com a personagem, transformando a estética num meio de *storytelling*.

A decisão da equipa de design de evitar estereótipos visuais, especialmente no que diz respeito à representação feminina, revela também um compromisso com a integridade narrativa e com uma abordagem mais realista e humanizada. A aparência da Aloy transmite autonomia, resiliência e pragmatismo, valores que ressoam com o seu comportamento e papel na história.

Apesar da consistência e qualidade do design, é possível perceber certas limitações. Uma delas é a relativa ausência de marcas físicas permanentes na personagem ao longo do jogo, como cicatrizes visíveis, mudanças fisiológicas ou transformações corporais mais significativas que pudessem refletir de forma mais contundente as consequências dos eventos vividos. Embora existam alterações subtis na postura e no traje, o corpo de Aloy permanece quase inalterado, o que pode ser visto como uma oportunidade perdida para uma exploração visual mais profunda da passagem do tempo e do impacto das experiências.

Outro ponto que poderia ter sido mais explorado é a variação estética entre escolhas morais ou emocionais do jogador. Embora o jogo permita alguma liberdade de respostas, as escolhas feitas não têm impacto direto no visual da personagem, o que limita a personalização simbólica do percurso narrativo. Ainda assim, estas questões não comprometem a excelência global do design, e podem ser vistas como áreas de potencial expansão em futuras iterações ou jogos com foco semelhante.

Em termos de aplicação prática, *Horizon Zero Dawn* oferece lições valiosas para o desenvolvimento de personagens jogáveis: a importância da clareza visual, a integração entre função e forma, a expressividade controlada, a coerência cultural, e o valor de um design que evolui com a narrativa. Trata-se de um exemplo que demonstra que o visual de uma personagem não deve ser apenas resultado de estética, mas também intencional, uma ferramenta que comunica, emociona e sustenta o universo do jogo de forma orgânica e eficaz.

4.2 *God of War (2018)*

4.2.1 Contextualização do jogo

God of War (2018), desenvolvido pelo *Santa Monica Studios* e publicado pela *Sony Interactive Entertainment*, representa uma reinterpretação da franquia clássica, que teve início em 2005. Ao abandonar a mitologia grega e abraçar o universo da mitologia nórdica, este título marca não apenas uma mudança de cenário e tom, mas uma transformação estética e conceptual do seu protagonista, Kratos, e da narrativa como um todo. Lançado inicialmente para *PlayStation 4*, o jogo é amplamente reconhecido pela sua inovação na jogabilidade, maturidade narrativa e excelência na direção artística.

Alguns exemplos de reconhecimento pelo público, podem ser encontrados em avaliações no *website* do *metacritic (Metacritic, 2018)*, tais como: Eurogamer Italy, Apr 12, 2018. “God of War is the best example of how you should manage the beginning of a new era for an established brand, in every entertainment media. It’s the pinnacle of Sony’s will to promote creative freedom for its first party studios. It’s a melting pot made of old school video game elements and technical mastery, a great script and revolutionary ideas”; Gameblog.fr, Apr 12, 2018. “God of War is an astonishing achievement in the series, a magnificent and deep game that plays quite differently but greatly and succeeds in absolutely every aspect. The action is great, the exploration is great, the story is great, the characters - who are remarkably played - are great, the setting is wonderful, the music is truly special: players can't turn their back on this absolute work of art”. Como perceptível pelos comentários da crítica, esta nova abordagem à franquia destacou *God of War* como uma referência na indústria em termos de design de personagens e construção emocional. Ainda em 2018, *God of War (2018)* foi premiado como *Game of the Year*[1].

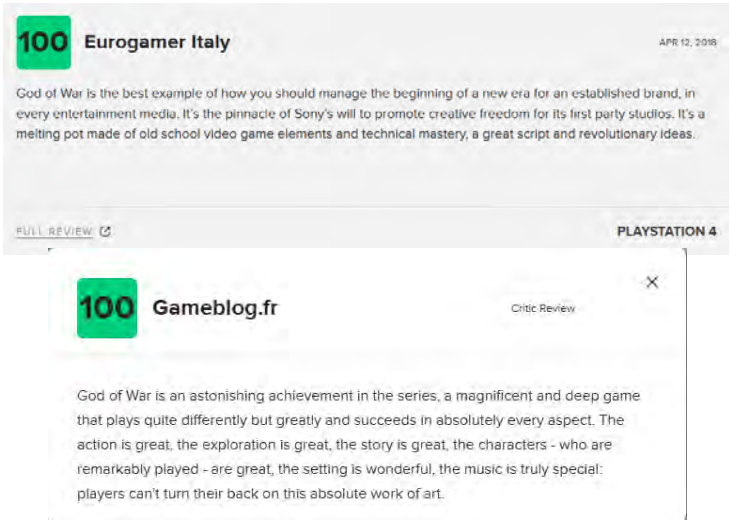


Figura 15*. Críticas de God of War, Metacritic. Fonte: Metacritic.*

O jogo enquadra-se no género de ação-aventura com elementos de *RPG*, combinando exploração em terceira pessoa, combate corpo-a-corpo, resolução de puzzles e progressão narrativa contínua. A perspetiva de câmara foi reformulada em relação aos jogos anteriores da franquia: agora no ângulo *Over the Shoulder*, que procura criar uma experiência mais íntima e imersiva.

[1] Game of the Year é a categoria principal dos The Game Awards, que distingue o jogo considerado mais completo do ano, reconhecendo excelência em todos os campos criativos e técnicos (The Game Awards, s.d.)

Os personagens têm um papel absolutamente central na experiência. Kratos, que era reconhecido pelo público como a representação de fúria descontrolada e brutalidade, surgiu nesta versão de 2018 como um guerreiro envelhecido, silencioso e contido, cuja brutalidade é equilibrada por uma nova responsabilidade paternal: a educação do seu filho, Atreus. A narrativa é construída inteiramente a partir da relação entre pai e filho, tanto em termos de desenvolvimento emocional como de mecânicas de jogo. Atreus não é um mero acompanhante e espectador ao longo do jogo: participa ativamente nos combates, auxilia o Kratos na resolução de enigmas, traduz textos de línguas antigas e influencia o desenrolar emocional da narrativa.



***Figura 16**. Arte conceptual de God of War (2018), incluindo Kratos e Atreus. Fonte: Santa Monica Studio (2018), The Art of God of War.*

A escolha de *God of War (2018)* como estudo de caso justifica-se pela forma exemplar como o jogo integra narrativa, *gameplay* e direção de arte no desenvolvimento dos seus personagens principais. O redesenho visual de Kratos e a adição inédita do Atreus são exemplos de como o design de personagens pode ser usado para expressar transformação, intimidade emocional, e evolução temática ao longo do jogo. Além disso, a linguagem visual utilizada no design dos equipamentos, adereços, armas e comportamento corporal reflete diretamente a trajetória de crescimento, luto, conflito e reconciliação que define a experiência do jogador. O cuidado com a textura dos materiais, o simbolismo dos ornamentos, e a coerência estética com o novo universo mitológico contribuem para tornar este título um modelo de referência em design visual narrativo.

4.2.2. Direção artística e universo visual

A direção artística de *God of War (2018)* representa uma mudança radical em relação à estética da trilogia original da franquia. Abandonando o visual inspirado pela mitologia grega, o jogo reconstrói o seu universo visual a partir de uma abordagem mais contida, atmosférica e simbólica, inspirada na mitologia nórdica.

O estilo visual de *God of War* pode ser classificado como realista, mas com uma forte componente estilizada na conceção do mundo e dos seus habitantes. O realismo está presente em texturas como peles, metais envelhecidos, cicatrizes, sujidade nos corpos e no comportamento dos materiais sob a luz. A arte do jogo utiliza muitas vezes cores frias, como azuis, cinzentos, verdes e brancos descorados.



***Figura 17**. O realismo nas texturas. Fonte: Santa Monica Studio (2018), The Art of God of War.*

A paleta de cores, conforme observada nas ilustrações do *ArtBook*, é utilizada de forma emocional e ambiental, refletindo o estado das personagens e o tom dos eventos narrativos. Os tons apagados e os contrastes entre luz e sombra evocam temas de luto, memória e sobrevivência. O jogo começa com uma cerimónia fúnebre, envolta em névoa, e o tom visual permanece introspetivo durante boa parte da campanha. Quando

ocorrem momentos de revelação ou conflito, há inserções de vermelhos intensos, laranjas ou dourados, utilizados para destacar o peso dramático de certas cenas, como em combates contra deuses.

As influências culturais e estilísticas no universo visual do *God of War* são cuidadosamente filtradas para evitar estereótipos ou caricaturas da mitologia nórdica. Segundo o *ArtBook,* é revelado que a equipa artística investigou profundamente a estética da era viking, mas optou por estilizações que servissem o ritmo e a simbologia do jogo, especialmente nas relações entre a natureza e o divino.



***Figura 18**. Diferenças no vestuário entre Kratos e Atreus. Fonte: Santa Monica Studio (2018), The Art of God of War.*

Essa fusão entre o natural e o mitológico é visível não apenas nas paisagens, mas no próprio design dos personagens. Kratos, embora tenha vindo de outra mitologia, foi visualmente reconfigurado para se integrar neste universo. A sua pele cinzenta e marcada contrasta com os tecidos e metais nórdicos do novo tipo de traje, além de uma barba preenchida, um machado e acessórios de couro já envelhecido ajudam a situá-lo visualmente neste novo universo. Atreus, por sua vez, como pertencente exclusivamente a este universo nórdico, teve mais liberdade na concepção do seu traje por parte da equipa de arte, tendo apenas como elementos principais um cachecol amarelo em volta do pescoço como referência à falecida mãe da personagem, além de um tecido amarrado em volta da cintura referente ao design original do Kratos. A diferença de vestuário



***Figura 19**. Cena da cerimónia fúnebre de Faye, esposa de Kratos e mãe de Atreus. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War.*

entre pai e filho não tendo apenas importância funcional, tem sobretudo relevância narrativamente.



***Figura 20**. Brok e Sindri, respetivamente. Fonte: Santa Monica Studio (2018), The Art of God of War.*

Todos os personagens secundários, desde deuses até criaturas míticas e humanos comuns, são igualmente construídos com uma lógica visual que respeita a coesão do mundo. Como exemplo, os irmãos ferreiros Brok e Sindri, têm trajes, ferramentas e feições que refletem as suas histórias pessoais e temperamentos distintos.

4.2.3. Construção visual da(s) personagem(ns)

Em *God of War (2018)*, tanto o design do Kratos quanto o do Atreus foram concebidos com uma intencionalidade narrativa, onde cada detalhe, desde a silhueta até aos detalhes dos trajes, carrega significado emocional e simbólico.



***Figura 21**. Design do Kratos durante a saga grega e design do Kratos na saga nórdica, respetivamente. Fonte: God of War Wiki (s.d.), página "Kratos".*

A silhueta do Kratos mantém a sua imponência icónica, mas é agora reformulada para um novo contexto dramático, contudo, mesmo com o novo visual, o Kratos continua imediatamente reconhecível. O elemento visual que mais se destaca nesta reinvenção é a barba, que ganhou volume e preenche agora o rosto, ao contrário do visual original, o que demonstra maior maturidade, passagem do tempo e o abandono da juventude, que era composta por raiva e vingança, e que marcava a sua aparência anterior. A silhueta é reforçada por trajes robustos, compostos por couro espesso, fivelas metálicas, peles e tecidos, típicos do ambiente nórdico, que contribuem para uma leitura visual clara e funcional.

Já o Atreus apresenta uma silhueta esguia, infantil e extremamente móvel, em contraste direto com a presença sólida e mais robusta do Kratos. Apesar da diferença de escala, ambos são facilmente reconhecíveis à distância e em movimento, devido à oposição clara de formas e pesos corporais, um aspeto crucial para a legibilidade durante o *gameplay* em que ambos atuam simultaneamente no ecrã.

Os traços visuais que definem a identidade do Kratos são marcados pelo contraste entre o passado e o presente. A pele branca, é uma marca que representa uma tragédia do passado da personagem, onde este foi amaldiçoado a ter a sua pele coberta pelas cinzas da sua família, que permanecem como símbolo de culpa. As cicatrizes que atravessam o torso e o ombro são marcas deixadas pelas batalhas do passado. O novo traje evita ornamentos desnecessários e opta por uma estética de sobrevivência: proteções mínimas, ombreiras assimétricas, mantos de pele e cintos funcionais. A arma principal, um machado chamado de *Leviathan*, é também um elemento identitário poderoso, não apenas pelas runas que compõem o seu design, mas pela ligação emocional com a falecida esposa e pelas características gélidas que contrastam com as antigas *Blades of Chaos*, arma icónica que acompanhou o Kratos na saga da mitologia Grega.

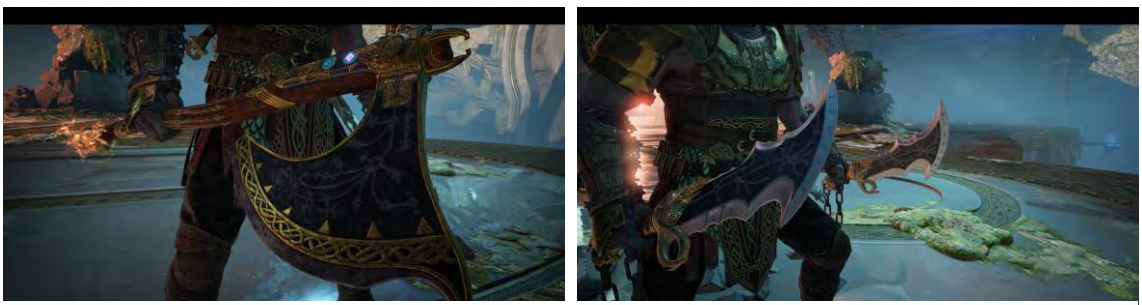


***Figura 22**. Machado Leviathan e as Blades of Chaos, respetivamente. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War.*



Figura 23. *Visual do Atreus, a equipar uma armadura oferecida pela mãe. Fonte: Santa Monica Studio (2018), The Art of God of War.*

Atreus, por sua vez, é caracterizado visualmente por trajes leves, coloridos e com detalhes mais ricos em padrões. A sua expressão facial é menos endurecida, marcada por um olhar curioso, e aparência infantil.

Ambos os personagens apresentam símbolos visuais relevantes: Kratos carrega cicatrizes e tem as *Blades of Chaos* escondidas durante grande parte da narrativa, que quando retornam, marcam um ponto de viragem dramático na narrativa e no seu visual. O reaparecimento das correntes e do fogo que emana delas introduz uma alteração momentânea no estilo visual do Kratos, relembrando a iconografia do passado e revelando uma transição inevitável, onde por mais que tente enterrar e fugir do passado, Kratos é forçado a conciliar o passado de guerreiro com as suas responsabilidades como pai. Atreus, por outro lado, adquire marcas mais sutis ao longo da narrativa, como alterações no vestuário, uso de novas habilidades com o arco e expressões faciais que se tornam mais sérias à medida que a sua inocência é confrontada pela violência e pela verdade da sua origem.

As transformações visuais ao longo do jogo são progressivas e simbolicamente integradas. Kratos não sofre grandes mudanças físicas, mas o momento em que decide voltar a utilizar as *Blades of Chaos* representa visualmente o confronto e o começo da aceitação do seu passado.

4.2.4. Clareza visual e função no gameplay

A clareza visual desempenha um papel fundamental no design de personagens de *God of War (2018)*, especialmente devido à persistente presença de dois personagens

principais durante a *gameplay* e à riqueza visual dos cenários. O jogo adota uma perspetiva de câmara *Over the Shoulder*, mais próxima e intimista à personagem, o que exige especial atenção à legibilidade dos corpos, animações e ações do jogador e dos seus aliados. Neste contexto, o design de Kratos e Atreus cumpre de forma exemplar a função de comunicar mecânicas, comportamentos e intenções através da forma visual.



Figura 24. *Perspetiva Over the Shoulder. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War.*

Kratos apresenta uma silhueta robusta, e facilmente distinguível, mesmo em ambientes escuros ou caóticos. A combinação entre o seu corpo, os trajes assimétricos, e o machado visível nas costas contribui para uma leitura rápida da sua posição e orientação em combate. A sua postura corporal sempre tensa e inclinada para a frente reflete visualmente a sua preparação constante para os momentos de combate. O movimento dos tecidos pesados e das peles confere peso físico às suas ações, reforçando o feedback sensorial da jogabilidade.



Figura 25*. Kratos em combate com o machado Leviathan. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War.*

As animações de ataque, esquiva e defesa são codificadas com clareza, garantindo que o jogador compreende os timings e o impacto das suas ações apenas pela observação

do corpo da personagem. Cada golpe com o machado é acompanhado por um movimento deliberado, com prolongamento visual nos ombros e nas pernas, criando uma ligação direta entre forma e função. Quando o jogador ativa as habilidades especiais, como o modo de fúria ou runas mágicas, o corpo de Kratos altera-se fisicamente com alguns efeitos visuais, tais como luz ou efeitos de energia, facilitando a perceção das mudanças de estado de combate.

Atreus, por sua vez, possui um corpo muito mais leve e dinâmico. A sua movimentação é ágil, com corridas, saltos e esquivas que contrastam com a solidez de Kratos. Durante o combate, ele é frequentemente visto a posicionar-se em pontos estratégicos durante a batalha, a atirar flechas ou a distrair os inimigos. O traje é mais colorido e os efeitos visuais das habilidades garantem que, mesmo sendo mais pequeno e ágil, o jogador consiga identificá-lo facilmente no ecrã. As linhas de voz e as animações coordenadas entre os dois personagens também ajudam a reforçar o seu papel mecânico, sem comprometer a clareza visual. Além do combate, os visuais de ambos os personagens comunicam funções contextuais. Em momentos de exploração, por exemplo, Atreus aproxima-se automaticamente de objetos relevantes e faz anotações quando o jogador descobre algo novo.

No geral, o design visual dos protagonistas em *God of War* foi construído com uma forte consciência funcional. Cada elemento, desde a silhueta até ao vestuário, das animações ao posicionamento em combate, serve para informar, reforçar e facilitar a ação do jogador, enquanto preserva o rigor estético e narrativo do universo do jogo.

4.2.5. Expressividade e empatia

No *God of War (2018)*, a relação emocional entre Kratos e Atreus é fortemente destacada, e a construção desta ligação é sustentada, em grande parte, pela subtileza da animação facial, pela linguagem corporal, tons de voz e pela forma de como os dois

interagem entre si.



***Figura 26**. Expressão contida de Kratos, refletindo dor e silêncio emocional. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War.*

Kratos, durante os jogos da mesma franquia, que passam na mitologia Grega, é reconhecido como um símbolo de fúria e violência, no entanto, nesta versão de 2018, a personagem apresenta agora um estado emocional muito mais contida, mas não menos intensa. Esta mudança de maturidade emocional é traduzida através dos gestos, ações e dos tons de voz, tornam a personagem mais humana, permitindo ao jogador reconhecer traços de culpa, perda e tentativa de redenção.

O Atreus é o contraste desta contenção por parte do Kratos. As suas expressões são juvenis e visivelmente mais energéticas. O Atreus acompanha estas emoções com gestos espontâneos e movimentos ágeis. Essa vivacidade contrasta com o peso emocional que acompanha o Kratos e reforça a tensão entre o amadurecimento do *Atreu* e a rigidez do pai, criando um dinamismo emocional que o jogador não apenas observa, mas com o qual se envolve.

A empatia entre jogador e personagem é reforçada pelas reações partilhadas entre os personagens. Quando o jogador encontra um novo desafio, uma ruína ou uma pista da narrativa, tanto o Kratos quanto o Atreus reagem frequentemente com comentários, movimentos ou mudanças de expressão.

Também é importante destacar o modo como o jogo utiliza o silêncio para desenvolver empatia. Há momentos em que o Kratos observa o Atreus à distância e em silêncio, como se ponderasse as palavras mas não as expressasse, no entanto, ao longo da progressão do jogo, o Kratos acaba por falar mais comparativamente com o começo do jogo. Esses gestos são frequentemente mais impactantes do que qualquer diálogo, pois obrigam o jogador a interpretar sentimentos complexos a partir da linguagem corporal.

Do mesmo modo, o Atreus acaba por expressar alguma frustração e mágoa, não por confrontos diretos, mas por distanciamentos sutis, afastando-se do Kratos, baixando a cabeça ou recusando interações.

Assim, a empatia construída entre jogador e personagem em *God of War* resulta de um design visual e comportamental alinhado com a narrativa.

4.2.6. Narrativa visual e simbolismo

No *God of War (2018)*, o design visual dos personagens não é apenas funcional ou estético, é uma ferramenta narrativa que comunica os temas centrais da história.

O Kratos carrega, desde o primeiro instante, o peso do seu passado, e isto é visível já no começo do jogo. A sua pele, que é branca devido às cinzas que o cobrem e está coberta de cicatrizes, são uma marca deixada por uma tragédia que decorrera durante o passado da personagem na mitologia grega. A arma que o jogador utiliza durante grande parte do jogo, o machado *Leviathan*, funciona como um símbolo duplo: uma ferramenta de combate, mas também de luto e memória à figura da falecida esposa do Kratos.



***Figura 27**. Detalhes do rosto e torso do Kratos. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War.*

O regresso das *Blades of Chaos*, que não surgem até ao segundo ato do jogo, é um dos momentos de maior peso simbólico na narrativa visual. Quando o Kratos decide desenterrá-las, o jogador assiste à reemergência literal do passado da personagem. A mudança visual associada a este momento, marca um ponto de viragem dramático. Visualmente, este retorno revela que, para proteger o presente, o Kratos precisaria aceitar

e integrar a violência que tentou deixar para trás. Esta transição é reforçada por animações e enquadramentos que dramatizam o reencontro com as armas antigas, sem necessidade de exposição textual.

Atreus, por outro lado, é visualmente construído como uma figura inexperiente. Veste roupas mais coloridas, leves, sendo que à medida que progride na narrativa, o vestuário de Atreus vai-se tornando mais complexo, ganhando camadas, acessórios e outros detalhes. Um dos elementos visuais mais simbólicos que acompanham a personagem é o seu arco, que é uma herança da mãe e instrumento que representa conhecimento, foco e controlo, que contrasta com a força bruta e com o machado do Kratos.

Outro elemento com uma carga simbólica significante no design de Atreus é a sua linguagem corporal. Inicialmente mais submissa, dependente e entusiasta, ao longo do jogo ele vai ganhando uma postura mais firme, mais confiança e até arrogância nas suas ações. Estas alterações visuais acompanham o momento em que descobre a verdade sobre a sua descendência relacionada com o divino e começa a questionar e a confrontar a autoridade do Kratos. Durante essa fase, há um endurecimento subtil na forma como se apresenta, com menos sorrisos e com tons de voz mais desafiantes e arrogantes.

4.2.7. Imersão e ligação emocional

A imersão em *God of War (2018)* é construída sobre uma base estética, emocional e interativa que se manifesta, sobretudo, na forma como o Kratos e o Atreus são concebidos e apresentados ao jogador. Desde os primeiros momentos, o design de Kratos comunica um estado de introspeção. A sua presença imponente e o rosto marcado pelo tempo projetam uma imagem de contenção emocional.

A sensação de imersão é reforçada pela câmara próxima ao personagem, que nunca se afasta do mesmo. Esta decisão de design técnico é complementada por um trabalho visual meticuloso, com o cansaço e respiração pesada do Kratos após um combate, o modo como o Atreus aproxima-se para observar algo e a forma como o Kratos hesita antes de tocar no ombro do Atreus. Pequenos gestos que acabam por contribuir para uma experiência mais imersiva. A interação entre o Kratos e o Atreus é assim um dos

principais motores de ligação emocional com o jogador. A forma como ambos se movem e reagem cria uma relação que evolui gradualmente, visual e emocionalmente.



***Figura 28**. Interação emocional entre Kratos e Atreus. Fonte: Santa Monica Studio (2018), captura de ecrã de God of War.*

A evolução estética de Atreus, com o enriquecimento do traje, novos gestos e mudanças subtis na postura, sinaliza o seu amadurecimento e convida o jogador a acompanhar, de forma empática, a sua jornada de crescimento. Esta construção gradual permite que o jogador sinta orgulho, preocupação ou até mesmo frustração com a personagem, emoções que são reforçadas não por sistemas de moralidade, mas pela qualidade de encenação visual de comportamentos autênticos e coerentes tidos pela personagem.

4.2.8. Avaliação crítica

O design de personagens em *God of War (2018)* representa um dos exemplos mais sofisticados e equilibrados da indústria contemporânea de jogos digitais. A transformação estética do Kratos, associada à criação original de Atreus, evidencia um compromisso consciente com uma narrativa emocionalmente madura, suportada por escolhas visuais funcionais, simbólicas e expressivas.

Um dos pontos fortes no design do Kratos está na sua evolução visual pouco aparente. Sem terem alterado radicalmente o modelo físico da personagem, o design consegue comunicar décadas de transformação e reflexão através de poucos elementos, como a barba, cicatrizes e a substituição da arma principal das *Blades of Chaos* pelo machado *Leviathan*. Estes detalhes visuais refletem simbolicamente um novo papel, não sendo mais um deus furioso, mas um pai marcado pelas cicatrizes do seu passado, e que procura a redenção.

Atreus, por sua vez, revela-se um modelo de personagem em construção, cujo design visual acompanha, com precisão e sensibilidade, a sua jornada narrativa. A forma como o seu traje, postura e expressividade evoluem gradualmente, sem que o jogador perceba cortes abruptos ou alterações forçadas, contribui para uma sensação contínua de crescimento emocional. O uso de cores mais vibrantes, e o design do arco como extensão da identidade pessoal são exemplos de como o visual comunica papel e evolução sem necessidade de texto.

Do ponto de vista funcional, ambos os personagens oferecem uma clareza visual que é percetível. A distinção entre as suas silhuetas, movimentos, tipos de equipamento e papéis em combate permite uma leitura eficaz, essencial num jogo que aposta em confrontos intensos e sistemas de apoio dinâmico entre personagens. Essa clareza, combinada com a expressividade emocional e a lógica simbólica, cria uma experiência rica em leitura visual, contribuindo diretamente para o sucesso da jogabilidade e da imersão.

Como aplicabilidade prática para o teu projeto, este estudo revela a importância de pensar no design visual não como ponto de partida isolado, mas como resposta a perguntas narrativas e mecânicas, tais como: Qual é a história da personagem? Esconde alguma coisa? Como o corpo, a roupa e os adereços traduzem esse conflito e o passado? Como o jogador pode reconhecer, apenas com o olhar, em que ponto da jornada a personagem encontra-se?

4.3 *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

4.3.1 Contextualização do jogo

The Legend of Zelda: Breath of the Wild é um jogo de ação-aventura de mundo aberto desenvolvido pela *Nintendo* e lançado em 2017 para as consolas *Nintendo Switch* e *Wii U*. Concebido como uma reinvenção da fórmula tradicional da série *Zelda*, o jogo propõe uma abordagem centrada na liberdade do jogador, exploração não linear e sistemas interativos baseados em física e química ambientais. Com mais de 30 milhões de cópias vendidas, *Breath of the Wild* tornou-se um marco da indústria e um dos exemplos mais influentes de design sistémico e direção artística integrada dos últimos anos (Ferguson, 2022).

A narrativa do jogo desenrola-se num mundo devastado, cem anos após uma calamidade que destruiu o reino de Hyrule. O jogador controla Link, que é um herói que

desperta de um longo sono e parte numa jornada para recuperar a sua memória, reconstruir as alianças com as diferentes raças do reino e enfrentar o antagonista renascido *Calamity Ganon*. A estrutura da narrativa é fragmentada, permitindo ao jogador reunir memórias opcionais, explorar ruínas e interagir com culturas distintas para reconstruir o passado de forma orgânica.

O universo de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* é povoado por personagens cujos visuais foram desenvolvidos para refletir diretamente a história e a cultura de Hyrule. Segundo o *ArtBook The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Creating a Champion*, o protagonista Link foi concebido com um visual simplificado, com foco na clareza e na funcionalidade, permitindo que o jogador se sentisse integrado no mundo do jogo. A sua aparência sofreu diversas iterações até chegar ao design final, com especial atenção à sua túnica azul, que substitui a clássica túnica verde e serve como símbolo de um novo ciclo na franquia.



***Figura 29**. Link. Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion*

Zelda, por sua vez, recebeu um tratamento visual focado na sua dualidade narrativa. O *ArtBook* descreve que ela é representada como uma figura dividida entre o papel tradicional de princesa-sacerdotisa e o seu interesse pessoal pela investigação da tecnologia antiga *Sheikah*. O seu design foi pensado para refletir esta divisão: as roupas técnicas e funcionais associam-se ao seu lado explorador e intelectual, enquanto os trajes cerimoniais evocam a sua linhagem real e o seu papel no ritual do selamento do *Calamity Ganon*.



***Figura 30**. Princess Zelda. Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion.*

Além dos protagonistas, o jogo introduz os quatro Campeões, Mipha, Revali, Daruk e Urbosa, que desempenham papéis fundamentais na construção da identidade cultural de Hyrule. Cada um deles foi projetado para representar visual e simbolicamente a sua raça e região de origem: *Zora*, *Rito*, *Goron* e *Gerudo*, respetivamente.

Este jogo foi selecionado como estudo de caso nesta investigação porque demonstra, com clareza, como o design visual de personagens pode articular funcionalidade, simbolismo e coerência estética, mesmo dentro de uma proposta estilizada e com narrativa não linear. Em *Creating a Champion*, a equipa de desenvolvimento descreve o processo de criação do Link e da Zelda como uma tentativa de equilibrar tradição e inovação: Link foi concebido com um visual simples e flexível, adequado ao mundo aberto e à liberdade de personalização, enquanto a Zelda recebeu um design que reflete a sua dualidade narrativa entre ciência e dever espiritual.

O visual dos dois protagonistas comunica não apenas a sua função na narrativa, mas também a sua ligação às culturas antigas de Hyrule, particularmente através do uso de trajes associados à tecnologia *Sheikah*, da simbologia da *Master Sword*, e da paleta cromática cuidadosamente escolhida para cada fase da história. A silhueta clara do Link, os trajes funcionais, os detalhes subtis e a expressividade contida foram pensados para garantir uma leitura rápida e uma conexão emocional silenciosa entre o jogador e o protagonista.

A coerência entre personagem e ambiente é outro fator decisivo na escolha deste jogo. A direção de arte foi fortemente influenciada pela pintura tradicional japonesa e pelo design gráfico contemporâneo, resultando num estilo visual estilizado, mas expressivo. O livro descreve como os visuais de personagens e arquitetura foram desenhados para pertencer ao mesmo mundo, reforçando a harmonia estética entre figura e cenário. O resultado é

um universo em que os personagens não apenas habitam, mas parecem emergir organicamente do ambiente, um mundo visual que transmite história, cultura e emoção através da sua composição estética.

4.3.2. Direção artística e universo visual

A direção artística de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* é um dos pilares centrais da experiência do jogo. Longe de depender da fidelidade gráfica ou de um realismo técnico, a estética foi concebida para equilibrar funcionalidade, clareza visual e simbolismo narrativo, num estilo visual coeso, acessível e memorável. O resultado é um mundo vibrante e expansivo que convida o jogador à descoberta, não apenas através dos sistemas de jogo, mas também por meio de uma linguagem visual cuidadosamente projetada.

O estilo visual é marcadamente estilizado, resultando de uma fusão entre pintura tradicional japonesa, animação moderna e design contemporâneo de videojogos. Takumi Wada, artista responsável pelo design dos personagens e do mundo, afirma que a equipa priorizou uma abordagem acessível e clara, optando por traços suaves, contornos definidos e cores planas para apoiar a liberdade de movimentação e evitar a sobrecarga visual associada ao realismo excessivo. Esta decisão permitiu construir um universo legível e emocionalmente envolvente, onde a estética favorece tanto a exploração como a imersão simbólica.

A paleta cromática desempenha um papel essencial na transmissão da atmosfera geral do mundo. Tons como verdes, dourados e azuis claros preenchem as paisagens, evocando equilíbrio ecológico e serenidade. Estes tons variam dinamicamente com o clima e o ciclo dia-noite, intensificando a sensação de mundo vivo. Em contraste, a presença do *Calamity Ganon* é comunicada visualmente por meio de cores saturadas e disruptivas, magentas, negros e vermelhos, que invadem o ambiente e simbolizam corrupção, caos e ameaça sobrenatural.



Figura 31. Mundo de Hyrule. Fonte: BeardBear (2023), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Full Game Walkthrough [YouTube].

As influências visuais do universo de *Breath of the Wild* são vastas e integradas de forma subtil. O jogo tem como inspiração direta a pintura japonesa clássica, nomeadamente das composições planas do estilo *ukiyo-e*, bem como das paisagens românticas europeias e da tradição gráfica dos títulos anteriores da franquia *Zelda*. Segundo Satoru Takizawa, diretor de arte, a equipa procurou romper com algumas convenções visuais da franquia, desenvolvendo uma nova identidade estilística que pudesse transmitir simultaneamente ruína e esperança. Essa abordagem traduziu-se em cenários amplos e silenciosos, pontuados por estruturas abandonadas e florestas que comunicam visualmente o declínio de uma civilização perdida.

Neste universo visual, os personagens foram concebidos com rigor simbólico e funcional. Link é intencionalmente simples, com proporções equilibradas, trajes leves e uma expressão neutra, facilitando a identificação do jogador com o herói. Zelda, em contrapartida, foi desenhada com maior densidade simbólica: os seus trajes incorporam elementos *Sheikah*, com padrões dourados e tons cerimoniais que refletem o seu papel entre o saber ancestral e o sacrifício pessoal. Já os Campeões, Revali, Urbosa, Mipha e Daruk, representam visualmente as culturas e regiões de Hyrule a que pertencem, cada um com silhueta própria, paleta distinta e adereços tribais específicos.



***Figura 32**. Visual do Link e visual cerimonial de Zelda. Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion.*

As civilizações de Hyrule também foram desenhadas com atenção à diversidade cultural e simbólica. Os *Zora* exibem formas aquáticas fluídas, com trajes que evocam criaturas marinhas. Os *Rito* são esguios e aerodinâmicos, com vestuário leve e penas coloridas. Os *Gerudo* apresentam uma estética desértica, com joias douradas e armas curvas, inspiradas em culturas do Médio Oriente e Norte de África. Os *Goron*, por sua vez, têm visuais baseados em massa e resistência, com ornamentos rochosos e trajes mínimos que reforçam a sua ligação com a montanha. Esta variedade estilizada reforça a riqueza do mundo e contribui para uma experiência de jogo mais orgânica, em que cada região é reconhecível não só pelo ambiente, mas também pelos seus habitantes.

4.3.3. Construção visual da(s) personagem(ns)

Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, a construção visual dos personagens principais, Link e Zelda, reflete uma abordagem deliberada, em que cada elemento do design serve não apenas para caracterizar esteticamente, mas também para comunicar simbolismo, funcionalidade e narrativa. O objetivo do design, conforme descrito pela equipa artística, foi equilibrar a tradição da franquia com uma linguagem visual adaptada ao novo formato de mundo aberto e à liberdade de exploração que o título oferece.

A silhueta do Link preserva as características que o tornaram icónico: proporções esguias, postura ligeiramente curvada para a frente, cabelo loiro e orelhas pontiagudas. No entanto, há uma clara intenção de adaptar esta imagem clássica às exigências mecânicas de um jogo em mundo aberto, onde a escalada, natação, movimentação a cavalo e combate exigem um corpo visualmente leve, atlético e versátil. O design evita adereços pesados ou formas visuais complexas, de forma a manter a silhueta clara e legível, mesmo em contextos de vegetação densa ou luz dinâmica.

O traje-base da personagem, a *Champion's Tunic*, marca uma mudança significativa no código visual da franquia. Substituindo a tradicional túnica verde, a *Champion's Tunic* tornou-se o novo símbolo do herói, representando a sua ligação com a ordem *Sheikah* e o seu papel na nova configuração narrativa. A cor foi selecionada intencionalmente para se destacar dos ambientes naturais e para evocar renovação e sabedoria tecnológica. Ao longo do jogo, Link pode equipar diferentes roupas, como armaduras e trajes de furtividade, que alteram levemente a sua silhueta e função, sem comprometer

a coesão do seu design.



***Figura 33**. Visual verde clássico do Link e visual com a Champion's Tunic, respetivamente. Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion.*



***Figura 34.** Master Sword, forma final e estado deteriorado, respetivamente. Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion.*

A *Master Sword*, mesmo com o seu visual clássico, surge com detalhes de dano e envelhecimento, simbolizando a luta contra o tempo e a decadência do mundo.

Ao longo do jogo, as transformações visuais são mais evidentes no Link, uma vez que o jogador pode alterar a sua aparência consoante o equipamento. Estas mudanças não são apenas estéticas: comunicam também a funcionalidade em tempo real, resistência ao frio, aumento de ataque, agilidade, entre outros, reforçando a ligação entre forma e mecânica. A modularidade visual contribui para a imersão, pois o design torna-se uma ferramenta comunicacional que traduz a progressão da personagem e as decisões do jogador.

No caso da Zelda, a evolução é predominantemente simbólica. As memórias desbloqueadas ao longo do jogo mostram a personagem num processo de maturação emocional: de uma jovem hesitante, dividida entre fé e ciência, até uma mulher determinada e capaz de manter selado o *Calamity Ganon* por um século. Esta progressão é sugerida visualmente por mudanças sutis na sua postura, expressões e trajes, alinhando-se com o arco narrativo e reforçando o peso do sacrifício envolvido.

4.3.4. Clareza visual e função no gameplay

Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, o design visual do Link foi desenvolvido com uma preocupação clara em garantir legibilidade, funcionalidade e integração com as mecânicas de *gameplay*. De acordo com o *ArtBook*, a prioridade da equipa de arte era assegurar que Link fosse facilmente distinguível em qualquer ambiente do jogo, o que influenciou diretamente a definição da sua silhueta, paleta cromática e estrutura visual dos trajes.

O uso de trajes, como a *Champion 's Tunic*, foi uma das estratégias visuais adotadas para representar esta nova identidade do Link, com a cor azul, escolhido para destacar-se visualmente nas paisagens naturais do jogo. Essa cor, associada aos *Sheikah*, uma civilização antiga e tecnologicamente avançada, ajudava o jogador a localizar a personagem com facilidade em cenários abertos e variados.



***Figura 35**. Destaque do Link em ambiente aberto enquanto equipa a Champion's Tunic. Fonte: Beard-Bear (2023), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Full Game Walkthrough [YouTube].*

A versatilidade visual do Link é potenciada pelas múltiplas opções de vestuário e armamento, cada uma criada com funções específicas e com impacto direto tanto na estética quanto na mecânica do jogo. Por exemplo, o conjunto *Zora*, que permite nadar mais rapidamente, apresenta detalhes aquáticos que fazem referência à tribo *Zora*. Já a armadura *Flamebreaker*, usada em regiões vulcânicas como a *Death Mountain*, possui um design robusto, com tons metálicos avermelhados e uma silhueta mais espessa, que reflete a resistência ao calor extremo.



***Figura 36**. Exemplos de trajes funcionais em Breath of the Wild: armadura Flamebreaker e armadura Zora. Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion.*

Estes trajes não apenas comunicam visualmente as suas funções, mas também mantêm uma coesão estilística com o universo visual do jogo. Todos os trajes foram desenhados para respeitar as proporções e o estilo geral da personagem, garantindo que mesmo com mudanças estéticas, a identidade visual de Link seja preservada.

O *ArtBook* também destaca que as animações e expressões de Link foram intencionalmente limitadas para não interferir na projeção do jogador sobre a personagem. Mesmo assim, a clareza dos seus movimentos, como a forma de correr, saltar, nadar, lutar ou usar o *paraglider*, foi meticulosamente desenhada para oferecer *feedback* visual direto e útil ao jogador durante a navegação por ambientes complexos ou em combate.

Além disso, o comportamento físico da personagem em resposta ao ambiente, como tremer de frio, suar ou mostrar sinais de exaustão, foi representado visualmente de forma sutil, contribuindo para a imersão e para a compreensão intuitiva das condições externas. Essas mudanças de postura, textura ou efeitos ambientais no corpo da personagem são exemplos de como a linguagem visual do jogo substitui indicadores tradicionais da interface, tornando a leitura do estado do jogo mais orgânica e integrada ao mundo ficcional.



***Figura 37**. Reação física do Link ao frio. Fonte: KineticLive_TV (2017), Zelda Breath of the Wild Tips and Tricks: Surviving the Heat/Cold w/o Food Buffs [YouTube].*

4.3.5. Expressividade e empatia

A expressividade dos personagens em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* foi cuidadosamente concebida para transmitir emoções subtis e estabelecer uma ligação emocional entre o jogador e as figuras centrais do jogo. Mesmo mantendo o protagonista Link como um herói silencioso, uma característica já clássica da franquia, o design visual e comportamental da personagem foi aprimorado para comunicar estados emocionais e intenções através de linguagem corporal, microexpressões e contexto visual.

Segundo o *ArtBook* oficial, os designers procuraram manter Link como uma figura

que pudesse representar o jogador de forma neutra, mas ainda assim com personalidade visual. A equipa artística, liderada por Takumi Wada, projetou a personagem com uma expressão facial intencionalmente serena, para reforçar a ligação entre jogador e avatar sem impor um estado emocional explícito.

A Zelda, por outro lado, foi desenhada com uma expressividade emocional mais evidente, refletindo as tensões internas da personagem e a sua complexa posição narrativa. O *ArtBook* descreve o esforço da equipa em representar Zelda como alguém dividido entre o dever e o desejo pessoal, sendo essa dualidade refletida no seu olhar preocupado, na sua postura firme, e na maneira como é retratada nas memórias que o jogador desbloqueia ao longo da história.

As expressões da Zelda durante as cinemáticas e memórias foram cuidadosamente animadas para comunicar emoções como frustração, medo, esperança e determinação. Em momentos de grande tensão emocional, como os flashbacks do momento em que decide enfrentar sozinha a ameaça do *Calamity Ganon*, a linguagem corporal da Zelda torna-se mais contida, o que contrasta com os momentos de vulnerabilidade em que é mostrada em contemplação ou em dúvida.



***Figura 38**. Destaque do Link em ambiente aberto enquanto equipa a Champion's Tunic. Fonte: BeardBear (2023), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Full Game Walkthrough [YouTube].*

A empatia gerada pelos personagens em *Breath of the Wild* é, portanto, fruto de uma direção artística que prioriza o gesto sobre a palavra. A expressividade surge através de detalhes visuais que não interrompem a experiência do jogador, mas a enriquecem.

No geral, o jogo utiliza a contenção e a simplicidade para gerar identificação. Link, enquanto um espelho para o jogador, comunica emoções por meio da ação e da postura. A Zelda, enquanto figura narrativa e simbólica, evoca empatia pela sua vulnerabilidade silenciosa e pela sua força contida. Esta abordagem reforça a ideia de que a expressividade não necessita de ser explícita para ser poderosa, e que, no caso de *Breath of the*

Wild, é precisamente no equilíbrio entre minimalismo estético e consistência emocional que reside esta eficácia comunicativa.

4.3.6. Narrativa visual e simbolismo

Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, a narrativa visual desempenha um papel fundamental na construção de significado, através do design de personagens, trajes e interações com o mundo. A história é contada de forma fragmentada, exigindo que o jogador interprete e conecte visualmente os elementos que definem o passado e presente do mundo de Hyrule.

O design do Link reflete a sua função como herói, mas também como símbolo de continuidade e renovação. A *Champion 's Tunic*, apresenta uma mudança significativa em relação à tradicional túnica verde, que adota o azul *Sheikah* como cor dominante. Este azul foi escolhido especificamente pela equipa de arte para representar a sabedoria e a herança tecnológica da antiga civilização *Sheikah*, com quem Link estabelece ligação ao longo da narrativa.

A *Master Sword*, outro elemento característico, está localizada numa clareira sagrada, protegida por uma floresta e que exige força vital para ser retirada, uma decisão deliberada da equipa para reforçar a noção de que o poder de Link precisa ser merecido, e não apenas herdado. Esta narrativa simbólica transforma o equipamento em marcos de progressão emocional e não apenas funcional.



Figura 39. *Localização da Master Sword na floresta. Fonte: Zelda Dungeon (s.d.), Gallery: Breath of the Wild.*

A linguagem corporal é usada como extensão da narrativa simbólica: Zelda é retratada frequentemente com um olhar tímido, braços juntos ao corpo ou em gestos de contenção. Estas poses transmitem insegurança, reforçadas pelas notas da equipa artística sobre o esforço em captar emoções através da postura e do enquadramento, mesmo com

animações limitadas.

A relação entre o Link e a Zelda é também expressa através da coerência estética: ambos partilham cores, linhas e ornamentos que sugerem uma ligação. Esta escolha visual foi intencionalmente implementada para criar uma ligação simbólica entre as duas personagens, sinalizando que os destinos estão interligados mesmo antes de se encontrarem no jogo.



***Figura 40**. Coerência estética entre Link e Zelda. Fonte: Nintendo (2018), The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion.*

Além dos protagonistas, o mundo de *Breath of the Wild* está repleto de elementos visuais carregados de simbolismo. As torres *Sheikah* que emergem do solo representam o ressurgimento do conhecimento antigo, enquanto as ruínas e os templos cobertos por vegetação demonstram a passagem do tempo e a decadência de uma civilização antiga.

4.3.7. Imersão e ligação emocional

A imersão em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* é cuidadosamente construída através da interseção entre a liberdade na exploração, reatividade ambiental e um design visual funcional e simbólico. Os personagens principais, Link e Zelda, não são apenas figuras que servem para contar a narrativa, mas são os principais pontos de ligação emocional entre o jogador e o mundo do jogo.

Link, como um protagonista silencioso, foi desenhado intencionalmente com um visual neutro e uma expressividade contida, permitindo ao jogador projetar emoções sobre ele. Esta estratégia é reforçada por uma série de animações sutis que transmitem estados emocionais e físicos: por exemplo, em ambientes frios, Link treme e encolhe os

ombros; quando está exausto após correr longas distâncias, pode ser visto ofegante. Estas reações são visualmente discretas, mas criam uma sensação de presença viva e consciente, fazendo com que o jogador sinta que não está apenas a controlar um avatar, mas a partilhar uma jornada com ele.

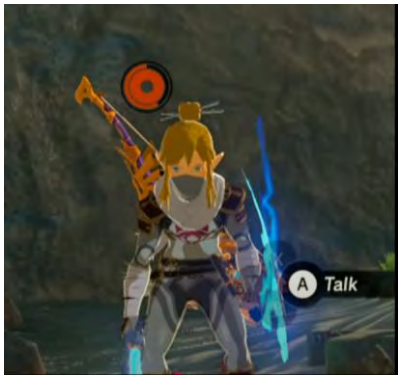


Figura 41. Link a ofegar enquanto cansado. Fonte: KKJinxx Gaming (2023), Link Looks Drunk When Tired | Zelda BOTW Short [YouTube].

Zelda, embora não seja uma personagem jogável, exerce um papel emocional igualmente forte. A sua presença é construída através de memórias fragmentadas, desbloqueadas à medida que o jogador explora o mundo. Nestes momentos, Zelda surge como uma personagem vulnerável, determinada, frustrada ou contemplativa, comunicando emoções através da linguagem corporal e do olhar. Esta progressão silenciosa e simbólica permite ao jogador acompanhar a sua jornada emocional sem depender de diálogo explícito.

A imersão é ainda intensificada pelo design sonoro e pela ausência de sobrecarga visual. Em muitas áreas, o silêncio e os sons naturais predominam, criando um espaço onde pequenas interações ganham peso emocional.

4.3.8. Avaliação crítica

O design de personagens em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* revela-se como um dos elementos mais sólidos e coerentes de toda a experiência de jogo. A forma como as figuras principais, especialmente o Link e a Zelda, foram conceptualizadas não apenas em termos estéticos, mas também simbólicos e funcionais, evidencia uma filosofia de design centrada na integração entre mundo, narrativa e jogabilidade.

Conforme descrito no *Creating a Champion* (2018), os designers optaram por um visual que fosse simultaneamente flexível e reconhecível, permitindo ao jogador adaptar o protagonista a diferentes contextos ambientais, sociais ou de combate, sem comprometer a clareza visual da sua silhueta. A *Champion's Tunic*, por exemplo, foi escolhida

como o novo traje base que substitui a clássica túnica verde vestida pelo Link precisamente para marcar uma rutura simbólica com o passado e reforçar a ligação à civilização *Sheikah*, num mundo que é repleto de ruínas e tecnologias esquecidas.

Por sua vez, a Zelda é desenhada com uma intenção narrativa clara, que se manifesta visualmente nas suas roupas, postura e expressão. O *ArtBook* reforça essa leitura ao destacar como o design de Zelda foi deliberadamente ajustado para exprimir força interior, inteligência e dignidade, sem abandonar os códigos visuais da realeza *Hyliana*.

Um dos maiores méritos do design de *Breath of the Wild* é a forma como cada traje do Link comunica claramente a sua função, seja com a proteção contra o frio, habilidades de furtividade ou resistência ao calor, sem que o jogador precise de consultar os menus. Esta abordagem transforma o próprio corpo da personagem num canal informativo direto, reforçando a ligação entre visual e mecânica.

No entanto, essa mesma liberdade visual levanta uma limitação importante: a possibilidade de o jogador vestir o Link com trajes desconexos em momentos de alta carga dramática, como nas memórias da Zelda ou na batalha final. Embora essa liberdade visual faça parte da proposta do jogo de dar total controlo ao jogador sobre a aparência e o estilo de jogo, ela também pode quebrar a imersão ou enfraquecer o impacto emocional de certas cenas.

Outro ponto menos desenvolvido é a progressão visual da Zelda ao longo do jogo. Como personagem não jogável, a sua evolução é quase exclusivamente transmitida através das memórias opcionais, não havendo transformações visuais marcantes no presente da narrativa. Isso limita o potencial de desenvolvimento visual contínuo e pode dar a sensação de ausência, apesar da sua importância narrativa.

Ainda assim, *Breath of the Wild* estabelece um paradigma notável na forma como utiliza o design de personagens como linguagem estética, funcional e emocional.

Para a prática do design de personagens, este estudo de caso reforça a importância de pensar visualmente a identidade, a progressão e a empatia. Em particular, o trabalho da equipa artística da *Nintendo* demonstra que não é necessário recorrer ao hiper-realismo para criar personagens envolventes: basta uma intenção clara, um universo coerente e uma sensibilidade estética capaz de traduzir temas complexos em formas visualmente acessíveis e expressivas.

4.4. Análise Comparativa dos Estudos de Caso

Tabela 1 Análise dos critérios de design e coerência estética nos estudos de caso

Critério	**Horizon Zero Dawn**	**God of War (2018)**	***The Legend of Zelda*: Breath of the Wild**
Silhueta e Clareza Visual	Silhueta esguia; mistura força e feminilidade tribal; legibilidade preservada em movimento	Kratos imponente e *Atreus* ágil; contraste nítido entre figuras; design funcional e expressivo	Silhueta simplificada e estilizada; legível em diversos contextos ambientais e climáticos
Paleta de Cores	Ocres, verdes e azuis; evocam ligação à terra, natureza e tecnologia ancestral	Tons terrosos e metálicos; sugerem contenção e peso emocional	Azuis claros, dourados e brancos; remetem à espiritualidade, pureza e herança cultural
Coerência com o Universo	Total integração com a estética tribal-futurista; tecnologia e vestuário adaptados ao ecossistema do jogo	Coerência visual com a mitologia nórdica; armas e adereços refletem tradição, sacrifício e legado	Estilização homogénea; personagens e ambientes partilham uma identidade visual coesa
Narrativa Visual e Simbolismo	Design da Aloy comunica origem híbrida e papel como elo entre culturas e eras	Visual do Kratos e do *Atreus* traduz herança, trauma e paternidade; forte densidade simbólica	Design dos protagonistas evoca temas como renascimento, contenção emocional e equilíbrio espiritual
Expressividade e Empatia	Aloy expressa determinação e curiosidade com linguagem corporal sutil e eficaz	Kratos comunica por contenção; *Atreus* expressa energia e conflito interno; construção relacional profunda	Emoções transmitidas por gestos subtis e reações contextuais; empatia silenciosa mas envolvente
Caracteristicas Visuais	Equipamento e trajes acompanham progressão funcional e visual da personagem	Mudanças simbólicas (ex.: *Blades of Chaos*) reforçam desenvolvimento emocional	Trajes modificáveis adaptam-se ao estilo do jogador e ao ambiente; visual como extensão da experiência
Estilo Artístico	Semi-realista com influência tribal e pós-apocalíptica	Semi-realista com estética mitológica dramática e sombria	Estilizado com influências de anime e pintura tradicional japonesa; cores suaves e contornos marcados
Conexão com a Gameplay	Design funcional adaptado a interações com o ambiente, tecnologia furtiva e combate à distância	Equipamento visual traduz as funcionalidades de combate, cooperação e resistência física	Cada traje comunica visualmente a sua função (calor, escalada, combate); forma e função estão integradas

A comparação entre os três títulos revela como diferentes abordagens no design visual de personagens podem ser igualmente eficazes na construção de imersão, clareza e ligação emocional, desde que sustentadas por uma direção artística coesa e uma narrativa visual intencional.

No critério de silhueta e clareza visual, *Breath of the Wild* destaca-se pela simplicidade estilizada do Link, cuja forma se mantém reconhecível em qualquer situação ambiental. *God of War* aposta num contraste marcante entre o Kratos e o Atreus, o que não só facilita o reconhecimento em combate, mas também reforça os papéis narrativos de autoridade e juventude. *Horizon Zero Dawn* conjuga força e agilidade numa silhueta funcional, cuja legibilidade é mantida mesmo em ambientes densos e dinâmicos.

Quanto à paleta de cores, os três jogos utilizam-na para refletir traços identitários dos personagens e do mundo. *Horizon* aposta numa paleta de cores orgânicas, semelhantes às da terra, pedra e vegetação para evocar ligação ecológica e tradição tribal. *God of War* adota uma paleta mais sóbria e metálica, refletindo o peso emocional, a violência contida e o legado mítico do Kratos. *Zelda* utiliza cores cerimoniais como o azul da *Sheikah* e o dourado para comunicar pureza, ritual e ligação ao passado.

Em termos de coerência com o universo, todos os jogos mantêm uma forte integração visual. *Horizon* articula natureza e tecnologia de forma harmoniosa. *God of War* ancora os seus visuais em referências históricas nórdicas, adaptadas à mitologia própria do jogo. Já *Breath of the Wild* destaca-se por uma estética estilizada transversal a todo o mundo, reforçando uma unidade visual forte entre cenário e personagem.

No campo da narrativa visual e simbolismo, *God of War* apresenta um dos exemplos mais intensos de design simbólico: os adereços, as armas e até a expressão corporal do Kratos comunicam a sua evolução interior. *Zelda* aposta numa linguagem simbólica mais contida, onde o silêncio e os detalhes visuais, como trajes e a linguagem corporal, transmitem os temas centrais da narrativa. *Horizon* constrói o papel da Aloy como elo entre tempos e culturas através da sua aparência híbrida e da tecnologia que carrega consigo.

Quanto à expressividade e empatia, *God of War* baseia-se no contraste entre o estoicismo do Kratos e a energia emocional de Atreus. *Zelda* propõe uma empatia silenciosa, construída na introspeção e nos gestos discretos. *Horizon* centra-se na postura firme e no olhar determinado da Aloy, transmitem a sua força, autonomia e papel ativo na narrativa.

A transformação visual dos personagens acompanha de forma distinta a progressão

da narrativa: *Zelda* permite ao jogador moldar o Link visualmente através de múltiplos trajes e equipamentos; *God of War* apresenta mudanças visuais com carga simbólica clara, como a recuperação das *Blades of Chaos* e até mesmo nos equipamentos; *Horizon* oferece upgrades visuais que reforçam o crescimento funcional da protagonista.

No critério de ligação entre design visual e jogabilidade, os três títulos analisados revelam abordagens eficazes e intencionalmente articuladas. Em todos os casos, trajes, armas e adereços não são apenas estéticos, mas traduzem funcionalidades diretamente associadas às mecânicas do jogo. A forma serve claramente à função: em *Breath of the Wild*, os trajes comunicam vantagens como resistência ao calor ou melhoria na escalada; em *God of War*, o machado *Leviathan* incorpora visualmente o domínio elemental e a brutalidade controlada do Kratos; em *Horizon Zero Dawn*, os arcos tecnológicos e o equipamento furtivo da Aloy integram-se com o seu estilo de combate estratégico e adaptável. Esta integração entre aparência e funcionalidade reforça a imersão e a clareza da experiência de jogo.

Esta análise comparativa mostra que não existe uma fórmula única e universal para o design visual eficaz de personagens. O fator decisivo é a coerência entre estilo artístico, funcionalidade lúdica, narrativa e simbolismo. *Horizon Zero Dawn*, *God of War* e *Breath of the Wild* ilustram três abordagens distintas, uma tribal-futurista, uma mitológica e dramática e outra estilizada contemplativa, que, cada uma à sua maneira, alcançam um equilíbrio entre forma e conteúdo, estética e função.

Para o desenvolvimento da personagem original neste projeto, esta análise oferece referências práticas valiosas: a clareza visual combinada com simbolismo narrativo (*Breath of the Wild*), silhuetas que expressam emoção e papel dramático (*God of War*), e a integração profunda entre personagem e universo ficcional (*Horizon Zero Dawn*).

4.5. Análise de Respostas do Questionário

O objetivo principal do questionário foi perceber de que forma o design visual das personagens influenciava a imersão e o envolvimento emocional dos jogadores. Ao longo do formulário, os participantes foram convidados a analisar imagens de personagens dos três jogos analisados nos estudos de caso, *Horizon Zero Dawn*, *God of War (2018) e The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Os participantes tiveram conhecimento de que a sua participação era voluntária e anónima, e os dados recolhidos destinam-se exclusivamente a fins académicos (ver Apêndice I).

O questionário foi dividido em quatro partes: perfil do participante, perceção visual

das personagens, comparação entre os estilos visuais dos três jogos e reflexões gerais sobre design e imersão.

Através deste questionário obtiveram-se 34 respostas. Para garantir a relevância das respostas, apenas foram consideradas válidas as participações de pessoas que já tivessem jogado pelo menos um dos três títulos apresentados, ou seja, 31 dos participantes. Os 3 participantes que responderam nunca ter jogado nenhum dos títulos, viram a sua participação neste questionário ser terminada.

Todas as perguntas presentes no questionário estão presentes no Apêndice II. Os gráficos que apresentam os dados recolhidos estão presentes no Apêndice III.

4.5.1. Perfil dos Participantes

Em termos etários, a amostra é bastante diversificada, com idades entre os 17 e os 49 anos.

No que diz respeito ao género, 18 participantes são do género masculino (52.9%), 12 são do género feminino (35.3%), 3 são não binários (8.8%) e 1 participante escreveu "I'm me" (2,9%).

Foi possível recolher que desta amostra, 38,2% jogam várias vezes por semana e 35,3% jogam diariamente, o que significa que quase três quartos dos inquiridos têm contacto frequente com jogos, o que pode influenciar diretamente o modo como interpretam o design, a jogabilidade e a construção narrativa das personagens.

Além disso, a maioria dos participantes, 30 (91,2%), afirmaram que já jogaram pelo menos um dos três títulos em análise, *Horizon Zero Dawn*, *God of War (2018)* ou *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Apenas uma minoria, 3 participantes (8,8%), responderam nunca ter jogado nenhum destes jogos.

4.5.2. Character Visual Perception

A pergunta "Do you confirm that you have played *Horizon Zero Dawn*?" contou com 31 respostas, 20 dos participantes já jogaram Horizon: Zero Dawn e 11 participantes afirmaram que não jogaram o jogo. Os participantes que não jogaram o jogo foram reencaminhados para o jogo seguinte.

Em seguida, apresentam-se as análises de todas as respostas obtidas. Em cada análise, é possível observar as respostas numa perspetiva comparativa entre os três jogos.

Pergunta (1, 21 e 41) - Adequação do design visual da personagem ao universo do jogo

No caso de *Horizon: Zero Dawn*, os resultados sugerem que 75% (10) dos jogadores atribuíram a classificação máxima (5) à adequação do design de Aloy, 15% (3) deram pontuação 4 e somente 5% (1) atribuíram pontuações mínimas (2 e 3). Estes dados indicam que, para a maioria, o design da protagonista é percebido como coerente com o ambiente narrativo e estético do jogo. Já em *God of War (2018)*, a perceção foi ainda mais consensual: 86,7% dos participantes atribuíram pontuação 5 ao design de Kratos e 13,3% pontuação 3, sem qualquer registo de classificações negativas, reforçando a ideia de uma integração visual sólida no universo mitológico. Quanto a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, a aceitação foi praticamente unânime, com 87,5% dos participantes a atribuírem a pontuação máxima de 5, confirmando que o design de Link é amplamente reconhecido como altamente coerente com o universo visual e temático do jogo.

Pergunta (2, 22 e 42) - Elementos visuais que justificam a adequação

Entre os jogadores de *Horizon: Zero Dawn* que atribuíram pontuações 4 ou 5 à adequação do design, os aspetos mais valorizados foram sobretudo os materiais do vestuário (88,9%) e os acessórios ou ferramentas (77,8%), seguidos da paleta de cores (50%) e das referências culturais ou ambientais (38,9%). Também foram mencionados, ainda que em menor escala, fatores como proporções corporais (16,7%) e o tom ou atmosfera geral (16,7%), revelando que a perceção de adequação resulta de uma combinação de elementos estéticos, funcionais e simbólicos. Em *God of War (2018)*, a tendência foi semelhante: a roupa e os materiais destacaram-se como o aspeto mais consensual (78,6%), seguidos dos acessórios (71,4%), enquanto a anatomia e as referências culturais ou ambientais foram reconhecidas por metade dos participantes, reforçando a credibilidade da personagem no contexto mitológico. Já em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, os elementos mais apontados foram o tom geral e a atmosfera (75%) e a paleta cromática (68,8%), que transmitem a leveza e naturalidade do mundo do jogo; ainda assim, roupas e materiais (56,3%) e acessórios como arco, espada ou itens de escalada (50%) também foram valorizados, não apenas pelo impacto visual, mas pela forma como comunicam funcionalidade e ligação ao universo aberto.

Pergunta (3, 23 e 43)

Razões para discordância quanto à adequação do design

As críticas ao design visual foram pontuais nos três jogos, mas com naturezas distintas. Em *Horizon: Zero Dawn*, somente um participante atribuiu pontuação baixa (1 ou 2), justificando a sua avaliação negativa com o facto de a anatomia e proporções de Aloy não se encaixarem plenamente no mundo do jogo. No caso de *God of War (2018)*, dois jogadores expressaram desacordo, apontando sobretudo a roupa e os materiais como inadequados, sendo que um deles também referiu problemas nos acessórios ou ferramentas; nenhum outro aspeto visual, como proporções corporais, paleta cromática ou integração ambiental, foi considerado problemático. Já em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, também apenas dois participantes manifestaram discordância, desta vez centrada em três áreas específicas: roupa e materiais, acessórios ou ferramentas, e referências culturais ou ambientais, o que confirma, ainda assim, uma receção globalmente positiva ao design de Link.

Pergunta (4, 24 e 44) - Clareza da silhueta da personagem

No caso de *Horizon: Zero Dawn*, 75% dos jogadores consideraram a silhueta de Aloy clara e facilmente reconhecível durante o jogo, 20% afirmaram que essa clareza era somente parcial e 5% indicaram que não a consideravam reconhecível. Estes resultados sugerem que, para a maioria dos participantes, o design da personagem garante uma identificação visual eficaz, essencial em momentos de ação, navegação ou combate. Em *God of War (2018)*, a perceção foi ainda mais positiva: 93,3% dos participantes responderam "Sim" e somente uma pequena minoria indicou "Parcialmente", sem qualquer resposta negativa, o que reforça a clareza da silhueta de Kratos. Já em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, 100% dos participantes reconheceram que o design de Link é totalmente legível em qualquer ação ou ambiente, confirmando a eficácia da sua construção visual.

Pergunta (5, 25 e 45) - Elementos que tornam a silhueta reconhecível

No caso de *Horizon: Zero Dawn*, entre os participantes que consideraram a silhueta de Aloy clara durante o *gameplay*, destacou-se sobretudo o cabelo e a forma da cabeça,

apontados por 92,9% como o principal fator de distinção visual. Outros elementos também foram valorizados, como a arma ou objeto icónico (35,7%), a força do contorno (28,6%) e a postura distinta (28,6%), enquanto nenhum participante referiu o contraste cromático com o cenário, sugerindo que a legibilidade da personagem depende mais de traços físicos e estilísticos próprios. Em *God of War (2018)*, a clareza da silhueta de Kratos foi associada sobretudo à força do contorno (61,5%) e à postura ou posição corporal (53,8%), confirmando a importância da imponência física e da linguagem corporal na sua leitura imediata. Já em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, os participantes identificaram igualmente a silhueta e o contorno definido, bem como a postura distinta (ambos com 53,3%), como os aspetos que tornam *o* Link facilmente reconhecível, mesmo em ambientes complexos ou em movimento, reforçando a funcionalidade e clareza do seu design.

Pergunta (6, 26 e 46) - Razões apontadas para a falta de clareza da silhueta

Entre os participantes de *Horizon: Zero Dawn* que consideraram a silhueta de Aloy pouco clara, todos (100%) referiram a falta de contraste visual com o ambiente como principal dificuldade, o que compromete a distinção da personagem durante o jogo. Além disso, 40% apontaram excesso de detalhe ou ruído visual, que pode tornar a silhueta confusa em momentos de ação, enquanto outros fatores mencionados incluíram semelhança na forma corporal ou vestuário com outras personagens (20%), confusão a partir de certos ângulos (20%) e problemas relacionados com a perspetiva da câmara (20%). Em *God of War (2018)*, somente um participante indicou que a silhueta de Kratos não era totalmente clara, justificando essa perceção com três aspetos: semelhança corporal ou de vestuário com outras personagens ou elementos do ambiente, semelhança nas feições faciais ou penteado, e confusão em determinados ângulos. Já em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, também somente uma resposta apontou dificuldades na leitura visual de Link, destacando especificamente a silhueta confusa em certos ângulos e problemas com a perspetiva ou ângulo da câmara. Apesar de minoritárias, estas observações revelam que, mesmo em jogos com aprovação geral elevada, podem surgir situações na qual a clareza visual da personagem é comprometida.

Pergunta (7, 27 e 47) - Comunicação do papel e traços de personalidade através do design

No caso de *Horizon: Zero Dawn*, 65% dos participantes afirmaram "Yes, clearly", reconhecendo que o design de Aloy transmite eficazmente o seu papel e traços de personalidade, enquanto os restantes 35% responderam "Moderately", admitindo que essa comunicação existe, mas de forma menos evidente. Resultados muito próximos foram registados em *God of War (2018)*, onde 66,7% dos jogadores consideraram que o design de Kratos comunica claramente o seu papel, e 33,3% avaliaram essa transmissão como moderada, destacando-se elementos como postura, vestuário, expressão e acessórios como suportes dessa leitura. Já em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, a perceção foi ainda mais positiva: 75% dos participantes responderam "Sim, claramente", 18,8% "Moderadamente" e somente 6,3% indicaram que a comunicação era "um pouco" evidente, sem qualquer resposta negativa. Este resultado reforça a ideia de que o design de Link não é apenas esteticamente apelativo, mas também expressivo e funcional, permitindo ao jogador intuir o papel da personagem no universo do jogo.

Pergunta (8, 28 e 48) – Elementos responsáveis pela comunicação do papel e personalidade

Nos três jogos analisados, a expressão facial e a linguagem corporal surgem como os principais canais de comunicação visual. Em *Horizon: Zero Dawn*, 70% dos participantes destacaram tanto a postura corporal como a expressão facial ou os olhos como elementos centrais para transmitir a personalidade de Aloy, seguidos pela escolha de armas ou ferramentas (55%) e pelo estilo de armadura ou vestuário (50%). Outros aspetos menos referidos incluíram símbolos ou marcas (5%) e a paleta cromática (5%), revelando que a construção visual da personagem resulta de uma combinação de fatores estéticos e simbólicos. Em *God of War (2018)*, a tendência foi semelhante: 73,3% dos jogadores apontaram a expressão facial ou os olhos como mais relevantes e 66,7% destacaram a linguagem corporal ou postura, confirmando que o rosto e o corpo de Kratos são os principais meios de comunicação de emoções, intenções e traços de personalidade. Já em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, a mesma lógica manteve-se, com 80% dos participantes a valorizarem a expressão facial e 73,3% a linguagem corporal, o que demonstra que, mesmo sendo um protagonista silencioso, Link consegue transmitir emoções, atitudes e intenções de forma clara e interpretável para os jogadores.

Pergunta (9, 29 e 49) – Situações em que o design não comunica claramente o papel ou personalidade

As respostas a esta questão foram muito reduzidas, o que por si só já indica uma perceção globalmente positiva do design das personagens. Em *Horizon: Zero Dawn*, não houve nenhum participante a assinalar falhas na comunicação do papel ou da personalidade de Aloy. Já em *God of War (2018)*, somente um jogador referiu que o design de Kratos não transmitia claramente a sua identidade, apontando como razões uma expressão facial demasiado neutra ou pouco clara e uma linguagem corporal que não refletia devidamente a sua personalidade. De igual modo, em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, apenas uma resposta foi registada, destacando a expressão facial pouco expressiva e um design considerado demasiado genérico, o que, segundo esse participante, dificultava a leitura emocional e identitária de Link.

Pergunta (10, 30 e 50) – Interesse narrativo despertado pelo design visual

Em *Horizon: Zero Dawn*, 55% dos participantes atribuíram a pontuação 4, revelando que o visual de Aloy desperta um interesse considerável em conhecer a sua história e origem; 20% deram a pontuação máxima de 5, demonstrando forte envolvimento visual, enquanto as classificações intermédias foram menos frequentes (10% pontuação 3, 5% pontuação 2) e 10% atribuíram a pontuação mínima de 1. Já em *God of War (2018)*, a curiosidade gerada pelo design de Kratos foi ainda mais expressiva: 46,7% dos jogadores atribuíram a pontuação máxima de 5 e 33,3% a pontuação 4, o que significa que quase 80% consideraram que o aspeto visual desperta interesse narrativo; somente três participantes deram pontuações mais baixas (1, 2 e 3), sugerindo que, para uma minoria, o design não foi suficiente para gerar envolvimento com a história. No caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, 50% dos inquiridos escolheram a opção 4 e 18,8% a pontuação 5, o que em conjunto representa quase 70% da amostra, confirmando que o design de Link desperta atenção e suscita questões sobre o seu passado, papel e personalidade.

Pergunta (11, 31 e 51) – Grau de expressividade emocional transmitida pelo design

Em *Horizon: Zero Dawn*, 35% dos jogadores atribuíram a pontuação máxima de 5, considerando Aloy altamente expressiva em termos emocionais; 25% deram pontuação 4 e 20% pontuação 3, enquanto 10% atribuíram pontuação 2 e outros 10% a pontuação mínima de 1, revelando uma perceção globalmente positiva, mas com alguma dispersão. Já em *God of War (2018)*, a distribuição foi mais equilibrada e com tendência para uma expressividade moderada: 33,3% dos participantes atribuíram pontuação 3, 26,7% pontuação 2, 20% pontuação 4 e apenas 13,3% a pontuação máxima de 5, sugerindo que Kratos é visto como menos expressivo à primeira impressão. No caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, 43,8% dos jogadores atribuíram pontuação 4 e 31,3% pontuação 3, o que indica que, embora o design de Link transmita alguma emoção, não é considerado altamente expressivo; somente 12,5% deram pontuação 5 e outros 12,5% pontuação 2, sem qualquer resposta na opção mínima, o que mostra que, apesar de não ser visto como intensamente expressivo, também não é considerado totalmente sem expressão.

Pergunta (12, 32 e 52) – Indícios de história emocional ou conflito interior no design

Em *Horizon: Zero Dawn*, 55% dos participantes consideraram que o design de Aloy sugere apenas de forma moderada uma história emocional ou conflito interior, enquanto 10% afirmaram que essa sugestão era "muito clara". Por outro lado, 25% responderam "Não" e 10% disseram "I didn't think about it", revelando perceções mais dispersas e menos consistentes. Já em *God of War (2018)*, a leitura foi bastante mais enfática: 53,3% reconheceram "muito claramente" sinais visuais de uma história pessoal ou conflito interno e 33,3% indicaram "de certa forma", o que significa que mais de 85% dos jogadores identificaram camadas narrativas no design de Kratos; somente 13,3% responderam "Não" e nenhum participante escolheu "Não pensei nisso", sugerindo que o design desperta reflexão ativa. No caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, metade dos participantes (50%) respondeu "Somewhat", indicando que o design de Link transmite alguns sinais de profundidade emocional, mas não de forma explícita; 25% afirmaram que essa sugestão era "muito clara" e outros 25% disseram "Não", sem qualquer resposta na opção "I didn't think about it", o que mostra que todos refletiram sobre o impacto narrativo do design.

Pergunta (13, 33 e 53) – Traços emocionais associados ao design da personagem

Em *Horizon: Zero Dawn*, a perceção dos jogadores associa fortemente Aloy a confiança (95%) e determinação (90%), transmitindo uma imagem de força, segurança e foco; em menor escala, também surgem referências a raiva (25%), compaixão (20%) e isolamento (15%), o que acrescenta subtilezas à leitura da personagem. Já em *God of War (2018)*, os traços mais destacados foram determinação (66,7%), raiva (60%) e tristeza (53,3%), sugerindo uma interpretação mais complexa de Kratos, marcada por agressividade, sofrimento e resiliência, em consonância com o seu percurso narrativo. No caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, 81,3% dos participantes associaram Link à determinação e 62,5% à confiança, confirmando que o design transmite uma postura firme, segura e orientada para a ação, ainda que com menor diversidade emocional em comparação com os outros dois protagonistas.

Pergunta (14, 34 e 54) – Fatores que contribuem para a ligação emocional com a personagem

Em *Horizon: Zero Dawn*, a ligação emocional dos jogadores com Aloy foi sobretudo atribuída ao seu papel na história (70%) e às suas ações e decisões (65%), revelando que a função narrativa e as escolhas da protagonista são os principais motores dessa conexão. Também tiveram relevância a voz e o tom (45%) e as expressões faciais (40%), sugerindo que a atuação vocal e a expressividade visual reforçam a empatia. Elementos como o design visual (25%), a postura corporal (10%) e as animações ou movimentos (10%) foram menos determinantes, e 10% dos participantes afirmaram não sentir nenhuma ligação emocional. Em *God of War (2018)*, a tendência foi semelhante, mas com maior destaque para a atuação: 73,3% dos jogadores apontaram as ações e decisões de Kratos e 66,7% a voz e o tom como fatores centrais, enquanto o papel na história (60%), as expressões faciais (26,7%), a postura corporal (26,7%) e as animações (26,7%) também contribuíram, ainda que com menor peso. Já em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, o fator mais valorizado foi o papel de Link na narrativa (68,8%), seguido das suas ações e comportamentos (56,3%) e do design visual (50%). Outros aspetos como movimento e animação (31,3%), expressão facial (25%) e postura corporal (18,8%) tiveram impacto mais limitado, sem qualquer referência à voz e ao tom, o que reflete a natureza silenciosa do protagonista. Somente 6,3% dos participantes afirmaram não sentir ligação emocional, reforçando que, também neste caso, a força da personagem está menos na aparência e mais na forma como é integrada no mundo e na narrativa.

Pergunta (15, 35 e 55) – Caracterização subjetiva da personagem pelos jogadores

Em *Horizon: Zero Dawn*, 60% dos participantes descreveram Aloy como forte e independente, reforçando a perceção dominante de uma protagonista resiliente e autónoma; em menor escala, 10% identificaram-na como triste e isolada, outros 10% como empática e cuidadosa e mais 10% como fria e distante, revelando interpretações mais variadas e subjetivas. Já em *God of War (2018)*, a leitura foi mais multifacetada: 33,3% dos jogadores caracterizaram Kratos como "triste, isolado", 26,7% como "misterioso, complexo" e 20% como "forte, independente", o que sugere uma personagem simultaneamente vulnerável e poderosa, com camadas emocionais que despertam curiosidade e empatia. No caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, 43,8% dos participantes também associaram Link a força e independência, confirmando a imagem de resiliência

e autonomia; contudo, 12,5% viram-no como empático e cuidadoso e outros 12,5% como frio ou distante, perceções que podem estar ligadas à sua postura reservada e ausência de expressão verbal.

Pergunta (16. 36 e 56) – Interpretação da postura e movimento da personagem

Em *Horizon: Zero Dawn*, 40% dos participantes consideraram que Aloy parecia confiante e no controlo e outros 40% destacaram-na como flexível ou ágil, transmitindo uma imagem de competência física e segurança que reforça a perceção de uma protagonista ativa e determinada. Em contraste, 10% interpretaram-na como emocionalmente fechada ou defensiva e outros 10% indicaram que a sua linguagem corporal não se destacou. Já em *84egend War (2018),* a leitura predominante foi distinta: 53,3% dos jogadores interpretaram Kratos como emocionalmente fechado ou defensivo, sugerindo que os seus gestos e movimentos comunicam contenção, dureza e resistência emocional, em consonância com a sua identidade marcada pela dor e introspeção. No caso de *The 84egendo f Zelda: Breath of the Wild,* 56,3% dos participantes afirmaram que Link parecia confiante e em controlo, transmitindo segurança e firmeza, enquanto 31,3% o descreveram como emocionalmente fechado ou defensivo, o que sugere que a sua postura também pode ser lida como reservada ou distante.

Pergunta (17, 37 e 57) – Empatia ou interesse emocional despertado pela personagem

Em *Horizon: Zero Dawn*, a maioria dos participantes afirmou sentir empatia ou interesse emocional por Aloy, justificando essa ligação sobretudo pela sua história de vida marcada pela rejeição e pela superação, fatores que geraram identificação e admiração. A sua personalidade forte, determinada e justa foi igualmente destacada como elemento que reforça essa conexão positiva. Já em *God of War (2018),* a empatia surgiu principalmente da dor e do passado traumático de Kratos, bem como da sua relação com o filho, Atreus, que o humaniza e o afasta da imagem tradicional de herói invulnerável. Muitos participantes referiram que a personagem transmite sofrimento e arrependimento, o que os levou a querer compreender melhor a sua história, enquanto outros salientaram a luta interna e o esforço para mudar, vendo nele uma figura complexa, marcada por conflitos morais e emocionais. No caso de *The Legend of Zelda: Breath of*

the Wild, a empatia foi associada sobretudo à condição de Link, que desperta sem memórias num mundo em ruínas e precisa enfrentar um passado que não recorda. Essa situação gera compaixão e curiosidade, pois, mesmo sem falas, o protagonista transmite uma missão clara e uma carga emocional implícita que facilita a identificação do jogador.

Pergunta (18, 38 e 58) – Motivos que levam os jogadores a importar-se com a personagem

Em Horizon: Zero Dawn, 60% dos participantes indicaram a história e o passado de Aloy como principal motivo para se importarem com o que lhe acontece, destacando o papel da narrativa na criação de empatia e envolvimento emocional. Em segundo lugar, 55% referiram o crescimento ou transformação da personagem, reforçando a valorização de protagonistas que evoluem ao longo do tempo, enfrentando desafios e mudando com eles. Além disso, 45% mencionaram as reações emocionais de Aloy como fator de ligação afetiva, enquanto elementos como design visual (10%) e vulnerabilidade (10%) tiveram impacto menor. Já em *God of War (2018)*, a história e o passado de Kratos foram ainda mais determinantes, com 80% das respostas, confirmando que o envolvimento dos jogadores vai muito além do visual e assenta sobretudo na profundidade narrativa. Outros aspetos também tiveram peso relevante, como a sua evolução ou transformação (66,7%) e as reações emocionais (53,3%), evidenciando que os jogadores valorizam personagens que mudam, revelam sentimentos e enfrentam dilemas internos. No caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, 81,3% dos participantes apontaram a história e o passado de Link como principal fator de empatia, confirmando que o enquadramento narrativo é central para o envolvimento emocional. A transformação ou crescimento foi o segundo aspeto mais mencionado (50%), seguido do design visual (37,5%), que, embora complementar, também contribuiu para a ligação afetiva com o protagonista.

Pergunta (19, 39 e 59) – Elementos visuais mais destacados no design da personagem

Em *Horizon: Zero Dawn*, as respostas revelaram uma grande dispersão, com nove categorias diferentes a receberem somente uma menção cada (5%), e apenas o cabelo a destacar-se ligeiramente com 2 respostas (10%). Esta variedade mostra que não houve um elemento visual dominante na perceção coletiva, mas sim uma multiplicidade de

detalhes que chamaram a atenção individualmente. Já em *God of War (2018)*, a valorização foi mais concentrada, com destaque para a postura imponente, o olhar intenso e o corpo musculado de Kratos, frequentemente mencionados pelos participantes. Outros elementos recorrentes incluíram as cicatrizes, a pele branca, a barba e o machado *Leviathan*, reforçando a imagem marcante e icónica do protagonista. No caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, as respostas variaram entre referências à roupa, cabelo, olhos, arma e túnica, com várias menções à combinação de cores e ao contraste visual. Alguns participantes destacaram ainda o modo como o design ajudava a comunicar o papel narrativo de Link, enquanto outros apontaram aspetos específicos como a camisa ou o estilo icónico do cabelo, além de reações emocionais em momentos narrativos. No geral, os dados sugerem que o design de Link se destaca pela articulação entre elementos visuais reconhecíveis e como estes reforçam a identidade e a integração da personagem na narrativa.

Pergunta (20, 40 e 60) – Dimensão mais marcante no design da personagem

Em *Horizon: Zero Dawn*, 95% dos participantes classificaram como mais marcante a dimensão estética ou visual da personagem, referindo elementos como cores, formas e estilo, o que confirma o impacto imediato do design gráfico na construção da sua identidade. Ainda assim, 35% atribuíram destaque a aspetos funcionais ligados à jogabilidade ou mecânicas, 25% a elementos narrativos ou simbólicos e 20% a uma ligação emocional, mostrando que a memorabilidade de Aloy resulta também da forma como interage com o mundo e da sua carga narrativa. Já em *God of War (2018)*, 78,6% dos jogadores também destacaram a dimensão estética ou visual como a mais relevante, mas 57,1% reconheceram igualmente a importância de aspetos narrativos ou simbólicos, evidenciando que o design de Kratos não é somente decorativo, mas carrega significados que reforçam a sua história e personalidade. No caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, 88,7% dos participantes apontaram a dimensão estética ou visual como o principal destaque, confirmando que a aparência e a composição visual de Link são centrais para a sua receção. Além disso, 40% atribuíram relevância a significados narrativos ou simbólicos e outros 40% a aspetos funcionais relacionados com mecânicas de jogo, sugerindo que o impacto do design resulta de uma combinação entre estética, narrativa e funcionalidade.

4.5.3. Character Style Comparison

Na **pergunta 61**, os participantes escolheram como personagem visualmente mais marcante o Link, com 38,7% das respostas, seguido pelo Kratos com 35,5%, e depois a Aloy com 25,8%. Estes resultados sugerem que, apesar do Link ser mais contido e menos agressivo em comparação com os outros dois, o Link consegue destacar-se melhor visualmente. Isto pode estar relacionado com a sua paleta de cromática, o estilo icónico da túnica azul, ou como o seu visual se integra no contexto do mundo.

Na **pergunta 62**, o Kratos foi considerado a personagem cujo design visual comunica melhor quem ele é e o que faz no jogo, com 51,6% das escolhas. A Aloy ficou em segundo lugar com 32,3%, e o Link foi o menos votado, com apenas 16,1%. Apesar do Link ter sido o mais visualmente marcante na pergunta anterior, aqui o seu design é visto como menos eficaz na transmissão clara de identidade e função, ao contrário do Kratos.

Na **pergunta 63**, o estilo visual mais envolvente foi o de *Zelda,* com 35,5% das escolhas. Os estilos de *Horizon Zero Dawn* e *God of War* ficaram empatados, cada um com 32,3%. Este resultado mostra que, apesar das respostas serem totalmente equilibradas, o estilo estilizado e minimalista de *Breath of the Wild* ainda é o mais imersivo para os jogadores, mesmo quando comparado com visuais mais realistas e detalhados. A estética simplificada parece favorecer a experiência emocional e a ligação com o mundo do jogo, destacando-se pela sua capacidade de criar uma atmosfera envolvente sem depender de realismo gráfico

Na **pergunta 64**, Aloy foi a personagem que mais despertou curiosidade sobre o seu passado, com 48,4% das escolhas. Kratos ficou em segundo lugar com 35,5%, e Link foi o menos votado, com apenas 16,1%. Estes resultados demonstram que a Aloy destaca-se por ter um visual e uma narrativa que sugerem mais complexidade e mistério.

Na **pergunta 65,** a Aloy foi considerada a personagem mais expressiva emocionalmente com base apenas nos aspetos visuais, recebendo 51,8% das respostas. O Kratos ficou em segundo lugar com 38,7%, enquanto o Link teve apenas 9,7%. Estes resultados sugerem que a Aloy se destaca pela clareza emocional transmitida pelo seu design, seguida pelo Kratos, cuja intensidade visual também comunica emoções de forma eficaz. O Link, por contraste, foi visto como menos expressivo neste critério.

Na **pergunta 66,** *Horizon Zero Dawn* foi considerado o jogo com o elenco visual mais coeso e consistente, com 51,6% das respostas. *Zelda* e *God of War* ficaram abaixo, com 25,8% e 22,6%, respetivamente. Este resultado indica que os participantes reconhecem que em *Horizon Zero Dawn* há uniformidade estética clara entre as personagens, tanto em estilo como em integração com o mundo do jogo.

Na **pergunta 67,** os participantes reconhecem estilos visuais distintos entre os três jogos, mas também valorizam a maneira como esses estilos são integrados no mundo e moldam a perceção das personagens. Alguns destacam que o mais marcante não é apenas o design isolado, mas o modo como os personagens interagem com o ambiente, como o clima, os NPCs ou os eventos provocados pelo jogador. Essa dinâmica torna os personagens mais credíveis e emocionalmente envolventes. Outros apontam diferenças mais diretas; *Zelda* é descrito como mais colorido e menos realista; a Aloy como uma sobrevivente que combina natureza e tecnologia, e o Kratos como um guerreiro cansado por um passado brusco. Há também quem veja Link como um herói clás-

sico com um visual limpo e simples. No geral, o que distingue visualmente os personagens não é apenas o estilo gráfico, mas a maneira como esse estilo comunica função, emoção e contexto, dentro de cada universo narrativo.

4.5.4. General Perception of Character Design & Immersion

Na **pergunta 68**, o elemento mais valorizado no design visual de personagens foi a ligação à narrativa, escolhido por 74,2% dos participantes. Em seguida, destacaram-se a roupa e acessórios (64,5%), o estilo artístico (51,6%) e a expressão facial (48,4%). Estes dados sugerem que os jogadores não se concentram apenas na estética isolada, mas procuram sinais visuais que comuniquem função, emoção e contexto narrativo. A silhueta clara (45,2%) e a paleta de cores (29%) também foram mencionadas, embora com menos destaque. A preferência por elementos que reforçam a narrativa indica que o design mais eficaz é aquele que não só agrada visualmente, mas também contribui para a compreensão e envolvimento com a história e com o papel da personagem no jogo.

Na **pergunta 69**, a maioria dos participantes indicou que o design visual de uma personagem tem um impacto significativo na sua imersão no jogo. Para 32,3%, esse impacto é grande, e para 29%, é muito grande. Outros 22,6% consideram que o efeito é moderado, enquanto apenas 9,7% disseram que afeta pouco e 6,5% afirmaram que não afeta nada. Estes resultados sugerem que o visual das personagens é um fator importante para a experiência de jogo, contribuindo para a sensação de envolvimento e credibilidade do mundo apresentado.

Na **pergunta 70,** 77,4% dos participantes afirmou que consegue estabelecer uma ligação emocional com personagens bem desenvolvidos, mesmo em jogos centrados no combate. Outros 16,1% disseram que isso acontece às vezes, e apenas 6,5% indicaram que raramente sentem essa conexão. Nenhum participante respondeu “nunca”. Estes dados sugerem que o design visual tem um papel fundamental na criação de empatia, mesmo em géneros onde a ação é o foco principal.

Na **pergunta 71**, 45,2% dos participantes disseram que o design das personagens frequentemente os motiva a continuar a jogar. Outros 38,7% indicaram que isso acontece às vezes, enquanto 16,1% afirmaram que raramente sentem esse impulso. Nenhum respondeu “nunca”. Estes dados sugerem que o design visual é um aspeto rele-

vante para manter os jogadores interessados. Quando é bem executado, o design da personagem pode criar uma ligação duradoura que gera vontade de explorar mais o jogo e acompanhar o percurso das personagens.

Na **pergunta 72**, 64,5% dos participantes disseram que o design de uma personagem influencia frequentemente o seu interesse inicial em experimentar um jogo. Outros 22,6% indicaram que isso acontece às vezes, enquanto 9,7% afirmaram que não é algo que pese muito na decisão. Uma pequena parte respondeu que nunca tinha pensado nisso. Estes dados sugerem que o impacto visual das personagens é um dos principais fatores de atração inicial.

Na **pergunta 73**, as respostas sugerem que o que mais ajuda a criar uma ligação emocional com uma personagem é como ela se expressa visualmente. Diversas respostas mencionaram as expressões faciais, a postura e gestos como elementos que tornam a personagem mais humana e fácil de compreender. Também foi mencionado a importância de um design marcante e original, que revele traços da personalidade ou da história.

Na **pergunta 74**, a maioria dos participantes reconhece que o design de personagens tem impacto direto na experiência de jogo, especialmente quando está bem integrado no mundo e na narrativa. Um dos participantes referiu que joga para se sentir imerso num mundo diferente, e que o visual da personagem só funciona se fizer sentido nesse contexto. Houve também um participante que referiu que o design visual é tão importante para a imersão como o ambiente, a música ou a narrativa, e que seria através do visual que os jogadores começam a construir uma ligação emocional, compreendem o papel da personagem e sentem que ela pertence ao mundo do jogo.

4.5.5. Informações retiradas deste questionário

A partir da análise dos questionários realizados, foi possível identificar um conjunto de elementos visuais que os participantes consideram fundamentais para criar uma personagem envolvente e emocionalmente impactante. Estes dados não só revelaram preferências estéticas, como também apontam para aspetos narrativos e funcionais que devem ser considerados no processo de conceptualização da personagem.

A silhueta é vista como um elemento essencial para garantir que a personagem seja facilmente reconhecível, mesmo em movimento ou à distância. Uma silhueta bem definida permite que o jogador identifique a personagem rapidamente, contribuindo para a

sua presença visual e distinção dentro do universo do jogo. Este aspeto é particularmente relevante em jogos em que exista uma ação intensa ou múltiplas personagens em simultâneo.

As cores utilizadas no design da personagem devem comunicar traços da sua personalidade, função ou afiliação.

A escolha de vestuário e acessórios é um dos aspetos mais valorizados pelos participantes. Estes elementos devem refletir o contexto cultural, histórico e funcional da personagem, ajudando a construir a sua identidade visual. A forma como a personagem se apresenta, seja por meio de armaduras, roupagens ou objetos simbólicos, contribui para a sua credibilidade e profundidade na narrativa.

A expressividade é um dos fatores que mais contribui para a ligação emocional do jogador com a personagem. Os gestos, postura e expressões faciais ajudam a transmitir emoções, intenções e estados de espírito, o que confere à personagem um caráter mais credível e a torna mais fácil de identificar. A linguagem corporal deve ser coerente com a personalidade e com o momento narrativo.

O estilo visual da personagem deve estar alinhado com o universo do jogo. Seja realista, estilizado, minimalista ou exagerado, o importante é que haja consistência entre o design da personagem, o ambiente em que este se insere e o *gameplay* do jogo. Um estilo bem definido ajuda a reforçar o tom do jogo e a criar uma experiência visual que seja coesa.

Um dos principais aspetos referidos foi a ligação do design da personagem com a narrativa. O design da personagem deve comunicar o seu papel na história, seja por meio de símbolos, desgaste físico, postura ou expressão. Personagens que parecem moldadas pelo mundo em que vivem e que não estejam apenas inseridas nele, são vistas como mais credíveis e emocionalmente eficazes.

4.5.6. Aspetos a ter em consideração para o *ArtBook*

Para o desenvolvimento da personagem a incluir no *ArtBook*, em termos gerais, foi fundamental garantir que as observações recolhidas através dos questionários referidas nos tópicos anteriores fossem devidamente ponderadas, uma vez que constituem contributos importantes para tornar o processo mais sustentado e fundamentado.

Em específico importou escolher uma paleta de cores que comunicasse traços da personalidade para reforçar o papel da personagem na narrativa. A silhueta deve ser nítida e facilmente reconhecível, enquanto a roupa e os acessórios devem refletir o contexto da personagem, reforçando a sua credibilidade e acrescentando-lhe profundidade. Foi igualmente importante assegurar expressividade facial e corporal, capaz de transmitir emoções e intenções de forma clara. O estilo artístico adotado tentou ser coerente com o universo visual. Por fim, o design visual deve estar ligado à narrativa e ao papel da personagem, para que a integre no mundo e seja relevante para a narrativa apresentada.

5. Desenvolvimento do *ArtBook*

Após a conclusão da fase de investigação, deu-se início ao desenvolvimento do *ArtBook*, onde toda a reflexão anteriormente realizada foi integrada no processo de criação de uma personagem original. A recolha dos resultados retirados do questionário serviram como orientação relativamente aos aspetos mais importantes no design de personagens. As respostas recolhidas permitiram identificar os elementos visuais mais valorizados, como a silhueta clara, a expressividade facial e corporal, a coerência com a narrativa e o impacto emocional do design. Estes dados funcionaram como guia para cada decisão tomada ao longo do processo criativo, desde a escolha do arquétipo da personagem até à definição dos seus traços visuais, acessórios e paleta cromática. Com esses princípios em mente, o principal objetivo foi conceber uma personagem que fosse visualmente marcante, útil e que também se encaixasse bem na história. A ideia era que essa personagem pudesse fazer os jogadores sentirem empatia por ela, ao destacar-se no jogo e ajudar na imersão do jogador.

5.1. Contexto do mundo

O mundo concebido para enquadrar a personagem desenvolvida, chamada Lena, é um universo de fantasia marcado pela coexistência entre magia e tecnologia arcaica, onde diferentes raças e civilizações disputam territórios e sobrevivem sob o domínio de um império teocrático opressor. Este império, fundado sobre um dogma religioso, promove a perseguição e a extinção dos dragões e dos seus descendentes, impondo uma inquisição que molda a vida quotidiana das populações. Os humanos vivem em reinos isolados, com pouco contacto com a magia ou com outras raças, enquanto elfos, anões, orcs e outras raças habitam em territórios esquecidos e de difícil acesso, preservando tradições e memórias de uma era passada, que teve os registos oficiais apagados pelo império. As paisagens deste mundo são diversas e contrastantes: com florestas, cidades subterrâneas, ruínas antigas e templos trancados que guardam vestígios de um passado em que os dragões reinavam e cuja história foi deliberadamente apagada.

É neste cenário que a Lena, uma meio-dragão, é enquadrada. A sua condição híbrida torna-a alvo de perseguição pelo império, mas também a transforma numa peça-chave para desvendar os segredos desse passado perdido e desafiar a opressão por parte do império. Elementos como asas danificadas, os chifres e a cauda não procuram ser apenas

marcas visuais distintivas, mas símbolos ligados à narrativa que reforçam a sua ligação a uma linhagem perseguida e a sua luta pela sobrevivência. O facto de carregar no próprio corpo sinais de perda e de conflito contribui para gerar empatia e intriga, que levem o jogador a querer descobrir a sua história.

A escolha deste tipo de mundo foi inspirada diretamente pelas referências analisadas durante a investigação, *Horizon Zero Dawn*, *God of War* e *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Tal como nestes títulos, procurou-se criar um universo narrativo rico, onde a personagem não existe isolada, mas é moldada pelo ambiente, pelas forças políticas e pelos conflitos históricos que a rodeiam. Em *Horizon Zero Dawn*, por exemplo, a protagonista Aloy é definida tanto pela sua individualidade como pela relação com o mundo em ruínas e com sociedades fragmentadas; em *God of War*, o Kratos é constantemente atormentado pelo passado que o persegue e pelas feridas emocionais que carrega; e em *Breath of the Wild*, o Link é caracterizado pela ligação a um mundo vasto, cheio de ruínas e memórias de uma era perdida. Seguindo estas aproximações, a Lena foi concebida para refletir esta mesma integração entre personagem e mundo, como uma figura que carrega no corpo e na narrativa os traços de um universo em conflito, funcionando como uma ligação entre o passado e o tempo presente, entre a opressão da sua raça e esperança de criar uma revolução.

5.2. Exploração de conceitos iniciais



***Figura 42**. Exploração de possibilidades através de esboços*

A fase inicial do desenvolvimento do *ArtBook* consistiu na criação de múltiplos esboços de personagens, explorando diferentes arquétipos e possibilidades visuais que pudessem integrar-se no universo narrativo previamente definido. Foram realizados vinte e nove esboços, cada um concebido com variação de traços físicos, acessórios e estilos, de modo a testar a diversidade estética e funcional que o mundo de fantasia

poderia oferecer. Esta etapa teve como objetivo ampliar as possibilidades criativas e permitir uma análise comparativa entre diferentes propostas, sem ainda restringir a personagem a uma identidade final.



Figura 43. *Seleção dos 13 esboços para personagens*

A seleção dos treze esboços mais promissores foi feita com base nos critérios definidos a partir da recolha dos resultados do questionário aplicado aos jogadores. Entre os aspetos mais valorizados destacou-se a silhueta, que permite uma leitura imediata da personagem, a expressividade facial e corporal, que é essencial para transmitir emoções e intenções, a coerência com o mundo narrativo, garantindo que a personagem pareça pertencer de forma natural ao universo criado, e, por fim, o potencial narrativo, ou seja, a capacidade de cada design sugerir uma história própria ou levantar questões sobre o seu passado e a função que desempenha.

Assim, os esboços selecionados tiveram em conta o quão bem acolhiam as contribuições recolhidas através do questionário.

5.3. Escolha e desenvolvimento da personagem final

Após a fase de exploração inicial e a seleção dos treze esboços mais promissores, tornou-se necessário escolher qual das propostas seria desenvolvida em profundidade para o *ArtBook*. A decisão recaiu sobre a personagem Lena, uma meio-dragão cuja identidade visual e narrativa se destacaram pelo potencial de gerar ligação emocional com o jogador e desenvolvimento narrativo. Embora outros arquétipos, como o de mago ou bruxa, tenham sido considerados inicialmente, a sua forte associação a estereótipos visuais dificultava a criação de uma identidade única.



Figura 44. *Primeiros esboços da personagem Lena*

A Lena, por sua vez, apresenta características distintivas que a tornam reconhecível, como os chifres, a cauda, a ausência parcial de um braço e as asas danificadas, que são elementos que não só reforçam a sua silhueta, como também insinuam uma narrativa de perda e de sobrevivência.

A escolha desta personagem foi igualmente justificada pelo seu potencial narrativo. A ausência das asas, em paralelo com a perda parcial de um braço, funciona como metáfora visual para um passado de conflito e sofrimento, que podem despertar a curiosidade e empatia pelo jogador. Esta dimensão simbólica permite que a personagem seja um elemento narrativo capaz de transmitir emoções e de refletir os dilemas do mundo em que habita. O nome Lena significa em grego “tocha” ou “raio de luz”, o que reforça esta ligação e posicionando-a como uma figura de esperança num universo marcado pela opressão e pela perseguição.



Figura 45. *Esboços de características faciais e corporais*

Além disso, a Lena reflete de forma clara os elementos mais valorizados pelos participantes do inquérito. A silhueta é forte e clara, o que garante legibilidade imediata, a expressividade facial e corporal foi trabalhada para transmitir emoções intensas, desde a determinação até à vulnerabilidade; e a ligação entre design e narrativa está presente

em cada detalhe visual, desde as cicatrizes até aos acessórios que remetem para a sua linhagem proibida. Assim, a personagem sintetiza os princípios identificados na investigação: clareza visual, expressividade, coerência com o mundo e integração narrativa.

5.4. Processo de refinamento visual



Figura 46. *Teste da leitura da personagem em silhoeta com caracteristicas distintas*

O processo de refinamento visual da personagem Lena foi estruturado em várias etapas, cada uma delas pensada para consolidar a sua identidade e garantir clareza visual, coerência com o *gameplay* e ligação narrativa. A primeira fase consistiu em testes de silhueta, fundamentais para avaliar a legibilidade da personagem em diferentes contextos. Através destes estudos, foi possível identificar quais os elementos que mais se destacavam, como os chifres, a cauda e as asas, que demonstrasse que a Lena seria facilmente reconhecida.



Figura 47. *Esboços de poses estáticas e dinâmicas*

Seguidamente, foram exploradas poses estáticas e dinâmicas, que permitiram compreender como a personagem se comportaria em repouso e em movimento. As poses estáticas ajudaram a consolidar a sua postura e presença, transmitindo firmeza e determinação, enquanto as poses dinâmicas evidenciaram a agilidade e a expressividade corporal, aspetos essenciais para a sua integração no *gameplay*.



Figura 48. *Definição das principais características corporais e acessórios*

A definição de acessórios e detalhes complementares surgiu como passo seguinte, reforçando a coerência da personagem com o universo narrativo. Elementos como a espada adaptada ao seu corpo, as escamas visíveis em zonas específicas e a cauda foram trabalhados em função de equilibrar estética e funcionalidade, permitindo que cada detalhe tivesse um propósito narrativo ou mecânico.



Figura 49. *Expressões faciais*

Foram também desenvolvidas expressões faciais que transmitissem uma ampla gama de emoções, desde a serenidade até à fúria, assegurando que a Lena pudesse comunicar intenções e estados de espírito de forma imediata ao jogador.

Um aspeto central neste processo foi a ausência das asas e a referência à perda do braço, elementos que reforçam o mistério em torno da personagem. Estas marcas visuais

funcionam como símbolos de um passado traumático, sugerindo uma história de luta e sobrevivência que o jogador é convidado a descobrir. Ao mesmo tempo, estas características tornam Lena mais humana e vulnerável, aproximando-a emocionalmente do público.

Nesta fase, foram contempladas as características físicas da personagem e como estas serviriam para impactar a presença da personagem em combate. Para além dos esboços que representavam ações de ataque, defesa e a utilização de algumas habilidades especiais, foi ponderada também a forma como estas ações são integradas no sistema de jogo.

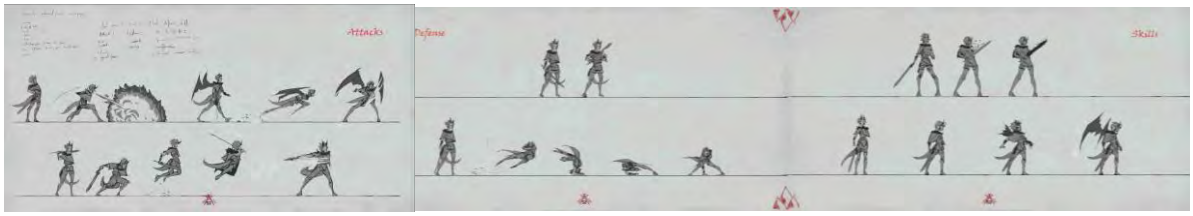


Figura 50. *Ações da personagem, ataque, defesa e habilidades, respetivamente*

Os ataques básicos refletem principalmente a agilidade e a força física da personagem, transmitidas através da postura corporal e do uso da cauda como elemento de equilíbrio e extensão do movimento.

As ações defensivas foram pensadas para reforçar a coerência narrativa: a forma como a personagem se protege, utilizando tanto a espada como a cauda, comunica a sua versatilidade. Além disso, a forma como a personagem realiza uma esquiva reforça a destreza e a agilidade que tem.

Já as habilidades especiais assumem um papel central na diferenciação da jogabilidade. Esta evolução da personagem permite-lhe produzir asas e o restante do braço de forma temporária por meio das suas habilidades de fogo. Este estado melhora os seus atributos, como força, agilidade e reflexos a um nível superior. Estas asas não servem apenas como recurso visual, mas abrem também possibilidades de exploração do mundo e do combate, permitindo ao jogador aceder a zonas elevadas, esquivar-se de ataques ou executar investidas aéreas.

5.5. Escolha da paleta cromática

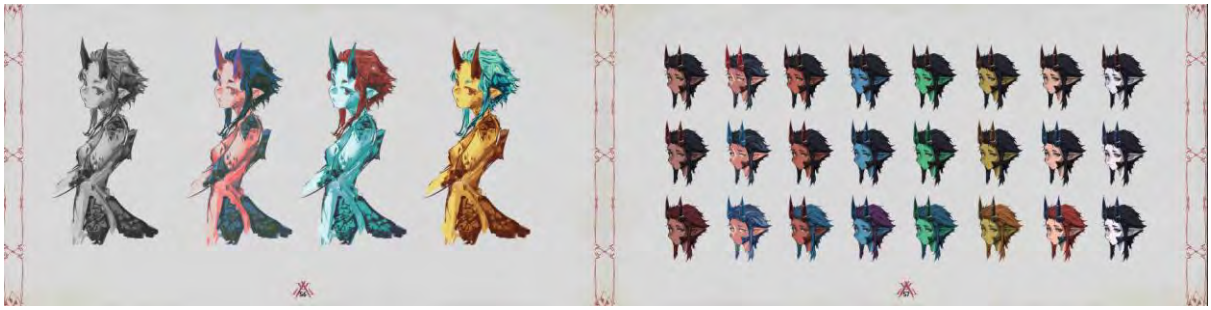


***Figura 51**. Testes de diferentes combinações cromáticas*



***Figura 52**. Paleta cromática definida*

A fase de definição da paleta cromática da Lena foi marcada por uma série de testes exploratórios, realizados com diferentes combinações de cores aplicadas tanto em detalhes isolados, como o rosto e o cabelo, quanto no corpo completo da personagem. Inicialmente, foram feitos ensaios rápidos em *gradient maps* para avaliar contrastes e harmonias gerais, seguidos de estudos mais detalhados em que se testaram variações cromáticas em diferentes partes do corpo e acessórios. Estes testes permitiram compreender de que forma as cores poderiam reforçar a leitura visual da personagem e, ao mesmo tempo, transmitir aspetos da sua identidade narrativa.

A escolha final recaiu sobre uma paleta composta por três grupos cromáticos hierarquizados: o azul como cor predominante, o castanho como secundária e o vermelho como cor de destaque. A cor azul, aplicada na maior parte da personagem, transmite serenidade, mistério e ligação ao elemento mágico, além de reforçar a sua descendência dracónica de forma simbólica. A cor castanha, presente em acessórios e detalhes, funciona como elemento de equilíbrio, remetendo para a rusticidade do mundo arcaico em

que Lena habita. Já o vermelho, utilizado de forma pontual, introduz contraste, intensidade e energia, destacando áreas específicas e criando pontos de foco que guiam o olhar do jogador. Esta hierarquia cromática garante não só impacto emocional, mas também clareza visual e coerência com o universo narrativo, consolidando a identidade de Lena como uma personagem forte, funcional e integrada no mundo em que se insere.



Figura 53. *Aplicação da paleta cromática em escala de cinzas*

Foi realizada também a aplicação da paleta cromática da personagem em escalas de cinza, de modo a avaliar a hierarquia tonal e assegurar a legibilidade da personagem.

5.6. Ilustração Final e Considerações

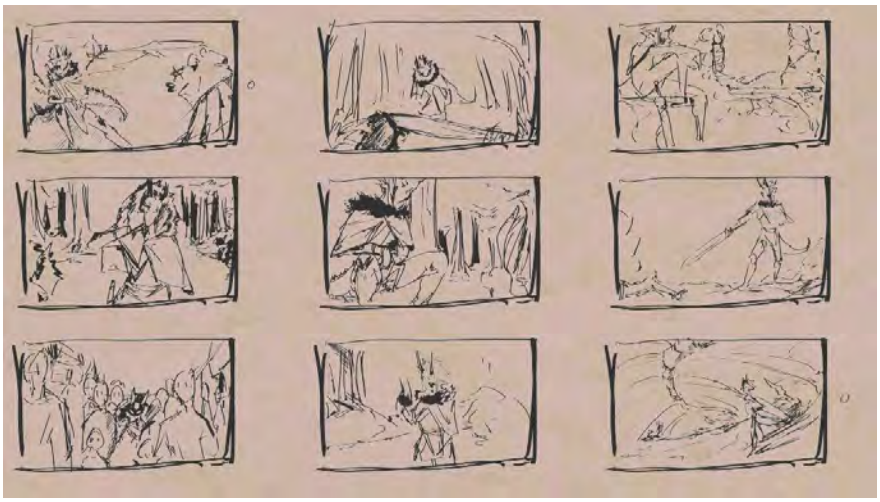


Figura 54*. Esboços em thumbnails da personagem em contexto*

Inicialmente foram esboçadas diferentes *thumbnails*/miniaturas que ilustrassem o contexto que envolve a personagem. A ideia para ilustração final representa uma síntese visual de todo o processo desenvolvido ao longo do projeto.



Figura 55. *Ilustração final com a personagem em contexto*

Dos elementos presentes na ilustração final estão, em primeiro plano, a Lena, em segundo plano, uma ponte afetada pela passagem do tempo e em terceiro plano, uma terra com vestígios fósseis de um dragão sobre ruínas destruídas. Estes elementos apresentam a personagem no contexto do mundo inserido, sugerindo que a Lena observa a uma longa distância vestígios de um tempo antigo situados numa região fora do acesso do império. Cada detalhe presente na ilustração, como a postura, a silhueta, a paleta de cores e o estilo visual da ilustração, por exemplo, são algumas das decisões provenientes de reflexão de todo o processo desenvolvido durante o projeto.

6. Conclusões e Recomendações

O presente relatório teve como objetivo central investigar o impacto do design de personagens na imersão e no *gameplay* de jogos digitais, articulando fundamentos teóricos, análise de casos de referência, *feedback* de jogadores, assumindo como resultado prático, o desenvolvimento de um *ArtBook*. A questão inicial - *pode um projeto de design de personagens que integre storytelling, funcionalidade e estética contribuir para a imersão e para a experiência de jogo?* - orientou todo o percurso de investigação e criativo.

A revisão de literatura permitiu compreender que o design de personagens é um elemento estruturante da experiência do jogador, influenciando não apenas a clareza visual e a legibilidade funcional, mas também a ligação emocional e a interpretação narrativa. Estudos de autores como Lankoski, Van Rooij, Zell e Hammond & Liu evi-

denciaram que a silhueta, a paleta cromática, a expressividade e a coerência com o universo ficcional são fatores determinantes para a construção de personagens memoráveis e eficazes.

A análise de casos de estudo, com destaque para títulos como *Horizon Zero Dawn*, *God of War* e *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, demonstrou como a integração entre estética, narrativa e funcionalidade pode resultar em personagens que não só enriquecem a história, mas também potenciam a jogabilidade. Estes exemplos serviram de referência para a aplicação prática desenvolvida no projeto.

Os inquéritos permitiram recolher os pontos de vista de jogadores sobre a sua experiência, proporcionando reflexões úteis acerca das personagens de jogos cujos universos apresentam semelhanças com o aqui proposto.

A metodologia adotada, baseada no *Problem-Based Learning*, possibilitou uma abordagem estruturada e iterativa, na qual a resolução de problemas concretos, como a clareza visual em movimento ou a coerência entre narrativa e design, foi constantemente informada por dados recolhidos em questionários a jogadores. Este cruzamento entre teoria, prática e feedback real reforçou a validade das decisões tomadas.

O desenvolvimento do *ArtBook*, com a criação da personagem Lena, constituiu a operacionalização e materialização dos princípios estudados. O processo de escolha, refinamento visual, definição da paleta cromática e elaboração da ilustração final demonstrou que cada decisão de design pode ser fundamentada em critérios de legibilidade, expressividade e integração narrativa. Lena tornou-se, assim, um caso que evidencia o modo como o design de personagens pode funcionar como ponte entre a estética, a funcionalidade e o *storytelling*, contribuindo para a imersão do jogador.

De forma geral, conclui-se que o design de personagens, quando articulado, desempenha um papel decisivo na experiência do jogador. A clareza visual garante acessibilidade e fluidez no *gameplay*; a expressividade e a coerência narrativa promovem empatia e envolvimento emocional; e a estética, quando aliada à funcionalidade, reforça a identidade do universo ficcional. O processo metodológico desenvolvido evidencia, então, que um projeto de design de personagens bem fundamentado pode, efetivamente, potenciar a imersão e enriquecer a jogabilidade.

No futuro, ambiciona-se expandir o universo narrativo, alargando o mundo ficcional e introduzindo novas personagens; realizar testes com protótipos jogáveis que permitam

avaliar a clareza e o impacto da personagem em situações reais de jogo; e, finalmente, explorar o seu potencial em contextos multimédia, como animações, cinemáticas ou outros suportes visuais

7. Lista de Referências

Eva, Y., Jamarun, N. M. S., Leo, A. B., & Malik, C. (2022). Visual Game Character Design to Engage Generation Z in an Effort to Develop Anti-Corruption Behavior in Indonesian Society. *Journal of Urban Culture Research*, *25*, 64–82. https://doi.org/10.14456/jucr.2022.21

Pradantyo, R., Birk, M. v., & Bateman, S. (2021). How the Visual Design of Video Game Antagonists Affects Perception of Morality. *Frontiers in Computer Science*, *3*, 531713. https://doi.org/10.3389/fcomp.2021.531713

Mohd Khalis Normah Mustaffa, F. (2017). Cultural Inspirations towards Malaysian Animation Character Design. *Jurnal Komunikasi Malaysian Journal of Communication Jilid*, *33*(1), 487–501.

Lankoski, P. (2002). *Character Design Fundamentals for Role-Playing Games*. https://www.researchgate.net/publication/200010276

Lankoski, P., & Björk, S. (n.d.). *Character-Driven Game Design: Characters, Conflict, and Gameplay*. https://www.researchgate.net/publication/200018096

Manning, A. D. (1998). Scott McCloud. Understanding comics: The invisible art. *IEEE Transactions on Professional Communication*, *41*(1), 66–69. https://doi.org/10.1109/TPC.1998.661632

Şengün, S., Mawhorter, P., Bowie-Wilson, J., Audeh, Y., Kwak, H., & Harrell, D. F. (2022). Contours of virtual enfreakment in fighting game characters. *Technological Forecasting and Social Change*, *180*, 121707. https://doi.org/10.1016/J.TECHFORE.2022.121707

Tompkins, J. E., & Martins, N. (2022). Masculine Pleasures as Normalized Practices: Character Design in the Video Game Industry. *Games and Culture*, *17*(3), 399–420. https://doi.org/10.1177/15554120211034760

van Rooij, M. (2019). Carefully Constructed Yet Curiously Real: How Major American Animation Studios Generate Empathy Through a Shared Style of Character Design. *Journal*, *14*(3), 191–206. https://doi.org/10.1177/1746847719875071

Zell, E., Aliaga, C., Jarabo, A., Zibrek, K., Gutierrez, D., Mcdonnell, R., & Botsch, M. (2015). To Stylize or not to Stylize? The Effect of Shape and Material Stylization on the Perception of Computer-Generated Faces. *ACM Trans. Graph*, *34*. https://doi.org/10.1145/2816795.2818126

Bakan, U., & Bakan, U. (2021). Examining the uncanny valley effect in virtual character design for digital games. *Volume 10, Issue 2, Pages 119 - 132*, *10*(2), 119–132. https://doi.org/10.14622/JPMTR-2104

Ferstl, Y., Kokkinara, E., & Mcdonnell, R. (2017). Facial Features of Non-player Creatures Can Influence Moral Decisions in Video Games. *ACM Trans. Appl. Percept*, *15*(4). https://doi.org/10.1145/3129561

Kutt, A. (2018). *Art-Directed Costumes at Pixar: Design, Tailoring, and Simulation in Production*. https://doi.org/10.1145/3277644.3277767

Davies, P. (2017). *The art of Horizon Zero Dawn*. Titan Books.

Sony Interactive Entertainment. (s.d.). *Horizon Zero Dawn: A história até agora*. PlayStation. https://www.playstation.com/pt-pt/editorial/horizon-zero-dawn-the-story-so-far/

Harlow, C. (2018). *The art direction of Horizon Zero Dawn*. The Female Gaze. https://thefemalegaze.org/2018/11/14/the-art-direction-of-horizon-zero-dawn/

Metacritic. (2018). *God of War critic reviews (PlayStation 4)*. Metacritic. https://www.metacritic.com/game/god-of-war/critic-reviews/?platform=playstation-4

Ferguson, L. (2022, 3 de março). *Breath of the Wild's influence is still felt five years later*. Game Rant. https://gamerant.com/breath-of-the-wild-influence-open-world-impact-five-years-later/

Guerrilla Games. (2017). *Creating Horizon Zero Dawn character*. IAMAG. https://www.iamag.co/creating-horizon-zero-dawn-character/

Fandom. (s.d.). Kratos. In *God of War Wiki*. https://godofwar.fandom.com/wiki/Kratos

Santa Monica Studio. (2018). *The art of God of War*. Dark Horse Books.

Nintendo. (2018). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion*. Dark Horse Comics.

BeardBear. (2023, abril 1). *Zelda: Breath of the Wild – Full game 100% walkthrough* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=0b0TNce_9tc

KineticLive_TV. (2017, março 9). *Zelda Breath of the Wild tips and tricks: Surviving the heat/cold w/o food buffs* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=QlK59iYYCqU

Zelda Dungeon. (s.d.). *Gallery: Breath of the Wild*. *Zelda Dungeon Wiki*. https://www.zeldadungeon.net/wiki/Gallery:Breath_of_the_Wild

8. Apêndices

Apêndice I – Pedido de consentimento

By submitting this form, you confirm that you have read and understood the information above and agree to participate in this study.

Apêndice II – Questionário aplicado aos jogadores

Participant Profile:

What is your age?

Gender

How often do you play video games?

Have you played any of this games?

Do you confirm that you have played *Horizon Zero Dawn*?

Character Visual Perception:

1. Does the character's visual design feel appropriate for the game world?
2. If the answer is 4 or 5 (Agree / Strongly Agree):
3. If the answer is 1 or 2 (Disagree / Strongly Disagree):
4. Is the character's silhouette clear and easily recognizable during gameplay?
5. If "Yes":
6. If "Partially" or "No":
7. Does the design communicate something about the character's role or personality?
8. If "Yes, clearly" or "Moderately":
9. If "A little" or "Not at all":

10. To what extent does this character's visual appearance make you want to understand their story or background?

11. Based on the visual design alone, how emotionally expressive does this character appear to you?

12. Did the character’s design suggest an emotional backstory or inner conflict?

13. Which of the following emotional traits do you think this character might be experiencing or communicating? (Select up to 3)

14. Which of the following made you feel more emotionally connected to the character? (Select up to 4)

15. Which of the following best describes how you emotionally perceived the character?

16. How did the character’s posture and movement affect your perception of their personality?

17. Do you feel empathy or emotional interest toward this character? Why?

18. Which of the following aspects made you care about what happened to the character? (Select up to 3)

19. What stood out most to you in this character’s design?

20. Would you classify what stood out as:

Do you confirm that you have played *God of War (2018)*

21. Does the character’s visual design feel appropriate for the game world?

22. If the answer is 4 or 5 (Agree / Strongly Agree):

23. If the answer is 1 or 2 (Disagree / Strongly Disagree):

24. Is the character’s silhouette clear and easily recognizable during gameplay?

25. If "Yes":

26. If "Partially" or "No":

27. Does the design communicate something about the character’s role or personality?

28. If "Yes, clearly" or "Moderately":

29. If "A little" or "Not at all":

30. To what extent does this character's visual appearance make you want to understand their story or background?

31. Based on the visual design alone, how emotionally expressive does this character appear to you?

32. Did the character’s design suggest an emotional backstory or inner conflict?

33. Which of the following emotional traits do you think this character might be experiencing or communicating? (Select up to 3)

34. Which of the following made you feel more emotionally connected to the character? (Select up to 4)
35. Which of the following best describes how you emotionally perceived the character?
36. How did the character’s posture and movement affect your perception of their personality?
37. Do you feel empathy or emotional interest toward this character? Why?
38. Which of the following aspects made you care about what happened to the character? (Select up to 3)
39. What stood out most to you in this character’s design?
40. Would you classify what stood out as:
Do you confirm that you have played *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*?
41. Does the character’s visual design feel appropriate for the game world?
42. If the answer is 4 or 5 (Agree / Strongly Agree):
43. If the answer is 1 or 2 (Disagree / Strongly Disagree):
44. Is the character’s silhouette clear and easily recognizable during gameplay?
45. If "Yes":
46. If "Partially" or "No":
47. Does the design communicate something about the character’s role or personality?
48. If "Yes, clearly" or "Moderately":
49. If "A little" or "Not at all":
50. To what extent does this character's visual appearance make you want to understand their story or background?
51. Based on the visual design alone, how emotionally expressive does this character appear to you?
52. Did the character’s design suggest an emotional backstory or inner conflict?
53. Which of the following emotional traits do you think this character might be experiencing or communicating? (Select up to 3)
54. Which of the following made you feel more emotionally connected to the character? (Select up to 4)
55. Which of the following best describes how you emotionally perceived the character?
56. How did the character’s posture and movement affect your perception of their personality?
57. Do you feel empathy or emotional interest toward this character? Why?

58. Which of the following aspects made you care about what happened to the character? (Select up to 3)

59. What stood out most to you in this character's design?

60. Would you classify what stood out as:

Character Style Comparison:

61. Which of these characters do you find the most visually striking?

62. Which character's visual design best communicates who they are and what they do in the game?

63. Which visual style feels most immersive or engaging to you as a player?

64. Which character makes you most curious to learn their backstory?

65. Which character seems most emotionally expressive based on visuals alone?

66. Which of the three games seems to have the most cohesive and consistent visual cast of characters?

67. In your own words, what visually sets apart the characters from these three games?

General Perception of Character Design & Immersion:

68. In your opinion, what are the most important elements in a character's visual design? (Select up to 4)

69. How much does a character's visual design affect your immersion in the game?

70. Can you emotionally connect with well-designed characters, even in combat-focused games?

71. How often does character design motivate you to keep playing a game?

72. Can a character's design influence your initial interest in trying a game?

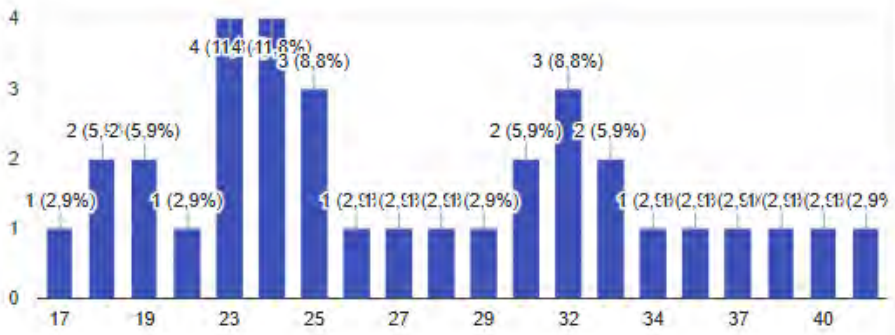
73. Which visual aspects help you emotionally connect with a character?

74. Do you have any final thoughts about the impact of character design in video games?

Apêndice III – Resultados do questionário

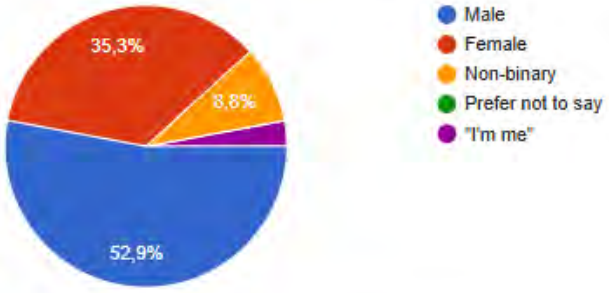
What is your age?

34 respostas



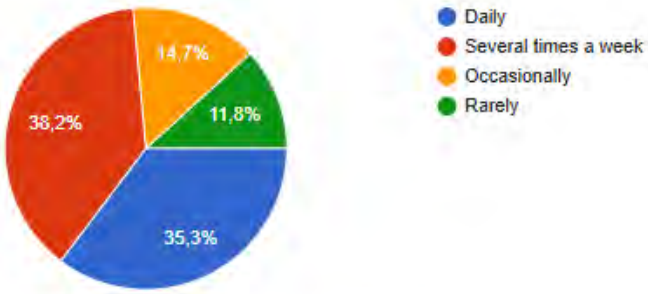
Gender

34 respostas



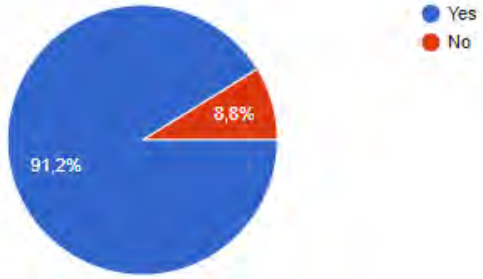
How often do you play video games?

34 respostas



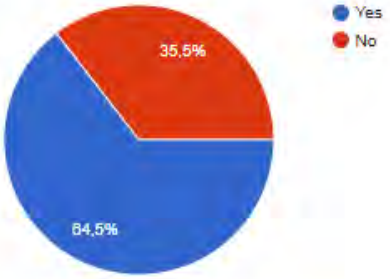
Have you played any of this games?

34 respostas



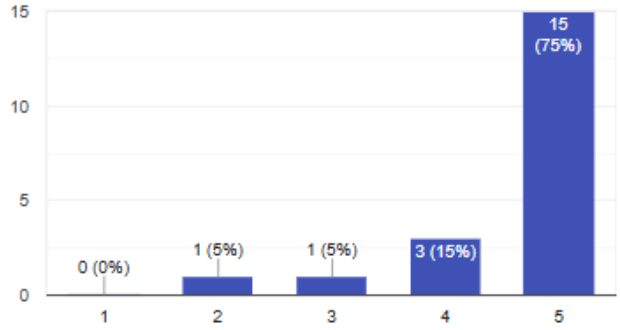
Do you confirm that you have played Horizon Zero Dawn?

31 respostas



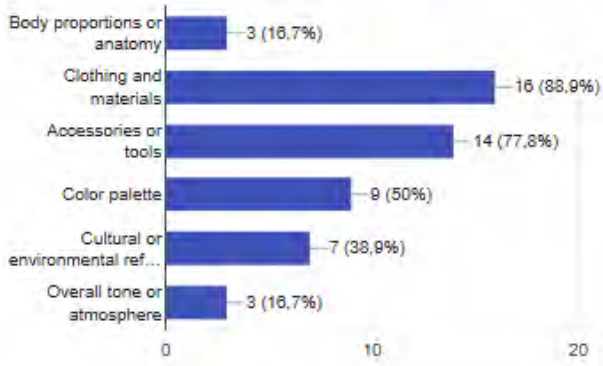
1. Does the character's visual design feel appropriate for the game world?

20 respostas



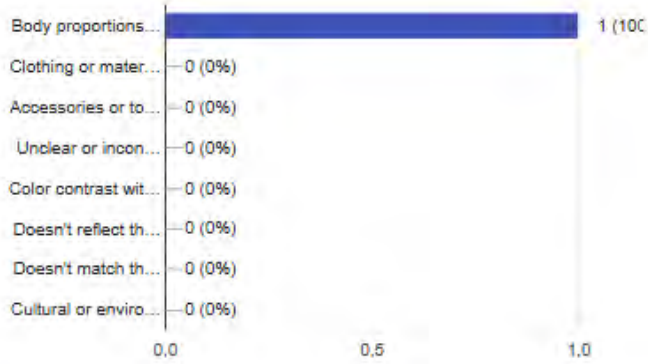
2. If the answer is 4 or 5 (Agree / Strongly Agree):

18 respostas



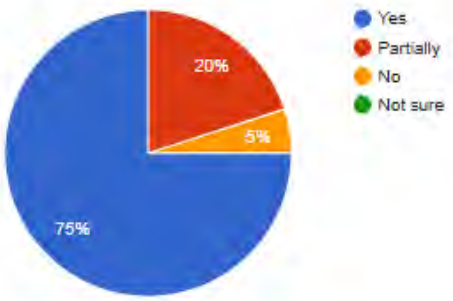
3. If the answer is 1 or 2 (Disagree / Strongly Disagree):

1 resposta



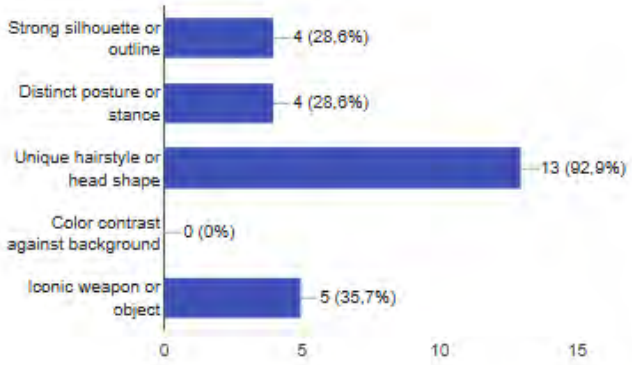
4. Is the character's silhouette clear and easily recognizable during gameplay?

20 respostas



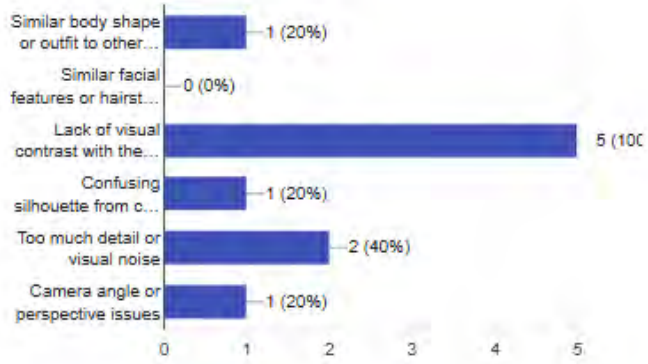
5. If "Yes":

14 respostas



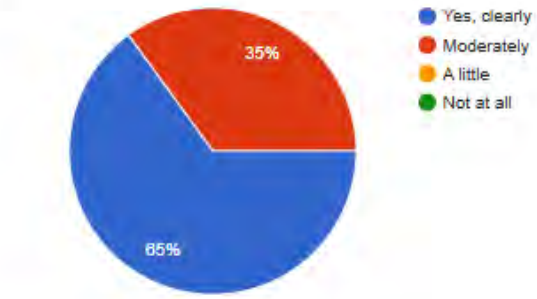
6. If "Partially" or "No":

5 respostas



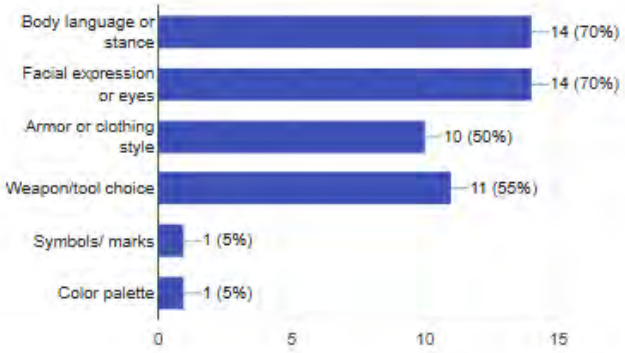
7. Does the design communicate something about the character's role or personality?

20 respostas



8. If "Yes, clearly" or "Moderately":

20 respostas



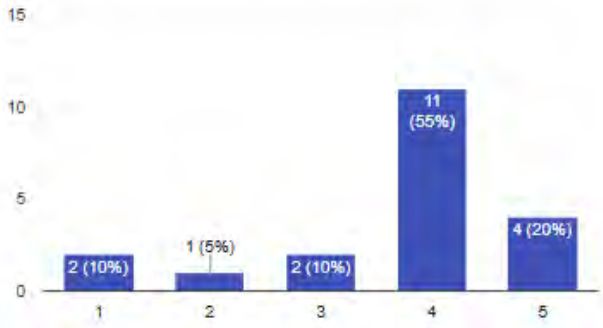
9. If "A little" or "Not at all":

0 respostas

Ainda não existem respostas a esta pergunta.

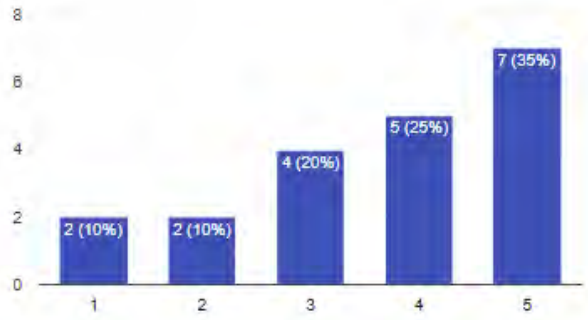
10. To what extent does this character's visual appearance make you want to understand their story or background?

20 respostas



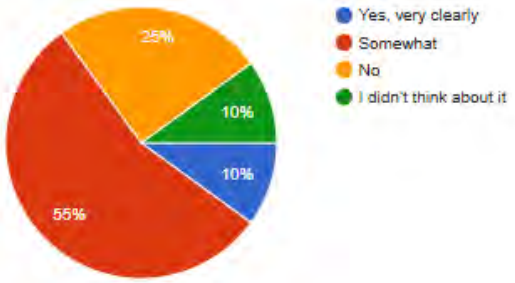
11. Based on the visual design alone, how emotionally expressive does this character appear to you?

20 respostas



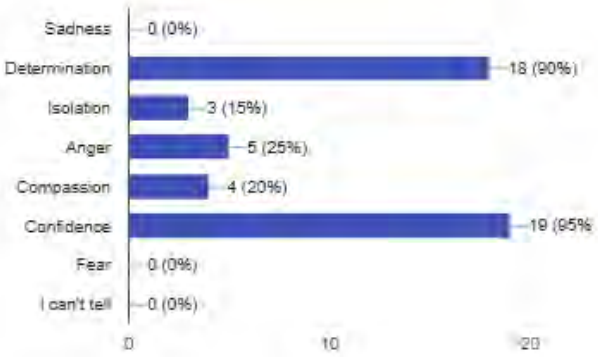
12. Did the character's design suggest an emotional backstory or inner conflict?

20 respostas



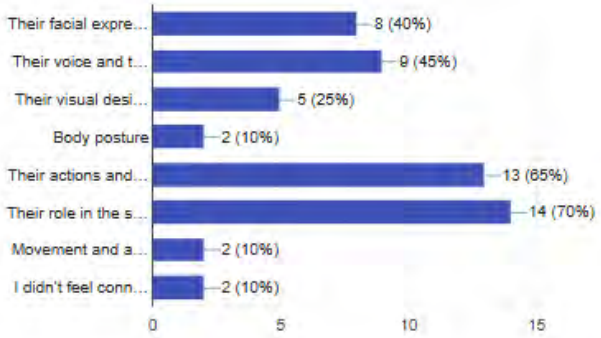
13. Which of the following emotional traits do you think this character might be experiencing or communicating? *(Select up to 3)*

20 respostas



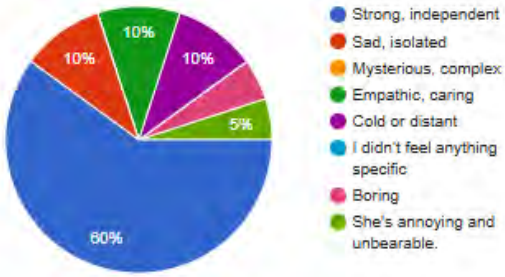
14. Which of the following made you feel more emotionally connected to the character? *(Select up to 4)*

20 respostas



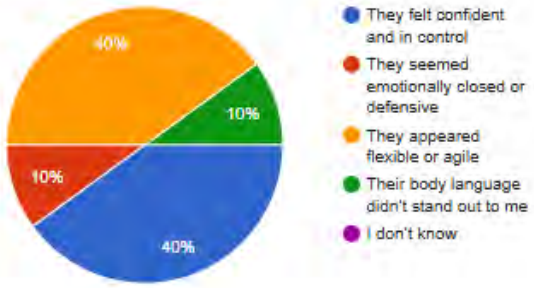
15. Which of the following best describes how you emotionally perceived the character?

20 respostas



16. How did the character's posture and movement affect your perception of their personality?

20 respostas

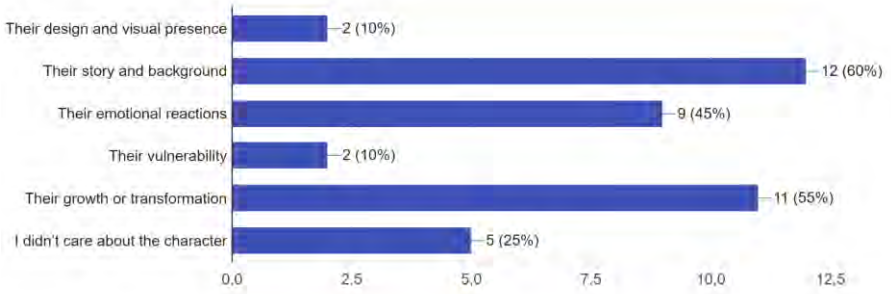


17. Do you feel empathy or emotional interest toward this character? Why?
no
No
Yes. She was a character that showed kindness to others despite her tribe exiling her for how they found her.
I feel empathy for Aloy because she starts life as an outcast, rejected by her own people for something she couldn’t control. She’s constantly trying to understand who she is and where she comes from, which makes her feel very real and relatable. Even though she’s strong and independent, she’s also lonely and carries a lot of emotional weight quietly. She doesn’t seek power or recognition, she just wants to do what’s right, even when the world is against her.
Yes. Related to her personality
Yes, due to her background and the plot
Yes, because the story is intriguing and tragic.
Not really. She's fine but not that interesting on her own and lacks characters to bounce off of. Look up Nariko (Heavenly Sword) for comparison.
sharing similar flaws
Not at all.
Yes. The story of the character can be summed up as an isolated child growing up and finding her place in the world, which stuck out a lot to me.
Some Empathy. Not a ton of interest. She's well designed, but her personality is a bit awkward at times.
Not especially; she is a bit one-dimensional in her seemingly unflappable strength, confidence, and resolve and moral compass

Yes, I do. The reason being who it starts as an outcast and evolves from being isolated to creating bonds with people she meets along her journey and what she learns from both these people and her experiences
Yes, I do feel empathy and emotional interest toward Aloy. She grows up as an outcast, not knowing her origins, and that creates a strong emotional connection because she faces loneliness and rejection from a young age. Despite all of this, she remains strong, curious, and determined to find the truth about herself and the world. Her bravery and compassion for others, even when she's been treated unfairly, make her a very relatable and inspiring character.
Yes. Backstory and determination.
Yes, because of the way the character and the story were presented and the surrounding environment
Yes, having experienced her story
Good writing. We follow the character since the beginning. Join her in thick and thin

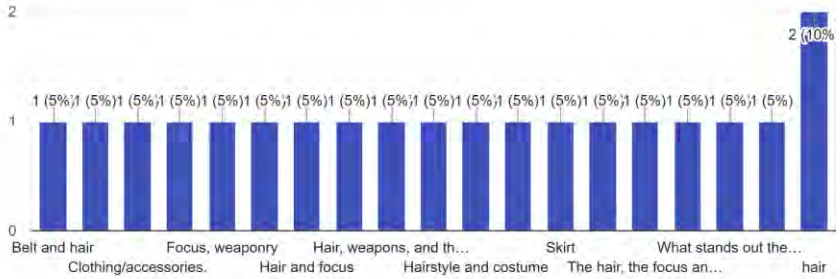
18. Which of the following aspects made you care about what happened to the character? (Select up to 3)

20 respostas



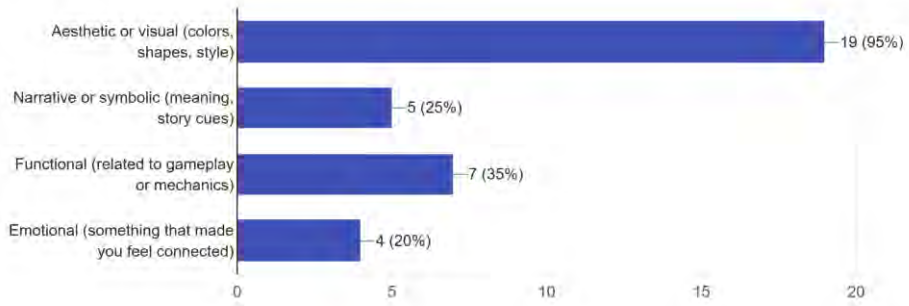
19. What stood out most to you in this character's design?

20 respostas



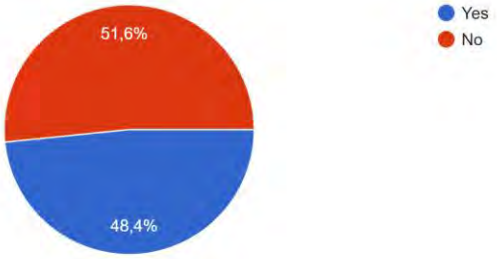
20. Would you classify what stood out as:

20 respostas



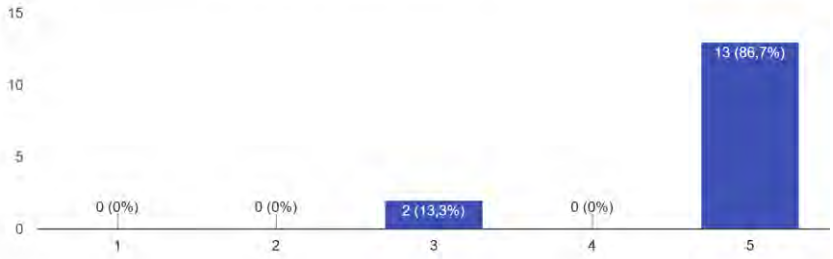
Do you confirm that you have played God of War (2018)

31 respostas



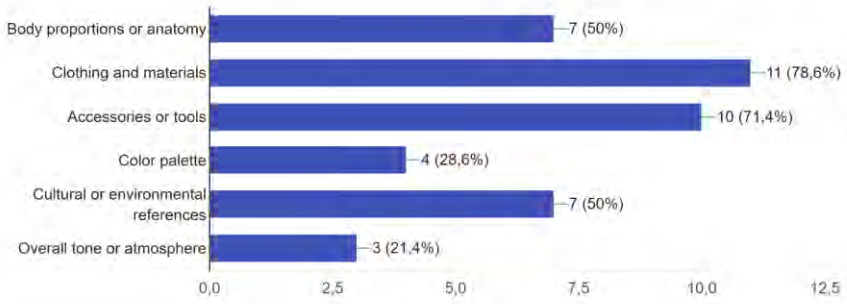
21. Does the character's visual design feel appropriate for the game world?

15 respostas



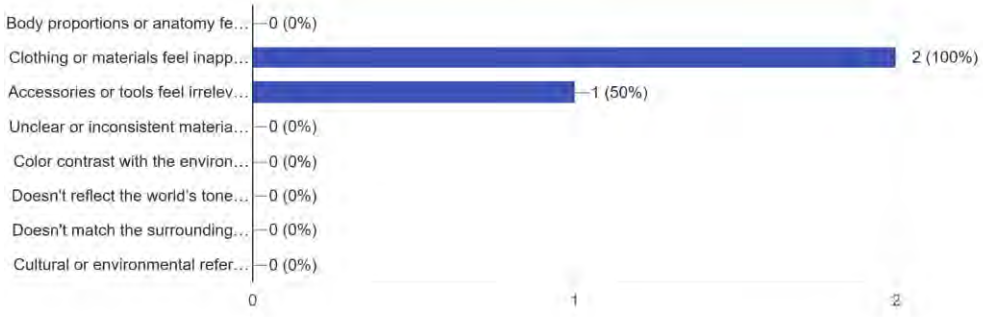
22. If the answer is 4 or 5 (Agree / Strongly Agree):

14 respostas



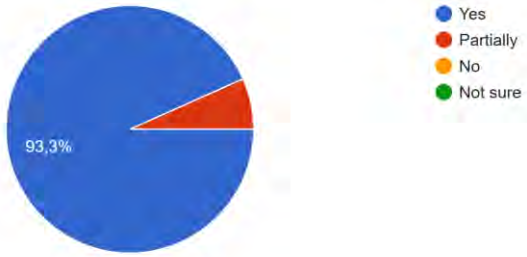
23. If the answer is 1 or 2 (Disagree / Strongly Disagree):

2 respostas



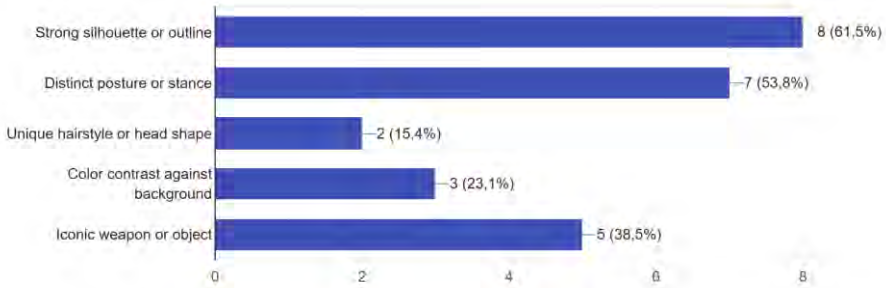
24. Is the character's silhouette clear and easily recognizable during gameplay?

15 respostas



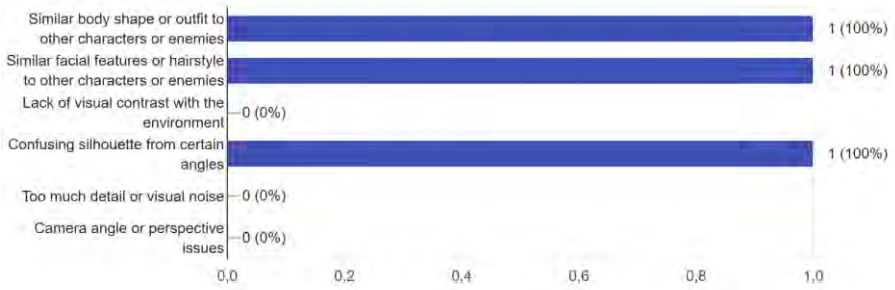
25. If "Yes":

13 respostas



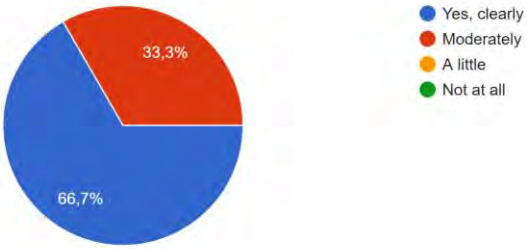
26. If "Partially" or "No":

1 resposta



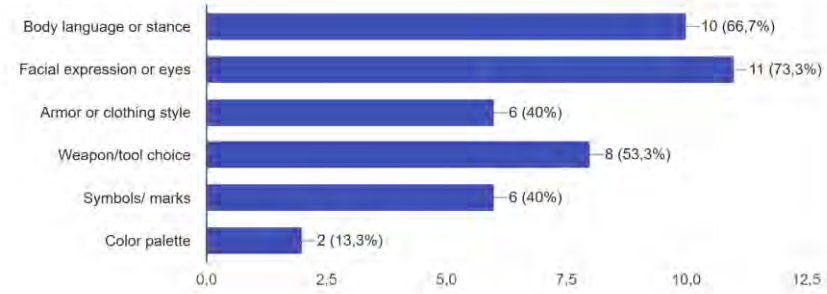
27. Does the design communicate something about the character's role or personality?

15 respostas



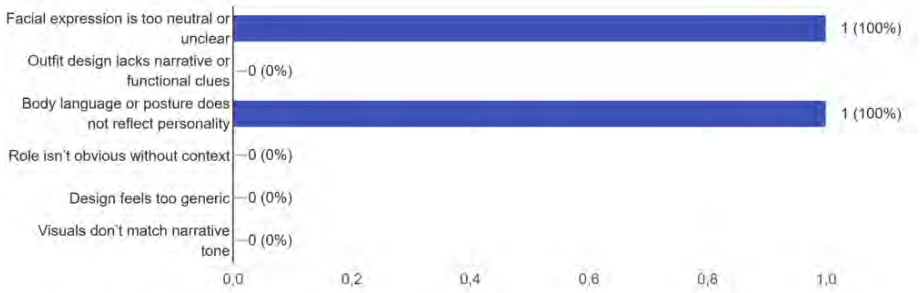
28. If "Yes, clearly" or "Moderately":

15 respostas



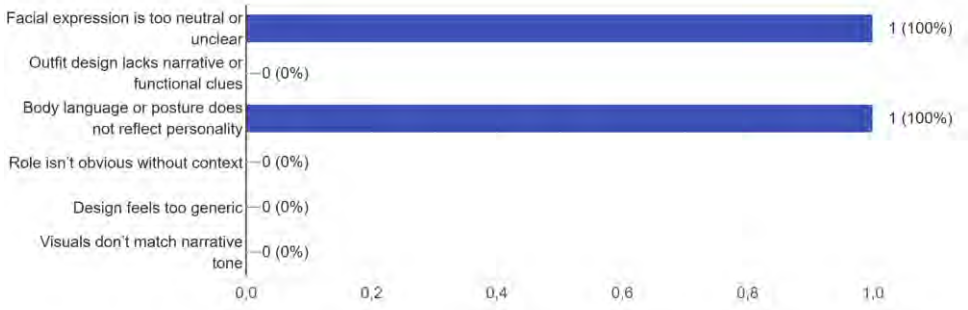
29. If "A little" or "Not at all":

1 resposta



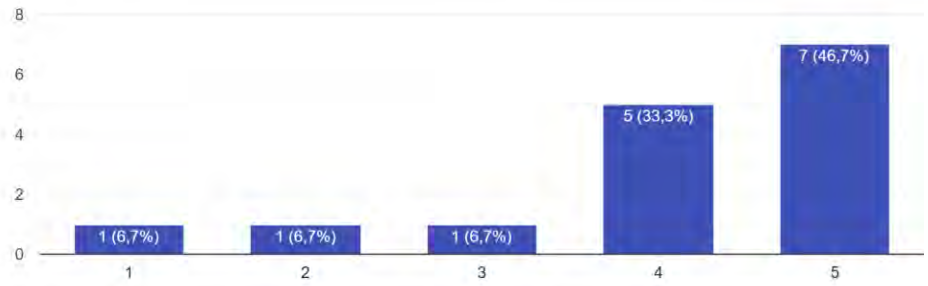
29. If "A little" or "Not at all":

1 resposta



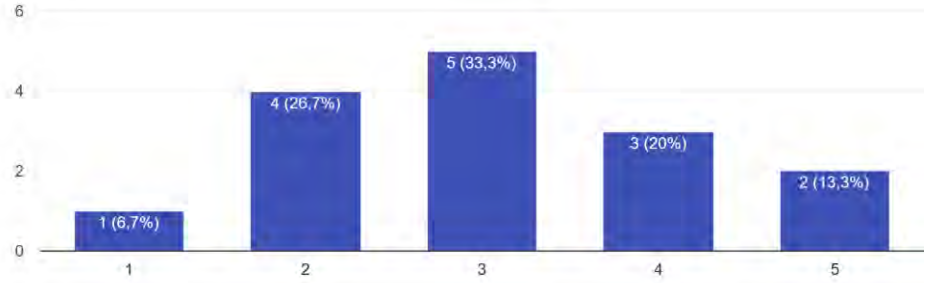
30. To what extent does this character's visual appearance make you want to understand their story or background?

15 respostas



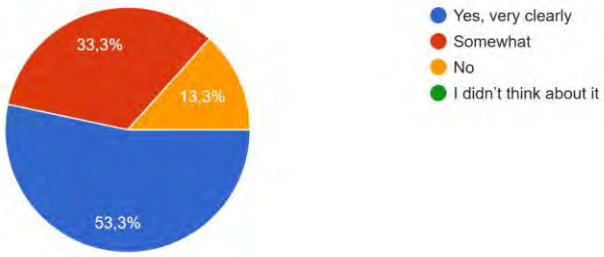
31. Based on the visual design alone, how emotionally expressive does this character appear to you?

15 respostas



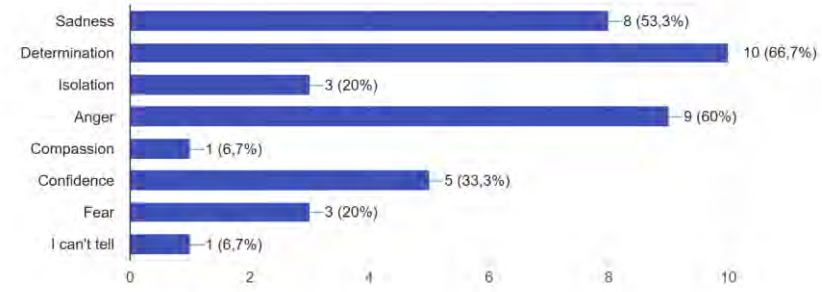
32. Did the character's design suggest an emotional backstory or inner conflict?

15 respostas



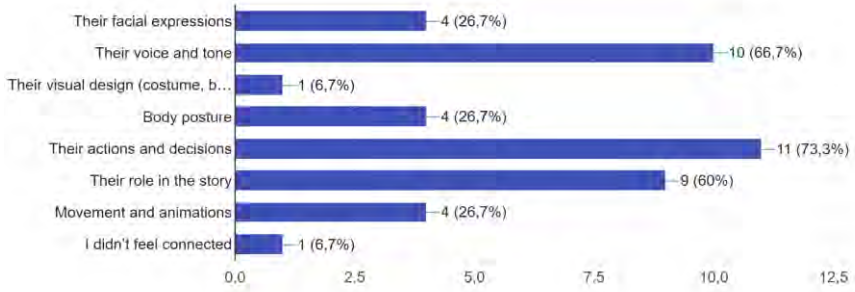
33. Which of the following emotional traits do you think this character might be experiencing or communicating? (Select up to 3)

15 respostas



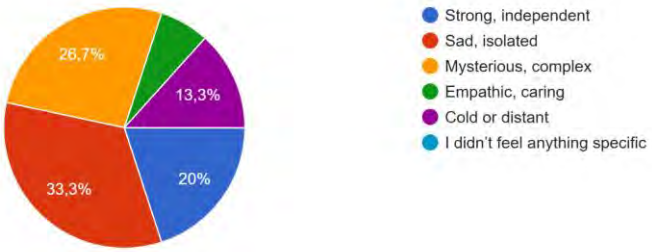
34. Which of the following made you feel more emotionally connected to the character? (Select up to 4)

15 respostas



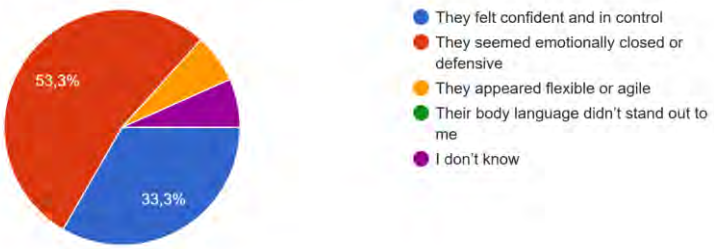
35. Which of the following best describes how you emotionally perceived the character?

15 respostas



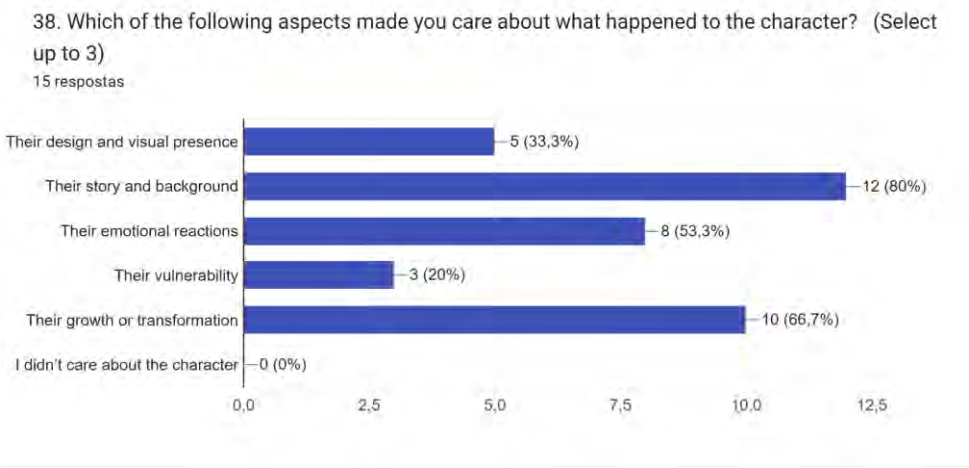
36. How did the character's posture and movement affect your perception of their personality?

15 respostas



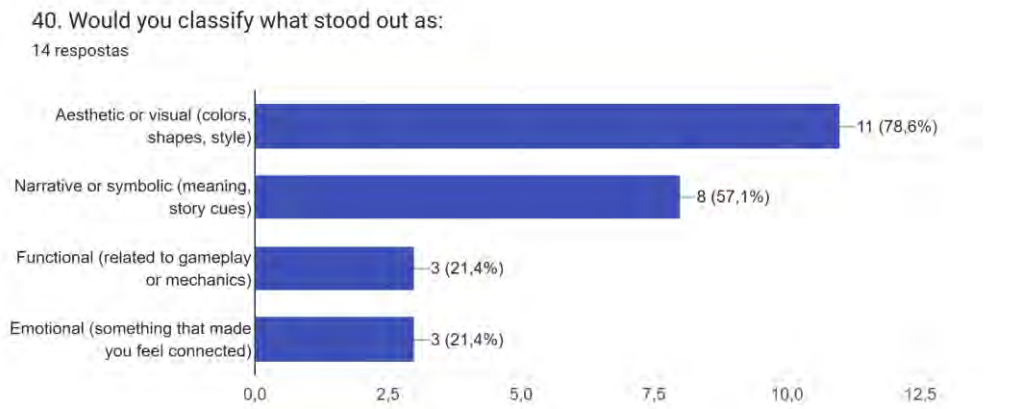
37. Do you feel empathy or emotional interest toward this character? Why?
A little bit
Some. The interest came from wanting to know how he became what he is in this game after the events of the other God of War games.
I feel empathy toward Kratos. Even though he often seems tough and distant, it’s clear he’s carrying a lot of pain and regret from his past. He’s trying hard to protect his son and be a better person, but he struggles with his own anger and fear of failing. That mix of strength and vulnerability makes him feel real and relatable, someone who’s fighting inner battles. It’s that quiet, complicated struggle that draws me in emotionally.
Yes, sad story
Yes due to already being familiar with Kratos
Yes. Hard to say why, sorry
Partially. It is a far cry from classic, bloodlusted Kratos. The game's biggest missed oportunity was not showing his radical change over time.
nah, couldn't relate
Kratos gained a lot of depth and texture in this new iteration. I was invested in finding out more about his new life.
.
Yes, due to his long bloody history and not wanting that for his son,
Yes, I feel empathy and emotional interest toward Kratos In this game, we see a different side of him, he’s not just a warrior, but also a father trying to raise his son, Atreus. He struggles to express his emotions and to protect his son while dealing with his violent past. This makes him more relatable and human. His effort to become a better person for Atreus shows growth, and that emotional journey makes me care about his character.

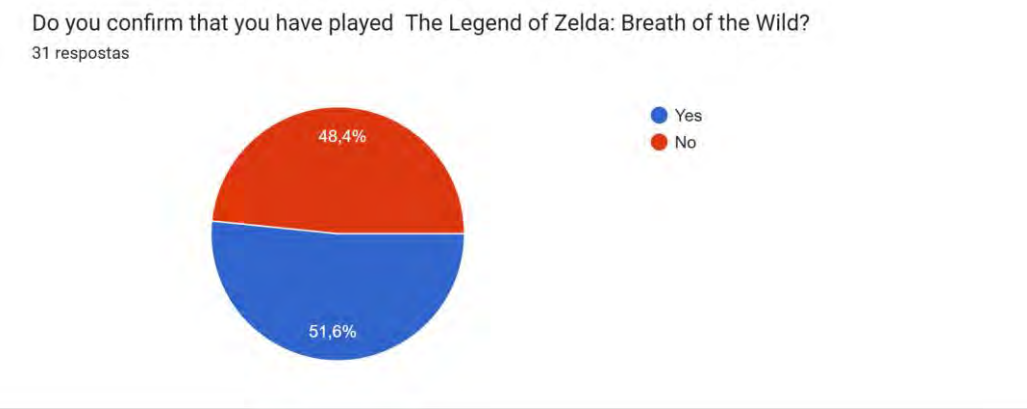
Yes. Sad and complex backstory. Grief. Difficulties being emotional with his son. Fear for his sons future.
Sinto empatia pois o papel dele na história do jogo é a de um pai que tenta ensinar o filho sobreviver ao mundo, enquanto luta para cumprir o ultimo desejo da sua felicidade esposa o que não foge muito a algumas situações que nos deparamos na vida real.
They build a mystery around him



39. What stood out most to you in this character's design?
Head
The design helped to make the character more feel real
The scarred and tattooed physique, beard and weathered face and the Leviathan Axe.
Skin color
The fact that he's half naked in a cold enviroment
Red tattoo
Ashy skin, tattoo, intense eyes, beard.
dad bod
The new beard, obviously.

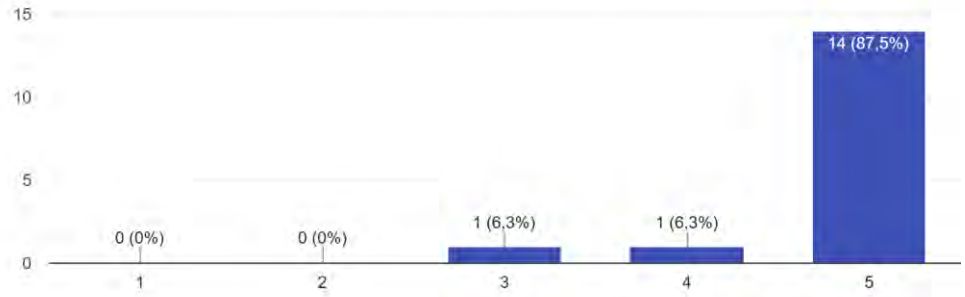
.
The iconic markings and the fucking beard, so good
What stands out most about the character design is the facial expression and his warrior style.
Body marking and build.
As marcas e as armas do personagem
The white skin and red markings





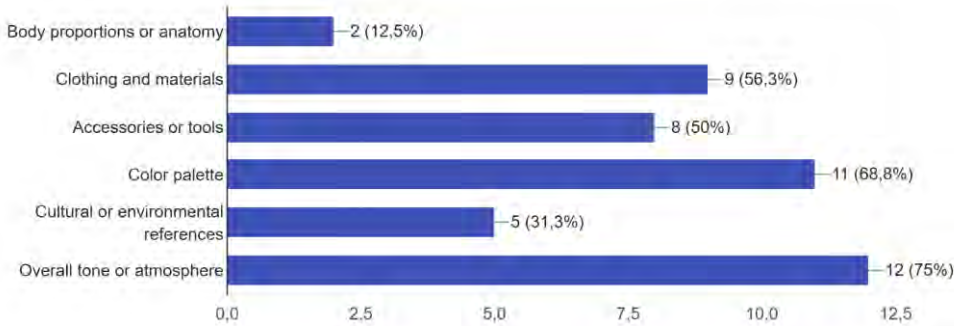
41. Does the character's visual design feel appropriate for the game world?

16 respostas



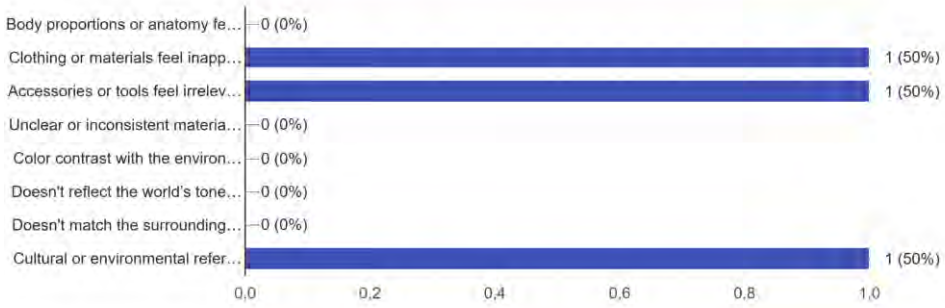
42. If the answer is 4 or 5 (Agree / Strongly Agree):

16 respostas



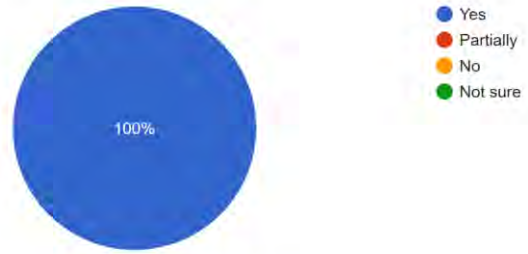
43. If the answer is 1 or 2 (Disagree / Strongly Disagree):

2 respostas



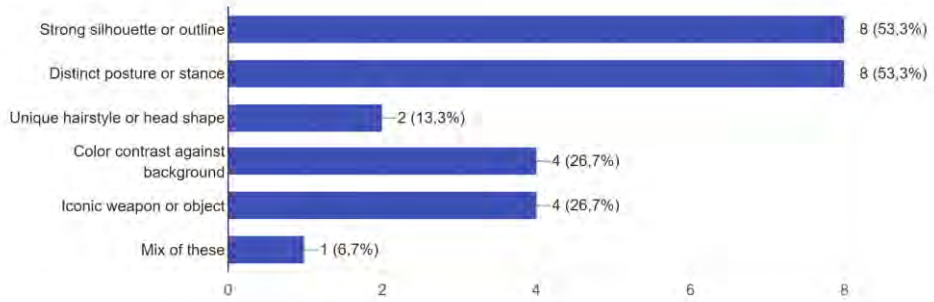
44. Is the character's silhouette clear and easily recognizable during gameplay?

16 respostas



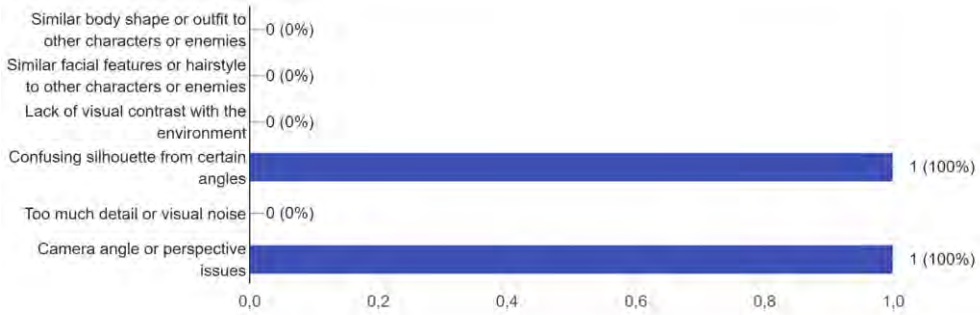
45. If "Yes":

15 respostas



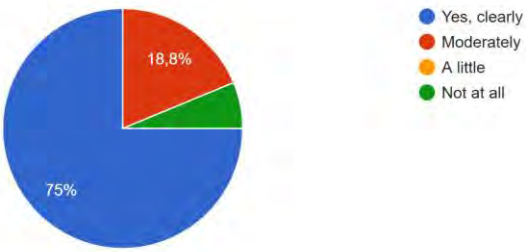
46. If "Partially" or "No":

1 resposta



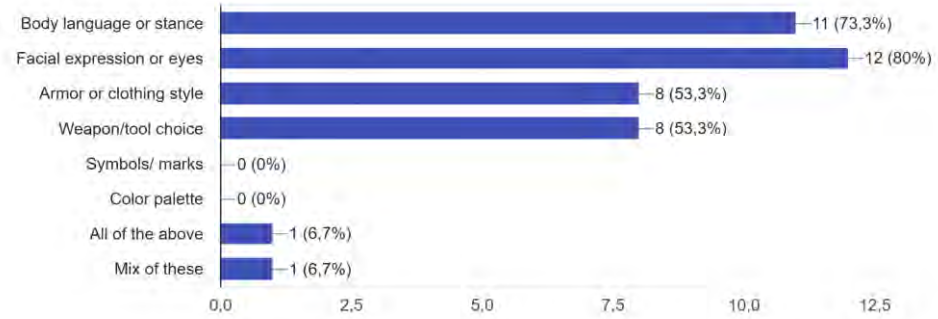
47. Does the design communicate something about the character's role or personality?

16 respostas



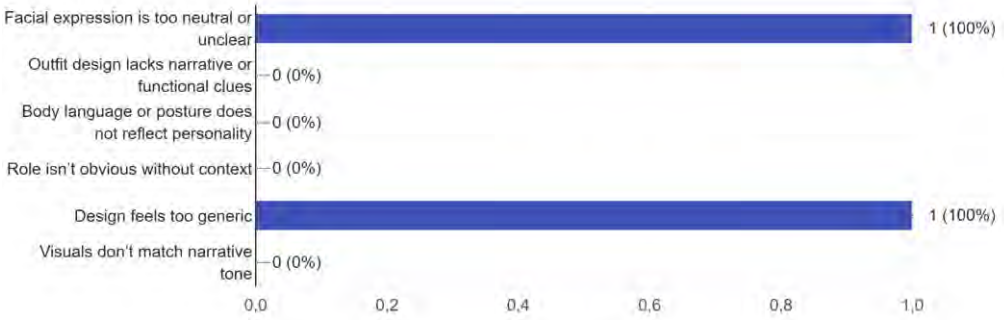
48. If "Yes, clearly" or "Moderately":

15 respostas



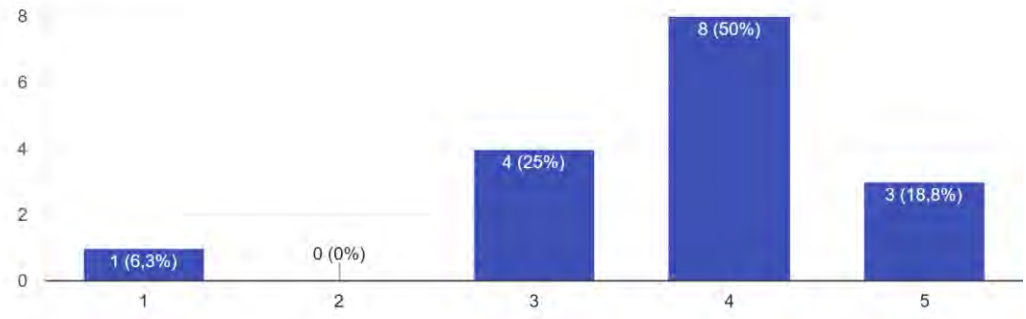
49. If "A little" or "Not at all":

1 resposta



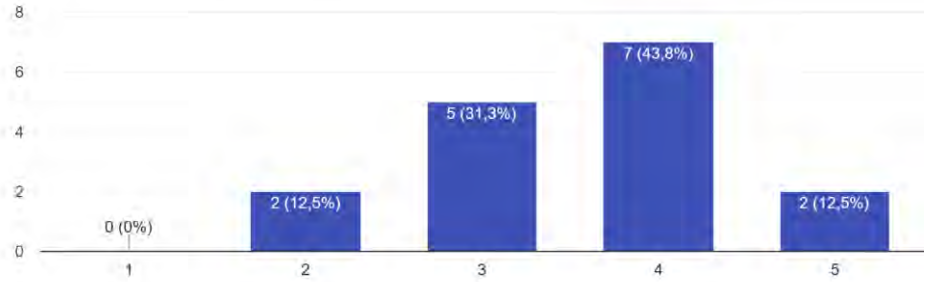
50. To what extent does this character's visual appearance make you want to understand their story or background?

16 respostas



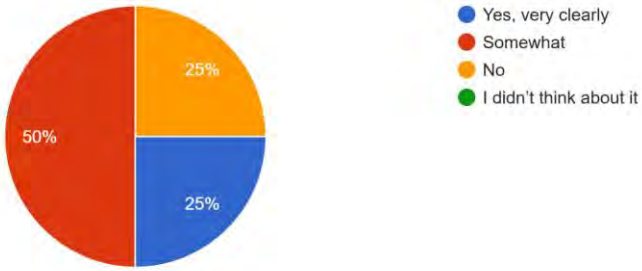
51. Based on the visual design alone, how emotionally expressive does this character appear to you?

16 respostas



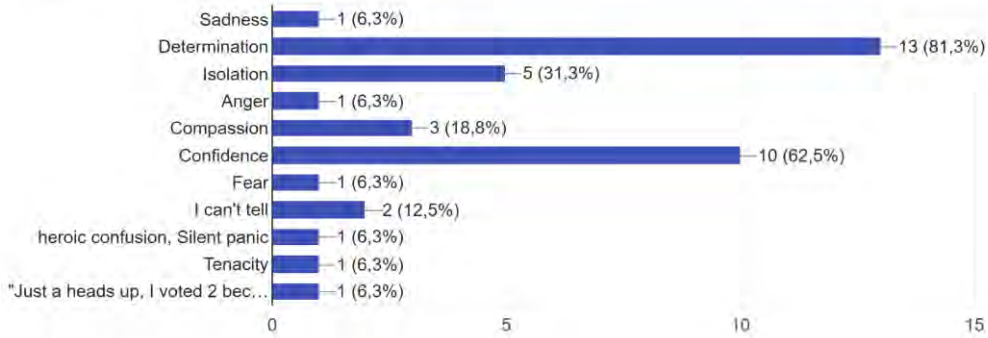
52. Did the character's design suggest an emotional backstory or inner conflict?

16 respostas



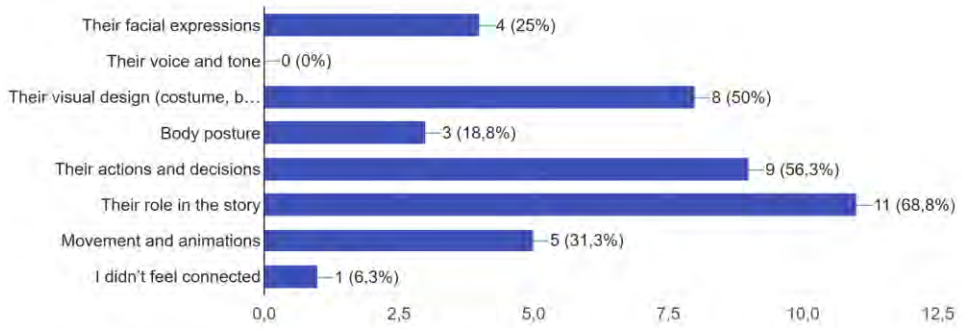
53. Which of the following emotional traits do you think this character might be experiencing or communicating? (Select up to 3)

16 respostas



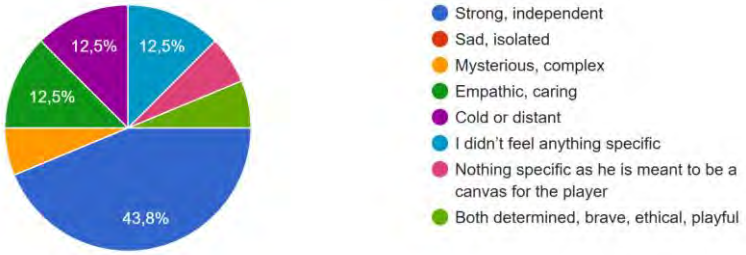
54. Which of the following made you feel more emotionally connected to the character? (Select up to 4)

16 respostas



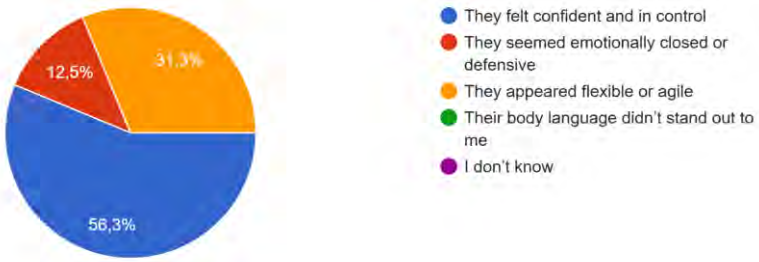
55. Which of the following best describes how you emotionally perceived the character?

16 respostas



56. How did the character's posture and movement affect your perception of their personality?

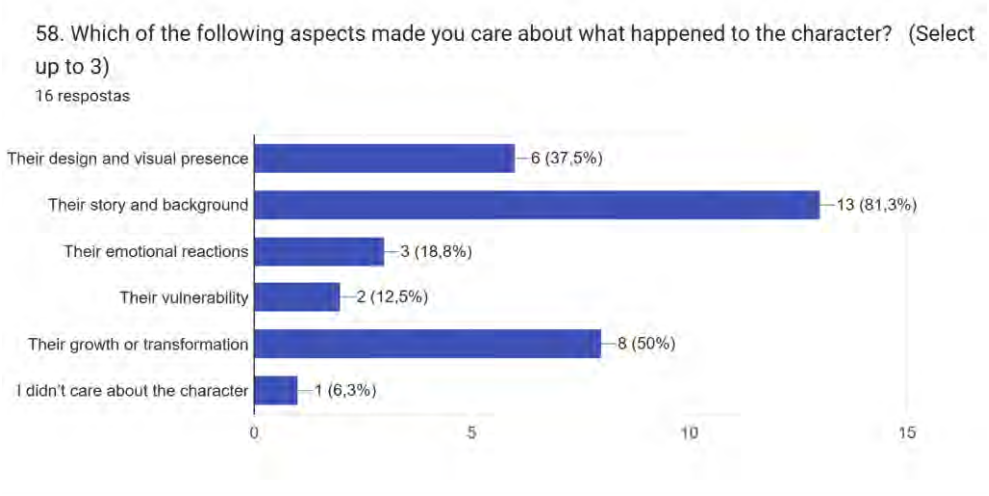
16 respostas



57. Do you feel empathy or emotional interest toward this character? Why?
I feel bad for him getting attacked by chickens, always dying a lot, and still never complaining. He's like the ultimate silent sufferer, respect!
No
As a long time Zelda player, there was interest from the start about what has happened

to this Link.
I do feel empathy for Link. Even though he’s a silent hero, you can sense the weight of his mission and the loneliness of losing his memories. His determination to protect the world and the people he cares about, despite all the challenges, makes him relatable and inspiring. It’s easy to root for someone who quietly carries such a big burden with strength and kindness.
neither
Not particulary, just a basic idle pose give little to know
No. Due to the lack of facial expressions especially in the present day it’s hard to connect with him
It's easy to empathize with Link because, despite waking up with no memories in a world in ruins, he accepts the weight of a past he can't remember and the responsibility of saving a kingdom he barely knows.
I do feel interested in this character since he looks determined in such a background, seems some stories happened to him.
He's already one of the more tragic versions of Link. I really like that despite losing everything, he keeps his knightly code and competence to fend and scavenge for himself to save the world. I also like that he has the spirits of his friends to flesh out his would-be personality, despite him being non verbal.
I do feel empathy for and emotional interest toward Link; the storytelling within the gameplay of Breath of the Wild is immersive and allows me to understand the gravity of his experiences— including his adventure and the challenges he faces— in a personal way and as a result I feel drawn to the game as his story. Specifically, another character's (Princess Zelda's) diary found in the game tells of Link's gradual opening up to Zelda and reveals that much of Link's demeanor is the result of his role as a royal guard and the Hylian Champion destined to confront Calamity Ganon— he must maintain a stoic front in order to suit the formality and responsibility of his role and, as a coping mechanism, to process and grapple with the hardships of such a life as the

hero. I find this aspect of Link's character quite compelling— especially given the chosen hero archetype— and somewhat relatable due to my own challenges with mental health and emotional expression as an individual on the autism spectrum.
Not really... I like Link, but being a silent protagonist he feels kinda empty sometimes.
Empathy yes. Especially in the Zelda's memories. The one where they escaped from the kingdom and Zelda just breaks down in his arms is a great example.
Only for what is given as the rest is for the player to fill in themselves.
Yes; link’s visual appearance (particularly clothing) signal his journey of discovery but also his openness and playfulness to things like dressing as a gerudo warrior :)
Yes because it’s from my childhood

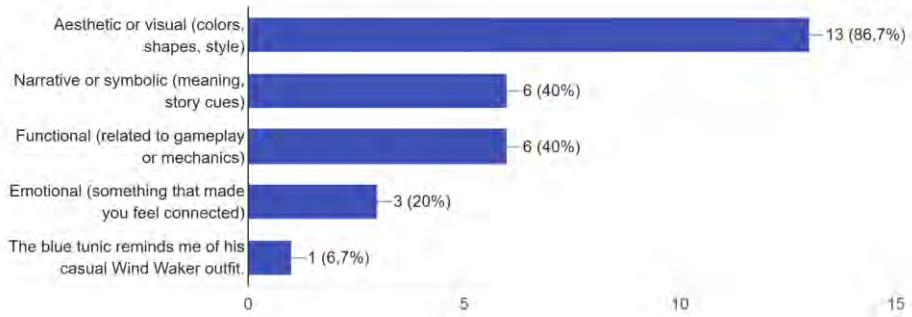


59. What stood out most to you in this character’s design?
colors, clothes, hair, and face
Shirt
It helped to show more about the character’s role in the story.
All the color contrast, his clothes and iconic hair style + bright blue eyes.
the clothes
The weapon and thu tunique

Hair
Your clothes.
His story, and emotional reaction to some events. The cross-dressing plot also left a deep impression on me.
Blue tunic, functional light armor, sword
What most stands out to me about Link's visual design is his beautiful and androgynous appearance— considering both his physical features and his clothing; I find him aesthetically attractive, and especially appealing as a non-binary person myself. I also find this interesting in the way his appearance intersects with his role as a hero and warrior.
His clothing and physical features, I guess. He's kinda bland.
The Master Sword is an easy stand out due to it being so iconic. The Champions tunic is also great, as it's visually striking and draws the eye.
The developers' decision to go with blue as a change of pace.
I really loved his movements, clothing, and weapons
Armor clothes

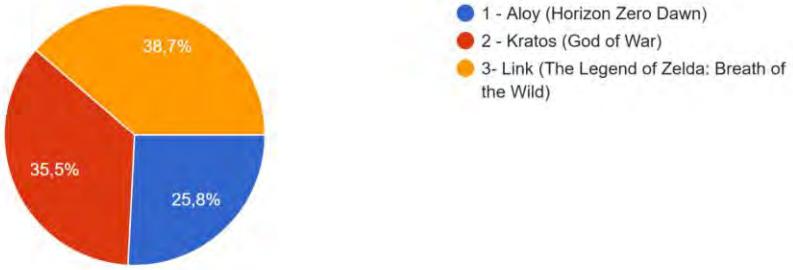
60. Would you classify what stood out as:

15 respostas



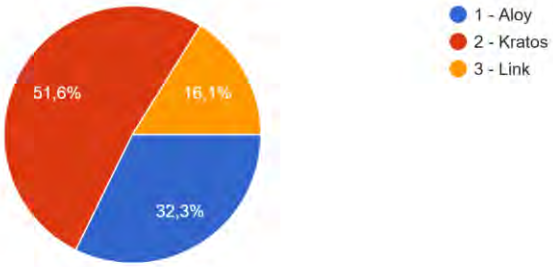
61. Which of these characters do you find the most visually striking?

31 respostas



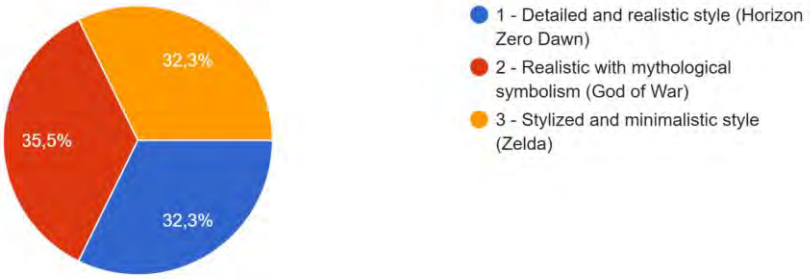
62. Which character's visual design best communicates who they are and what they do in the game?

31 respostas



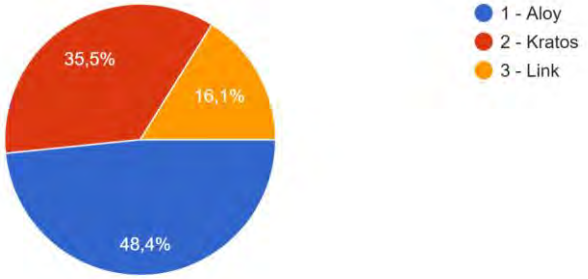
63. Which visual style feels most immersive or engaging to you as a player?

31 respostas

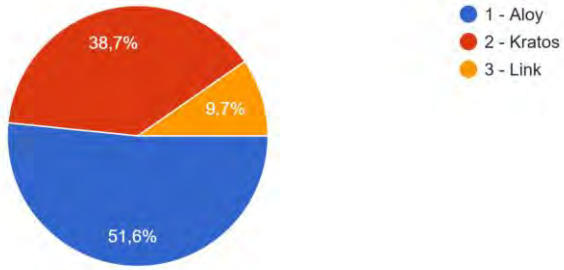


64. Which character makes you most curious to learn their backstory?

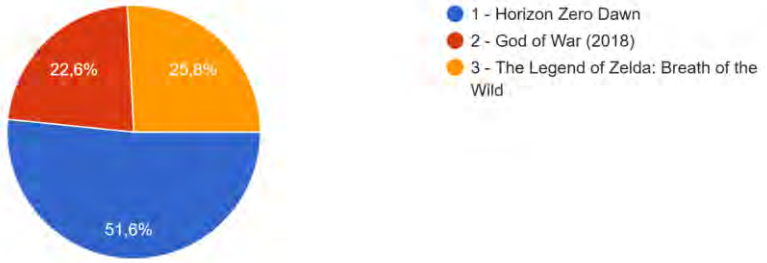
31 respostas



65. Which character seems most emotionally expressive based on visuals alone?
31 respostas



66. Which of the three games seems to have the most cohesive and consistent visual cast of characters?
31 respostas



67. In your own words, what visually sets apart the characters from these three games?
Visually, the characters each have a distinct style, but what really stands out to me is how they exist within the world. I'm more interested in how dynamic elements—like weather, NPC reactions, or player-driven events—shape the experience. When the world feels alive, it also shapes the character. Their personality and presence feel molded by their surroundings, not just placed into them. That makes them more believable and iconic. Also, depending on the game, the same character can take on very different roles, which adds another layer to how they're perceived visually and emotionally.
Zelda is more colorful and less photorealistic
Can't say
They all look like heros and survivers, but Aloy looks like a fierce survivor that blends

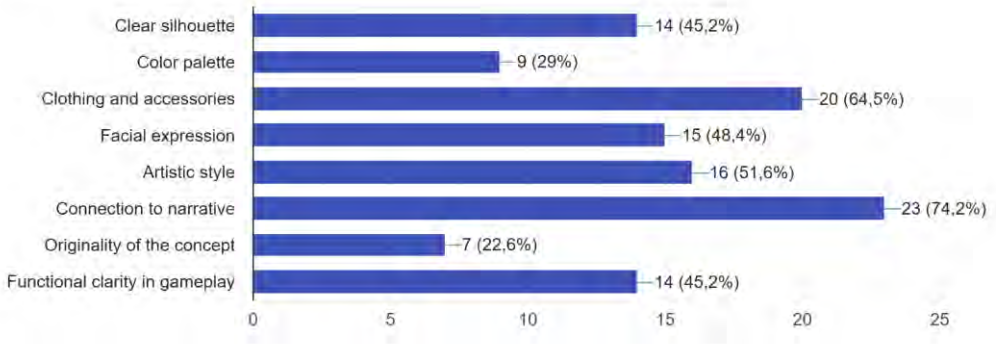
nature and technology, with her tribal gear and glowing tech. Kratos feels like a tough, battle-worn warrior shaped by his brutal past, with scars, a beard, and heavy armor. Link stands out as a classic, hopeful hero with a clean, simple loo, his blue tunic and youthfulness make him feel ready for adventure. Each design clearly shows who they are, the first two in a more weathered and realistic style and the last in a simple, bright and full of contrast stylized way.
different character design. some is cute range, some is mature. some is realistic some is not fantasy
Character design
Don't know, they just feel right
The art style, the promortion, the color pallet
-
The first two seem to have a more realistic style while the last one has a more stylized style with fantastic and magical characters.
1Aloy's gear, Kratos' Ink, Link's colours
From a first impression, Aloy and Kratos are more realistic and fit the Western worldviews they inhabit (I assume). Link, on the other hand, has a more cartoonish style, making it easier to identify his Eastern cultural origins. Aloy's clothing is more formal, breaking away from the sexy or revealing clothing designs of traditional female characters, which further emphasizes her strength. Kratos doesn't seem very unique to me.
Horizon goes for a Neo-Paleo aesthetic that combines fur and pelt with futuristic tech and steel. It uses a very "function over form" design philosophy that keeps the characters grounded in the world but somewhat visually monotone. God of War brings more fantasy, Marvel-like elements to an otherwise very realistic style. I am biased and am going to say I don't really like it, Skyrim did the Norse aesthetic and grit better, like classic GOW did Greek mythology better. Breath of the Wild has a cartoony art style whose characters have distinctively exagerated proportions that accentuate their

backgrounds. Hylians are short, elf-like humanoids. Gorons are hulking, round, sumo-like beasts, Zora are fishfolk whose features differ from whatever species they are based on, etc...
Horizon goes for a Neo-Paleo aesthetic that combines fur and pelt with futuristic tech and steel. It uses a very "function over form" design philosophy that keeps the characters grounded in the world but somewhat visually monotone. God of War brings more fantasy, Marvel-like elements to an otherwise very realistic style. I am biased and am going to say I don't really like it, Skyrim did the Norse aesthetic and grit better, like classic GOW did Greek mythology better. Breath of the Wild has a cartoony art style whose characters have distinctively exagerated proportions that accentuate their backgrounds. Hylians are short, elf-like humanoids. Gorons are hulking, round, sumo-like beasts, Zora are fishfolk whose features differ from whatever species they are based on, etc...
they are literal polar opposites. fast, agile, smart huntress, big, bulky, tanky warrior with huge weapon at his disposal, and whatever zelda has
They all have a very distinct feature. Be it the colour of their skin, horns, being a different race, tattoos.
The clothing materials are what separates them the most for me.
.
For Zelda, it's easily it's world. It's so damn stunning to just get lost and explore. For horizon, it's the mechanical animals. They are visually stunning. I haven't played GOW 2018. But I have played Ragnarok, and the combat is great.
I only played Zelda, so I can't answer this.
Art style overall, but between link and aloy (despite preferring HZD’s immersive art style) I felt much more connected to Link and invested in him as a character
The style, Zelda more animation/animated, HZD realistic fantasy, GOW mythological fantasy

Behavior, art design
Each main character has a unique visual style that reflects their personality and world. Aloy from *Horizon Zero Dawn* wears practical and tribal-inspired armor made from machine parts, showing her connection to nature and technology. Kratos in *God of War (2018)* has a more rugged and powerful look, with his muscular build, pale skin, red tattoo, and beard, representing his godly strength and dark past. Link from Breath of the Wild has a cleaner, more heroic appearance with a simple blue tunic and medieval-style gear, reflecting the fantasy and adventurous tone of the Zelda universe. Their visual designs match the themes of their games and help show who they are without needing words.
Aloy has unique hair compared to npc. Kratos doesn't quite fit norse mythology (because he is stylised after greek mythology). Link has unique hair and elf like features compared to npc (except for zelda)
Horizon e God of war tem um visual mais realista enquanto que zelda tem um visual mais cartoonista
colours
How their design establishes a dialogue with the environment
Player control and immersion
Attention to detail. Everything on Aloy can be explained in universe
Style?

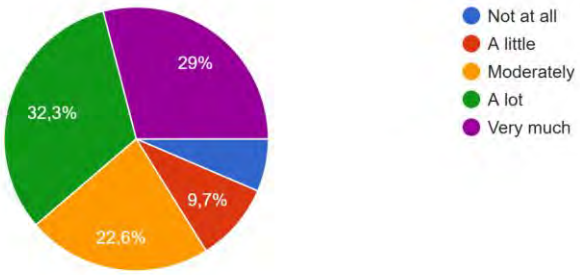
68. In your opinion, what are the most important elements in a character's visual design? (Select up to 4)

31 respostas



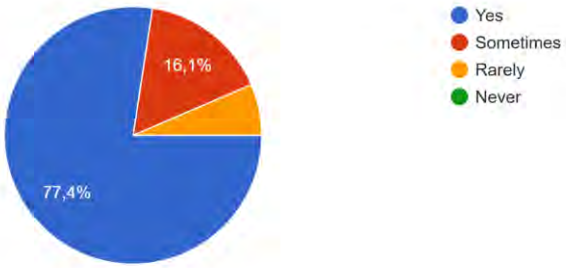
69. How much does a character's visual design affect your immersion in the game?

31 respostas

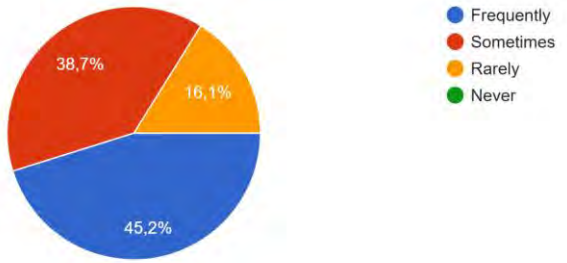


70. Can you emotionally connect with well-designed characters, even in combat-focused games?

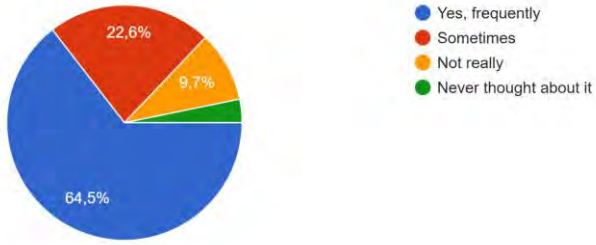
31 respostas



71. How often does character design motivate you to keep playing a game?
31 respostas



72. Can a character's design influence your initial interest in trying a game?
31 respostas



73. Which visual aspects help you emotionally connect with a character?
What they do or use / emotions / body behaviour
Attractiveness
Body language, facial expressions, and dialogue (voiced or text)
Body language, facial expression, color palette and clothings and design detail.
nice character design. character that is handsome or pretty
Facial expressions
Is different per character
Mainly the design, and the relevant detail
Interesting/unique design. See: Journey
To be a human.

Their emotional expressions during the story and how plausible to exist they are
Facial expression, costume design that fits the character's story background.
Cool armor/clothing and weapons, hairstyle, species (humanoid, robotic, monster)
I think that, of visual aspects, characters' facial expressions and body language most help me create an emotional connection with them; clothing and accessories— in offering a character a sense of fashion and conveying their role and experience in the game— also help with understanding and emotionally connecting with a character and their personality. Additionally, a character's physique and other traits of physical appearance— their hair, for example— may be representative of and clue into their personality, or simply be endearing itself.
personal preference of appealing looks
I don't know, this is very situational and I can't think of something on the spot.
Facial expressions
In God of War, I connect emotionally with characters through small but powerful visuals the way Kratos' eyes soften for a second, Atreus' nervous glances, their changing body language as they grow closer, and the one-shot camera that never lets you look away from their emotions. Even the worn armor and moody lighting make me feel like I'm right there with them on the journey.
Clear color themes or patterns. Soft or sharp shapes to show off personalities, and of course facial expressions. If you can't already tell, I'm an artist lol.
They must be eye-catching in a way that can spark either curiosity, interest, or both. A prospective player must be curious enough to learn more about the game, and interested enough to consider giving the game a go.
How their aesthetic changes in accordance w their narrative arc, design of weapons and outfits (I personally hate Aloy's outfits but love Link's, and I think that impacts my excitement about and connection with Aloy)
Body Features, Clothing,

None
Physical appearance and clothing theme
Something that makes them stand out compared to npc. Facial expressions.
Realismo
n/a
Colour, style, outfit
Silhouette
Facial expressions and movement
Facial expression

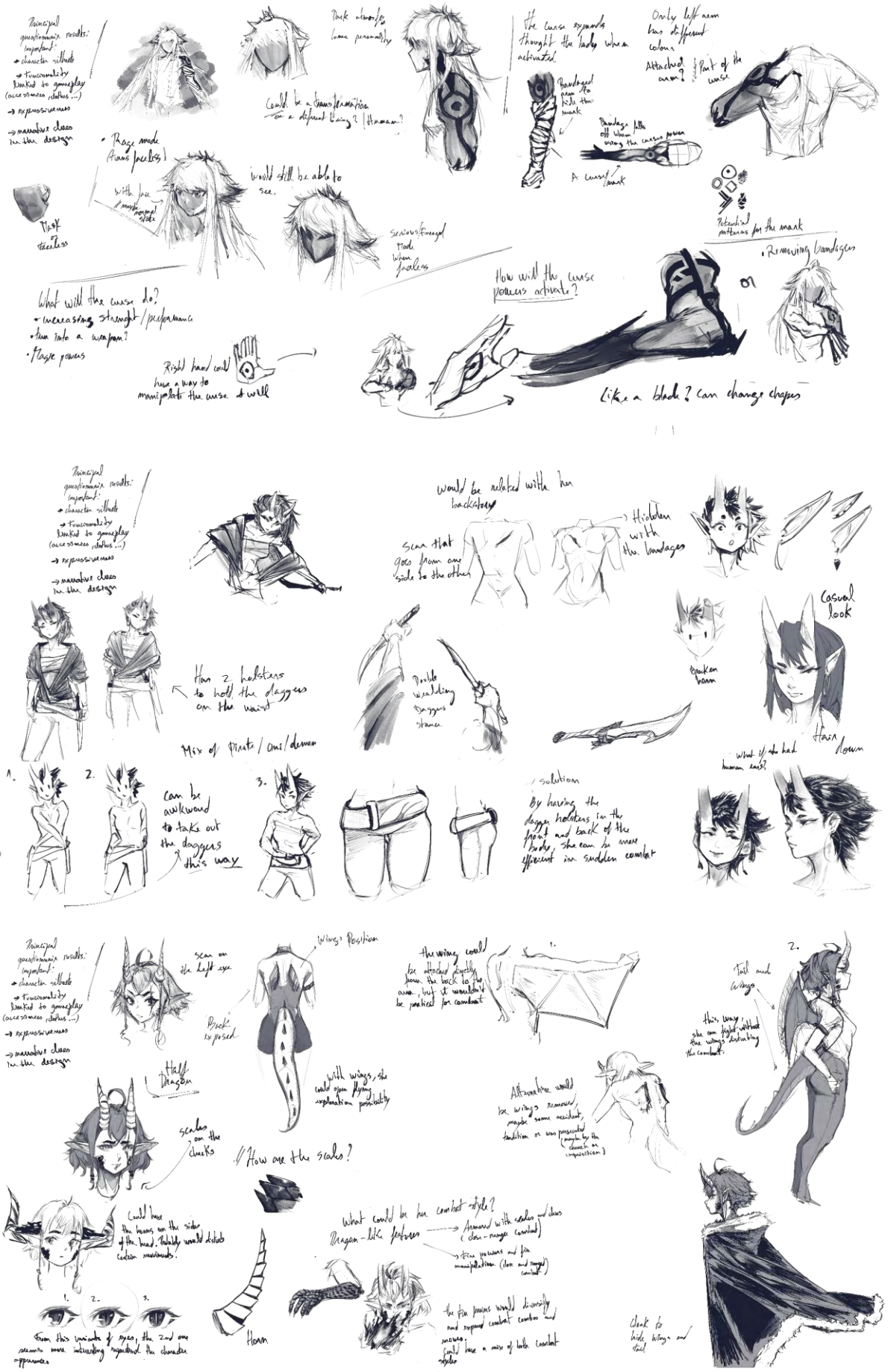
74. Do you have any final thoughts about the impact of character design in video games?
No.
No
Character design is how the character gets moulded by the world on that game, and that can be how they look, clothes, behaviour and their goal.
.
I play games to immerse myself in a different world. It does matter to me what the character looks like but the character's design needs to feel like it belongs to the world it is in.
character design very important as people like to see beautiful things
N/a
Nope.

-
Character design mustn't be just about the visuals. Several characters we barely see and mostly hear in *Horizon Zero Dawn* (e.g. Ted Faro, Silens) have become more emblematic than even Aloy.
It is essential, paramount to a game's success. Even if the gameplay is good, people will judge a game harshly if they cannot connect with the character or find them appealing. Take Dante from DMC, he changes designs everytime but keeps the basics: red coat, grown out white hair, big sword on his back, so when Ninja Theory changed all of that, people were less than receptive to it. Even recently, huge game hit Stellar Blade, the character design was so striking that (positively and negatively) made huge waves that obscured the pretty good quality of the actual gameplay, similarly to NieR Automata, Bayonetta and classic Tomb Raider. If you want to look at gacha games like Genshin Impact, ZZZ or Nikke, those also survive on good character design. Personally, it may not make or break a game, but I don't remember REALLY liking a game that didn't have good character design. Even games I disliked I tolerated because they had good character designs.
I think that, after considering its impact in video games, characters' visual design is essential to the gameplay experience— in developing the narrative, contributing to worldbuilding, and appealing to players— comparative to the visual design of the overworld environment, the musical background and other sound elements throughout the overworld, the narrative and its worldbuilding, and the mechanics or playstyle of a video game in creating player immersion.
gam devs plz stop creating generic characters full of stereotypes
Not really.
Yeah, I think great character design in games isn’t just about looking cool, it’s about making you care. When a design reflects a character’s history, emotions, and growth, every glance, scar, and outfit change tells a story without words. That’s what turns a playable model into someone you remember long after the credits roll.

None really that hasn't been said already.
It goes hand-in-hand with level/world design and they must synergize to catch a player's interest.
I know you didn’t ask about Last of Us, but I find those character designs to be the most compelling of any game I’ve played. The characters visually evolve in ways that mirror their storylines and display intense ranges of emotion (from playfulness to vengance to despair to hatred to confidence)
Very important, better you character designs, higher quality your game comes across
Yes, I believe character design has a big impact in video games. It helps players connect emotionally with the characters and understand their personalities, roles, and stories. A strong visual design can make a character more memorable and iconic. It also supports the storytelling and world-building of the game. Good character design doesn’t just look cool—it also communicates meaning and creates a deeper experience for the player.
Kratos design and God of War visuals made me initially want to try the game. Complex emotions and story made me invested in the characters and game.
Quanto mais realista e quanto mais bem contada for a história da personagem, melhor
n/a
It’s a key part of the process
N/A
A distinct design is key. If your character looks bland and forgettable, they wouldn't become iconic
It’s important

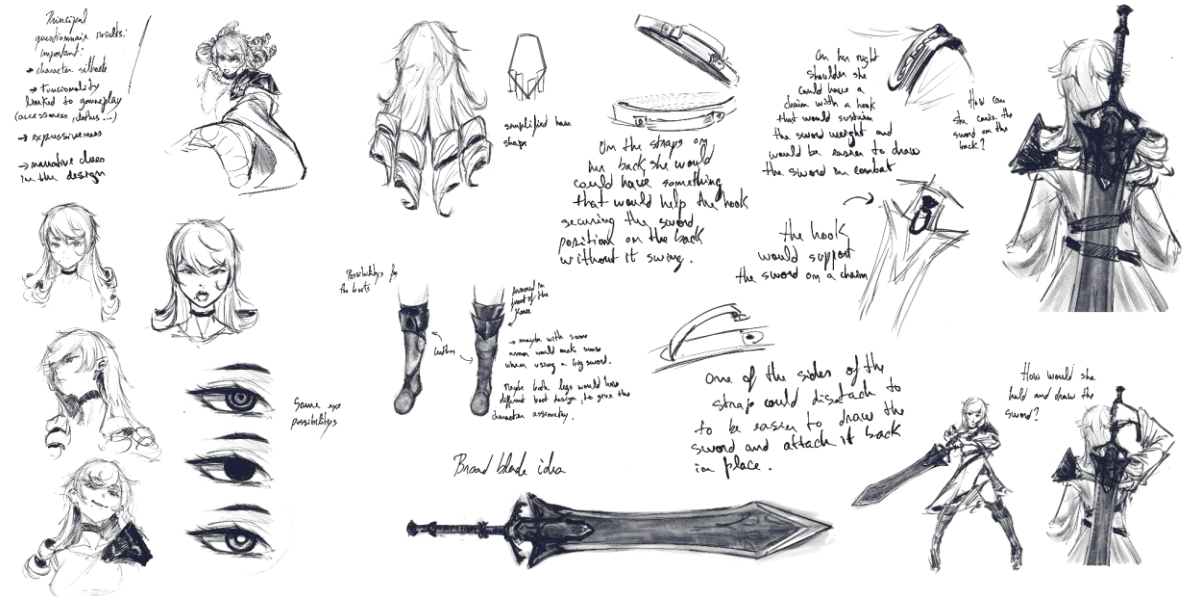
Apêndice IV – Esboços e estudos visuais da personagem Lena

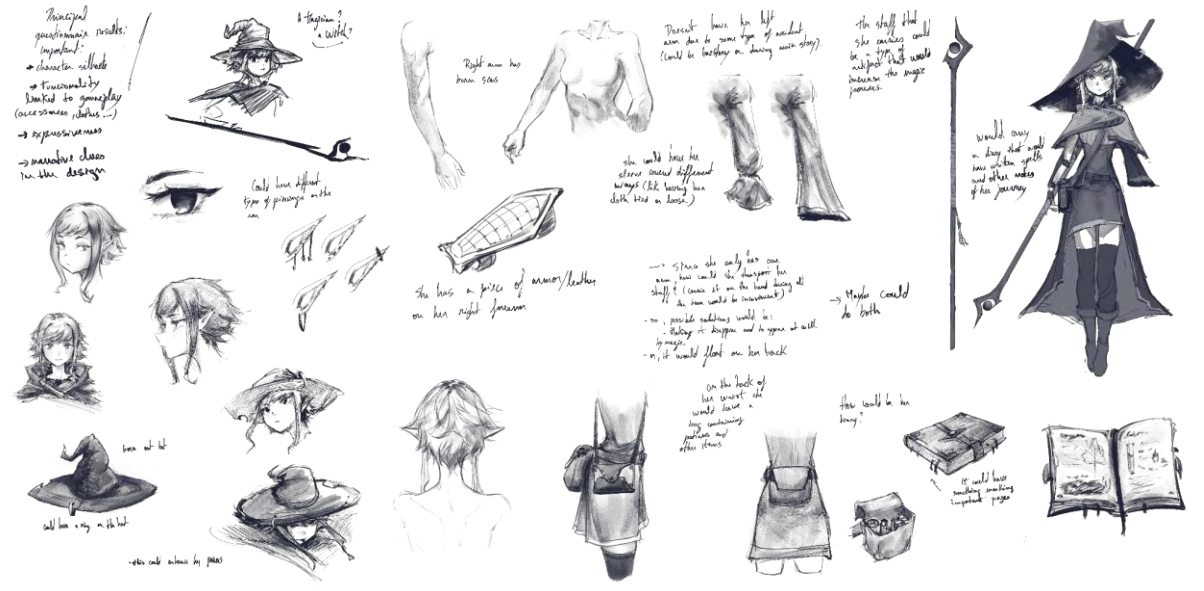



Principal questionnaire results:
important:
→ character silhouette
→ functionality by linked to gameplay (accessories, clothes...)
→ expressiveness
→ narrative classes in the design
Rage mode (runes/tattoos)
With her mouth normal state
would still be able to see.
Mark of weakness
Dark atmosphere, some personality
Could be a transformation or a different being? Human?
Serious/Enraged mode when awaken
If the curse expands through the body when activated
Bandaged arm to hide the mark
Bandage falls off when using the curse power
A curse mark
Only left arm has different colour
Attached arm? Part of the curse
Potential patterns for the mark
Removing bandages
What will the curse do?
- increasing strenght/performance
- turn into a weapon?
- Magic powers
Right hand could have a way to manipulate the curse it will
How will the curse powers activate?
Like a blade? can change shapes
Principal questionnaire results:
important:
→ character silhouette
→ functionality by linked to gameplay (accessories, clothes...)
→ expressiveness
→ narrative classes in the design
Would be related with her background
Scar that goes from one side to the other
Hidden with the bandages
Casual look
Broken horn
Hair down
Double wielding Daggers stance
Horn 2 holsters to hold the daggers on the waist
Mix of pirate / oni / demon
1.
2.
3.
can be awkward to take out the daggers this way
solution
By having the dagger holsters on the front and back of the body, she can be more efficient in sudden combat
What if she had human ears?
Principal questionnaire results:
important:
→ character silhouette
→ functionality by linked to gameplay (accessories, clothes...)
→ expressiveness
→ narrative classes in the design
Scar on the left eye
Wings Position
Back exposed
Half Dragon
scales on the cheeks
With wings, she could open flaying explanation possibility
the wiring could be attached directly above the back to the arms, but it wouldn't be practical for combat
1.
2.
Tail and Wings
this way, she can fight without the wings disturbing the combat.
Alternative would be wings removed, maybe some accident, tradition or was prosecuted (maybe by the clones in opposition)
How are the scales?
What could be her combat style?
Dragon-like features
→ Armored with scales and claws (close-ranged combat)
→ Fire powers and fire manipulation (close and ranged combat)
Could have the horns on the sides of the head. Probably would disturb certain movements.
1.
2.
3.
From this variants of eyes, the 2nd one represents more interesting regarding the character appearance.
Horn
the fire powers would diversify and expand combat combos and moves. Could have a mix of both combat styles
Cloak to hide wings and tail

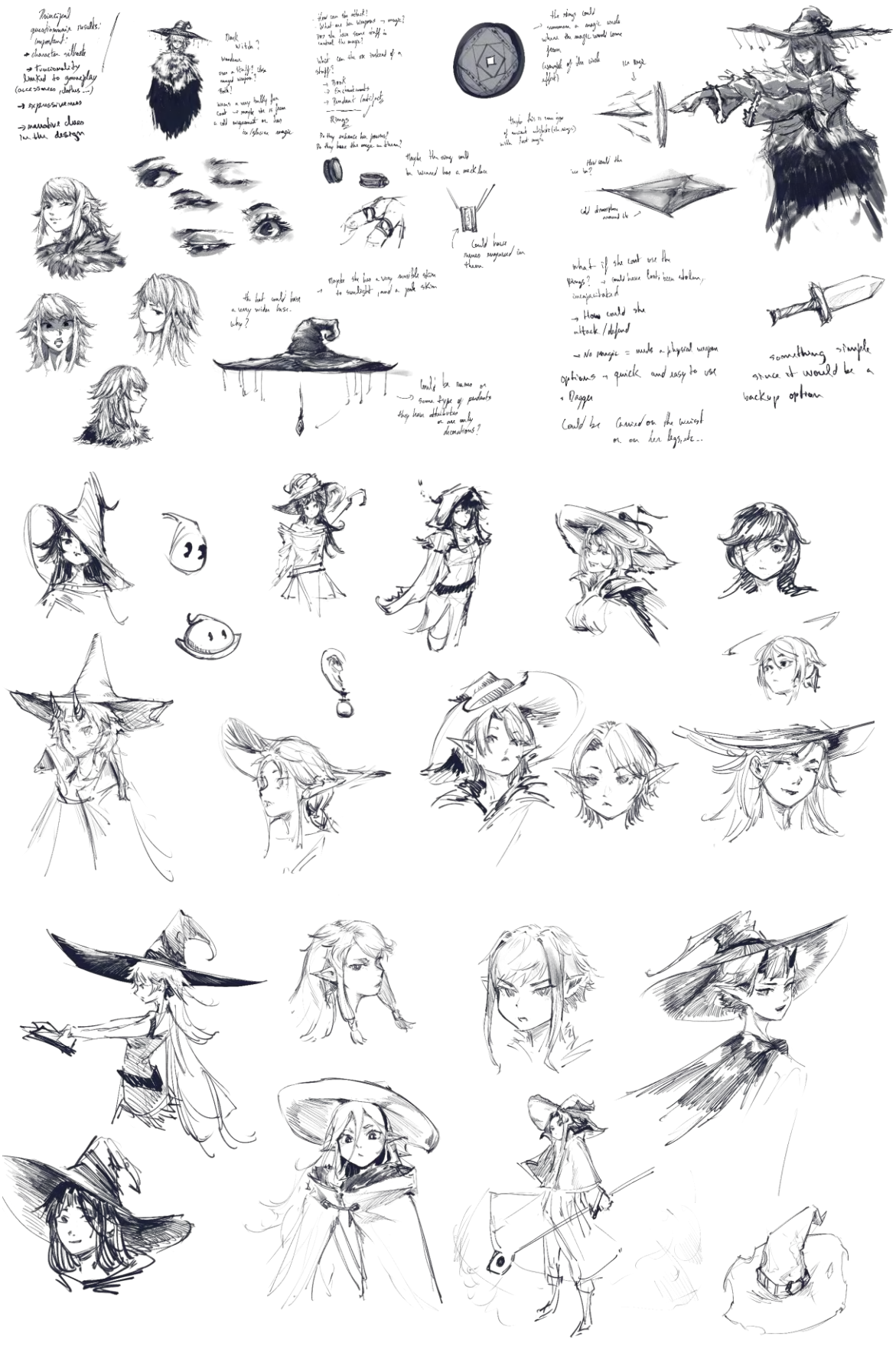

Principal characteristics results:
important:
→ character silhouette
→ functionality by
(accessories, clothes...)
→ expressive areas
→ narrative clues
in the design
Some Cat features
like : → Ears
→ sharp eyes
→ teeth
sees in the dark
→ Maybe a combat
maid
Dark cloth to stay
stealthy in the dark/night time
If she ties her hair
the bottoms of the hairs will
still create a spiral
effect
Back view
There is no
human ear
underneath the
hairs
Different types of
ears
Has a
dagger on
the upper leg
and near the
feet
Sharp teeth
Could have
a tail
Could use a
big weapon to add
to the silhouette
(like a axe, hammer,
greatsword...)
Some type of
gauntlet (with
claws)
Red eyes
with white hair.
Has a gauntlet on
right arm
Skinnier body would
have some power but
great agility.
A bigger and fatter
body would give a more
destructive power but
slower movements
The assimetric elements on
the bottom areas to enhance
the silhouette
Bull leg
- would have the
strenght to animate
more.
wouldn't make much
sense if he had
a human leg.
wouldn't really
make much sense because of
his overall physical characteristics
(for close combat
(hand to hand combat)
Could carry a
bugle horn that
when blown would
increase stats/strenght.
Carried on the waist?
One hand sword allows
more agile attacs
Rabbit/Bunny
Bunny
legs
Can fight
with both the
rapier and the legs
Human
legs
would be
slower and less
agile with the
rapier
On the back of the cape,
that would be some type
of family insignia
Runs faster
and jumps higher
Could jump
high and far
Has red
marks around
the eyes
Rapier
idea
How would she
draw the rapier and
how would be her stance?
Key emotions
could show on
the position and
movements of the ears


Principal questionnaire results:
important:
→ character silhouette
→ functionality by
(access to weapon, clothes ...)
→ expressiveness
→ marvelous dress
in the design
The tie behind the head helps shaping the silhouette and is a item related to the character design
Could wear a cloth that would be retractable and opposite clothes/like a swimsuit. At the same time being optimal for swimming
or something smaller to a swimsuit but maintaining the RPG Fantasy world in mind
Doesn't cover the gills
Rather like this tie
Has gills on the neck. Can breathe both under and outside water.
can breathe under water and swim extremely fast due to the fins on the fingers and under the armpit
Could shoot water jets through the fingers
or in more practical and heavier somatype of magic or artifact that would let her shoot/evade water
Nevertheless, the two options for the feet, the last one would be impractical for situations of combat. So the 1st one would be more stable and the second one (underside water) would allow the feet would change to the end when under water.
Maybe all the ears look like in the 3rd option it would reconnect magic with the character physical limits and at the same time it improves the silhouette readability


Principal questionnaire results:
important:
→ character silhouette
→ functionality by
(access to weapon, clothes ...)
→ expressiveness
→ marvelous dress
in the design
simplified bow shape
On the straps of her back she would could have something that would help the hook securing the sword position on the back without it swing.
On her right shoulder she could have a chain with a hook that would sustain the sword weight and would be easier to draw the sword in combat
How can the carry the sword on the back?
the hook would support the sword on a chain
Possibilities for the boots
Maybe with some armor would make more sense using a big sword.
Maybe both legs would have different boot design, to give the character asymmetry.
Some eye possibilities
One of the sides of the straps could detach to be easier to draw the sword and attach it back in place.
How would she hold and draw the sword?
Broad blade idea


Principal questionnaire results:
important:
→ character silhouette
→ functionality by
(access to weapon, clothes ...)
→ expressiveness
→ marvelous dress
in the design
A magician? A witch?
Could have different types of piercings on the ears
Right arm has brown scars
Doesn't have the left arm due to some type of accident (could be teaching or having more story)
She would have the sleeves covered different always (like wearing her cloth tied on waist)
She has a pieces of armors/leather on her right forearm
The staff that she carries could be a type of artifact that would increase the magic powers.
would carry in story that would have golden spells and other works of her journey
→ Since she only has one arm how could the sharpen her staff? (Carries it on the hand having all the time could be inconvenient)
- no, possible solutions would be:
- Biting + sharpen and to open it with magic.
- or, it would float on her back
→ Maybe could be both
How could be her library?
It would have something something important pages
brown cat hat
could have a ring on the hat
-ears could animate by ears


Principal questionnaire results:
important:
→ character selfbuild
→ fine-tuned by
link/kid to gameplay
(accessories, clothes ...)
→ expressiveness
→ narrative classes
in the design
A knight
How would she
draw her sword?
Sword and the
sword sheath
Boot armor
Forearm + hand
armor
shoulders
armor
other armor
elements
Chest armor
Chest top to bottom
overlapping of
the armor
with arms
Chest bottom to
top overlapping of
the armor
Principal
questionnaire results:
important:
→ character selfbuild
→ fine-tuned by
link/kid to gameplay
(accessories, clothes ...)
→ expressiveness
→ narrative classes
in the design
the cowl/hood linked with
the hood of the cloak
the ornaments on this could be
a characteristic of a clan, formally or
an affiliate group
It also helps with the
silhouette of the
character
Oversized gloves
How would he
treat the
hand bandages?
Fights hand to hand?
→ Maybe he always has
fresh injuries on his fists
So he puts the bandages
(hand wraps) like on boxing
→ to protect joints and
bones from impact
Principal
questionnaire results:
important:
→ character selfbuild
→ fine-tuned by
link/kid to gameplay
(accessories, clothes ...)
→ expressiveness
→ narrative classes
in the design
Mask presence?
Poison? (mouth and goggles)
Comfort?
Scarf for chest like
plates
"Head" and
closed eyes
Without
mask
→ ends on the
mask
Goggles to protect the eyes
from sands, dust, toxic particles...
Maybe related to a
group or affiliation
A staff to camouflage the person possess
The orb present on the
staff could be a eye from
a grand possessed
animal...
Crazy eyes, snake eyes,
mysterious creature...
How would he carry the staff?
→ Maybe if the staff had a strap,
the character could carry it on his shoulder,
or diagonally across his back
the strap
Vertically on the
shoulder
Diagonally across
the back

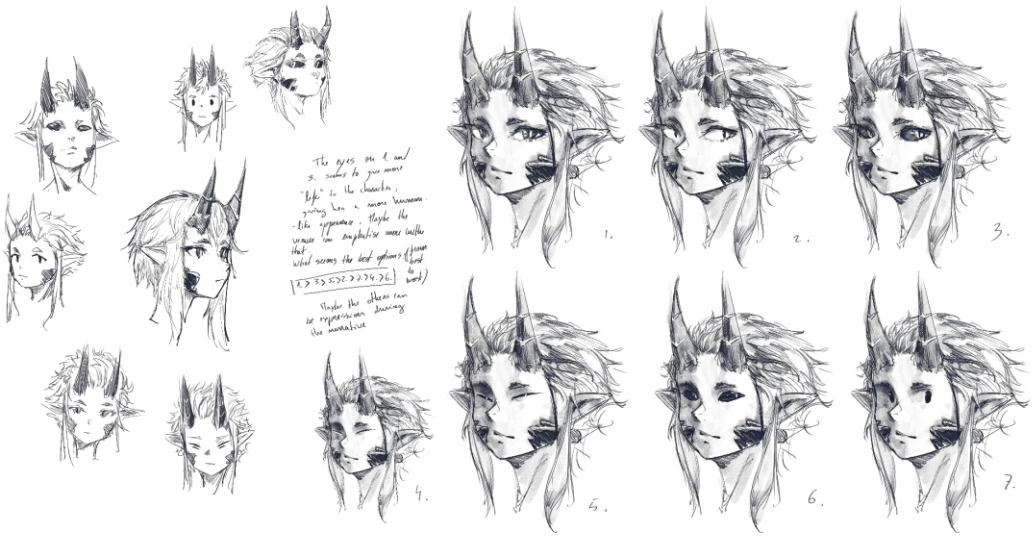

Principal
gameplay
importance:
→ character silhouette
→ immersion by
(accessories, clothes...)
→ expressiveness
→ narrative ideas
in the design
Hood
Witch ?
Wanderer
Staff ? like
magic weapon ?
Rod ?
wears a very bulky fur
coat → maybe use it from
a old acquaintance or
its influence on magic
How can the attack?
What are her weapons → magic?
Are the item stores stuff to
construct the magic?
What can the ex husband of a
staff?
→ Book
→ Enchant wands
→ Pendant (amulet) rods
Magic
Do they influence her powers?
Do they have other magic or items?
Maybe the wand could
be worn / have a neck lace
Could have
runes engraved on
them
Maybe she has a very sensible option
→ to sunlight / need a pale skin
the hat could have
a very wider base.
why ?
Could be more as
some type of pendants
they have attached to
or are only
decorations ?
the rings could
→ communicate + magic, maybe
where the magic would come
from
(example of the circle
effect)
Use magic
Maybe this is new type
of wizard (skylight (the wings)
with hard magic
How would the
cape be ?
Old dimensions
around 18
what if the coat was the
wings ? → could have been stolen,
corrupted etc
→ How could she
attack / defend
→ No magic = make a physical weapon
options → quick and easy to use
• Dagger
Could be Carried on the waist
or on her leg, etc..
something simple
since it would be a
backup option




scales
damaged wings





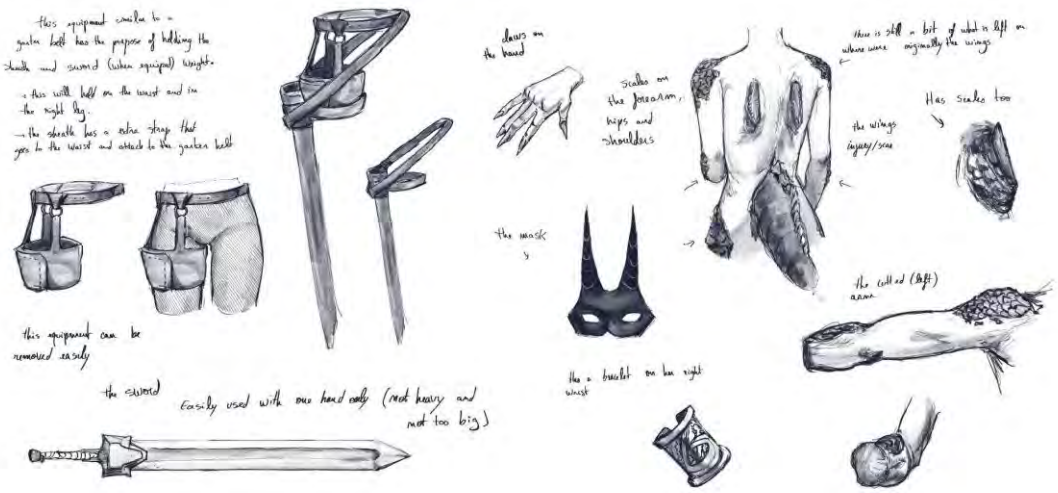

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.


missing left arm and wings
the missing arm could appear in a fire/shooted form like the wings






Normal state eye
Ultimate form eye
When entering Ultimate form
both iris and sclera of the eye
change
→ the iris goes from a roundish shape to
a star-like shape
→ the sclera of the eye (white zone of the eye)
changes to a darker colour
→ the pupil gets slightly narrower - ultimate form
the Horns
the base of the horn that is
connected with the head has a
similar shape with the base of
a tree
→ the horn is an extension of the
skull which means the two bones
have the same colour of the bones
Base of the horn
the scales present
in the face are formed
with 3 large scales
SHARP teeth
scales
Overlaping
the tail

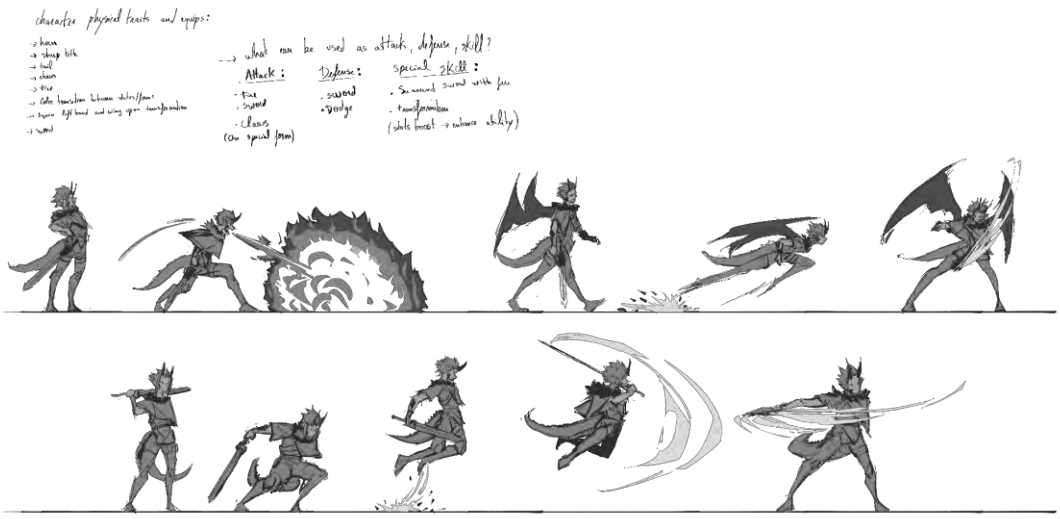

this equipment consists in a
garter belt has the purpose of holding the
sheath and sword (when equipped) straight.
→ this will hold on the waist and on
the right leg.
→ the sheath has a extra strap that
goes to the waist and attach to the garter belt
this equipment can be
removed easily
the sword
Easily used with one hand only (not heavy and
not too big)
claws on
the hand
scales on
the forearm,
hips and
shoulders
there is still a bit of what is left on
where were originally the wings
Has scales too
the wings
injury/scar
the mask
the twisted (left)
arm
the + bracelet on her right
wrist










character physical traits and equips:
-> horn
-> sharp teeth
-> tail
-> claws
-> fire
-> Color transition between skin/flame
-> Aware left hand and wing upon transformation
-> scared
--> what can be used as attack, defense, skill?
Attack :
- fire
- Sword
- Claws
(On spirit form)
Defense :
- sword
- Dodge
special skill :
- Summon Sword with fire
- transformation
(stats boost -> enhance ability)


character physical traits and equips:
-> horn
-> sharp teeth
-> tail
-> claws
-> fire
-> Color transition between skin/flame
-> Aware left hand and wing upon transformation
-> scared
--> what can be used as attack, defense, skill?
Attack :
- fire
- Sword
- Claws
(On spirit form)
Defense :
- sword
- Dodge
special skill :
- Summon Sword with fire
- transformation
(stats boost -> enhance ability)


character physical traits and equips:
-> horn
-> sharp teeth
-> tail
-> claws
-> fire
-> Color transition between skin/flame
-> Aware left hand and wing upon transformation
-> scared
--> what can be used as attack, defense, skill?
Attack :
- fire
- Sword
- Claws
(On spirit form)
Defense :
- sword
- Dodge
special skill :
- Summon Sword with fire
- transformation
(stats boost -> enhance ability)





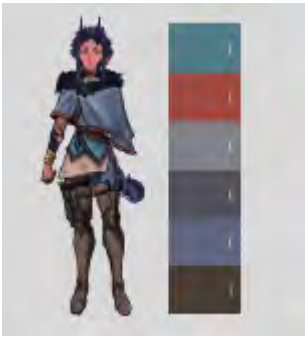


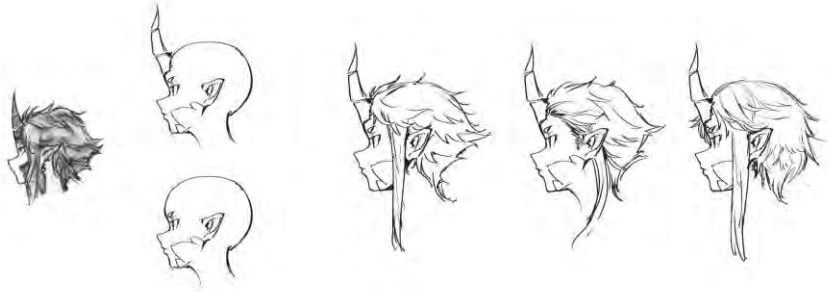












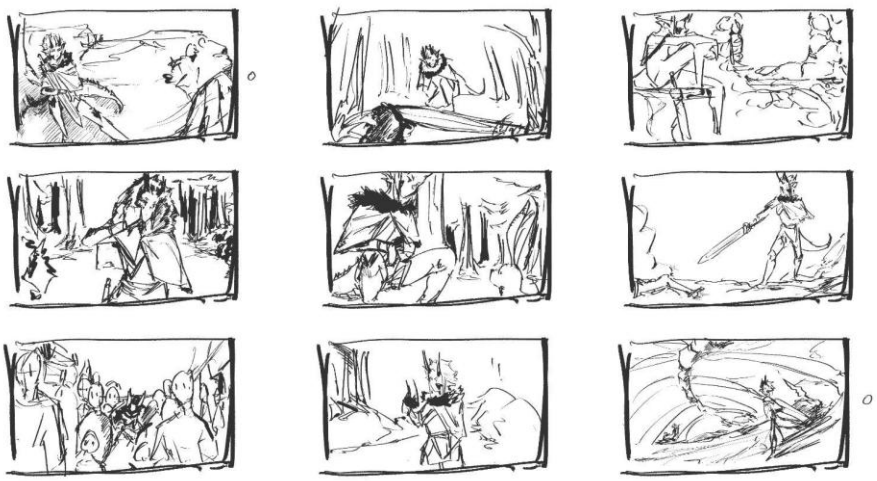


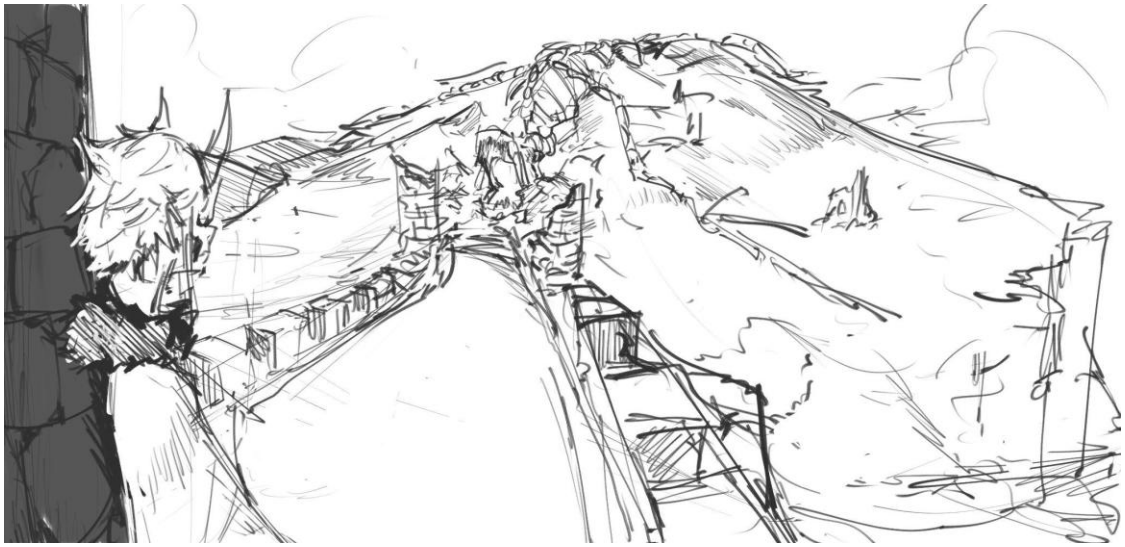














THE CONCEPT ART BOOK OF

LENA

2025

TIAGO LOPES





TIAGO LOPES
ORIENTAÇÃO: ANA LÚCIA PINTO
2025

Este Artbook foi elaborado como o resultado de todo um processo de investigação, realizado como Projeto final para o 2ºano do Mestrado de Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais, do Instituto Politécnico de Bragança em Mirandela. As decisões tomadas ao longo deste processo de desenvolvimento da personagem foi sustentado pelos resultados obtidos pelo inquérito realizado durante a fase de investigação realizada anteriormente.

O primeiro passo nesta fase inicial foi, primeiramente, estabelecer a estrutura do mundo, o género e o estilo de gameplay do contexto que estaria a personagem inserida.

Assim, tendo como inspiração os títulos analisados nos estudos de caso realizados durante a fase de investigação, *Horizon Zero Dawn*, *God of War 2018* e *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, foi definido que a personagem estaria inserida num mundo de fantasia com elementos de RPG.

Enquadramento e contextualização

Num mundo arcaico onde a tecnologia é arcaica e a magia é presente no quotidiano, Lena, uma meio-dragão, habita numa sociedade fragmentada e marcada por conflitos antigos. O continente é povoado por diversas raças, tais como os elfos, anões, orcs, e outras criaturas típicas do género de fantasia, e por aventureiros que seguem arquétipos clássicos como magos, cavaleiros, assassinos, etc. Este mundo possui diversas florestas, cidades subterrâneas e ruínas esquecidas que escondem os segredos de uma era perdida, quando os dragões reinavam.

No presente, os vestígios desse passado teriam sido apagados de quaisquer registos oficiais, preservados e espalhados por ruínas ocultas ou em arquivos secretos de nobres corrompidos e de maior poder no Império. A força que domina este mundo é um Império Teocrático, fundado sobre um dogma religioso que proclama a extinção dos dragões e dos seus descendentes como uma purificação divina, uma inquisição. Os humanos vivem em reinos isolados, com pouco conhecimento em magia e da existência de raças não humanas, enquanto outras civilizações resistem em territórios esquecidos.

Lena, como descendente de uma linhagem proibida, é caçada pelo imperial, mas também é um elemento chave para desvendar os mistérios do passado e desafiar a opressão do Império.

Contents

1st Fase Sketches 6

MoodBoard 8
Sketches 10

2nd Fase Sketches 13

Initial Idea 27

Defining Lena 30

MoodBoard 31
Silhouette Sketching 32
Static Poses 38
Dynamic Poses 39

Defining Minor Details 41

Turn-Around 44
Facial Expressions 45
Static Silhouette 46
Silhouette in Dynamic Poses 47
Miniatures 49

Lena Abilities 50

Attacks 51
Defense 52
Skills 53

Defining Color 54

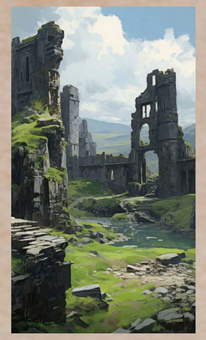
Chromatic Palette Application 62

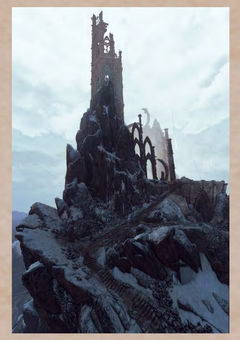
Final Ilustration 69

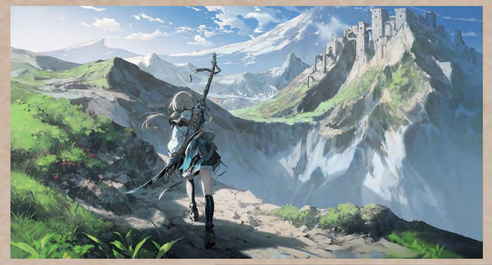
1st FASE
SKETCHES



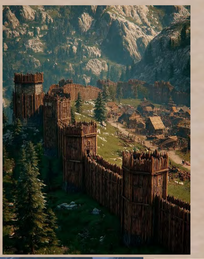
MoodBoard Worldbuilding





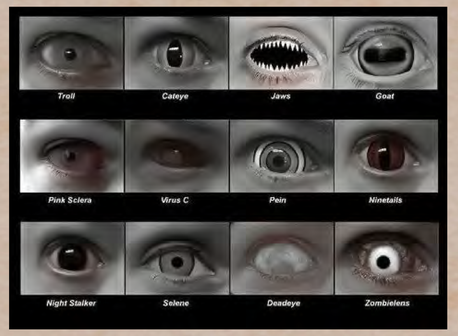




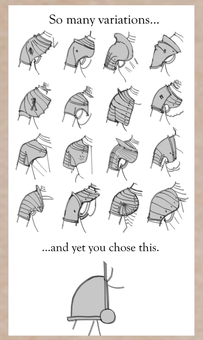
Traits and Acessories







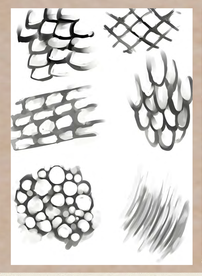










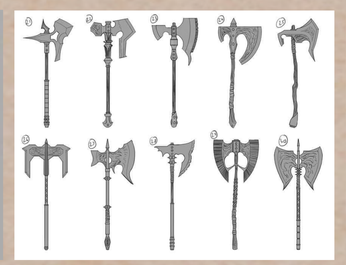
















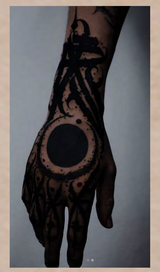








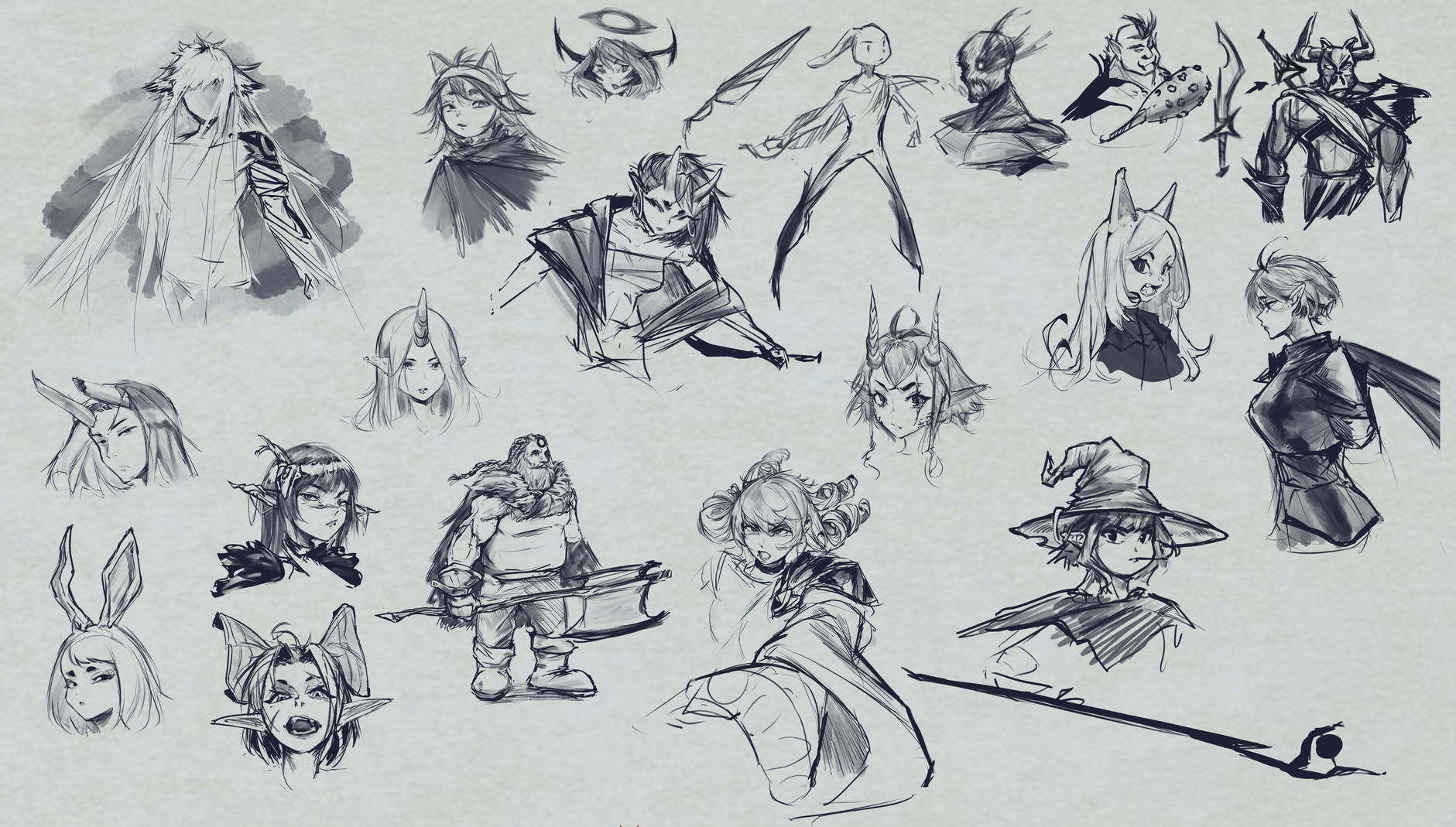






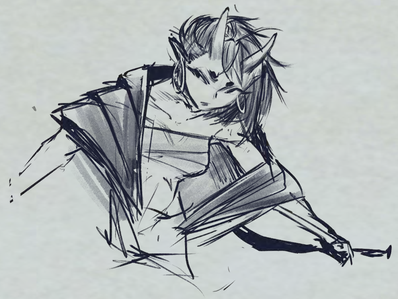


Sketches







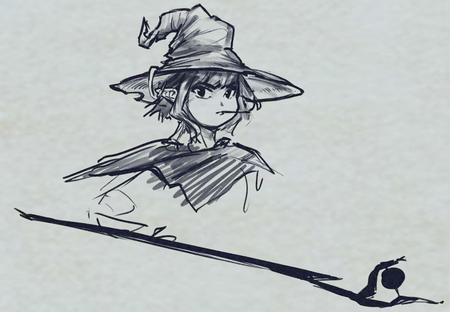
























Nesta primeira fase, foram realizados 29 esboços para personagens que se enquadrassem no contexto de mundo estabelecido.

Tendo em consideração os dados recolhidos pelo questionário, foram selecionados 13 desses esboços para proceder para um desenvolvimento mais a fundo.

Os resultados tidos em consideração nesta escolha foram, a silhueta da personagem, coerência com o mundo, expressividade e os elementos visuais que indicassem a narrativa da personagem.

2nd FASE
SKETCHES

Principal questionnaire results: important:
→ character silhouette
→ functionality linked to gameplay (accessories, clothes ...)
→ expressiveness
→ narrative clues in the design





Dark atmosphere
Lower personality

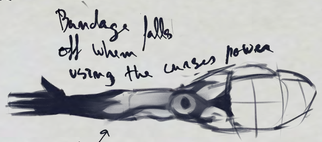
Could be a transformation or a different being? | Human?



The curse expands thought the body when activated



Bandaged to hide the mark



Bandage falls off when using the curses power

A curse mark

Only left arm has different colour

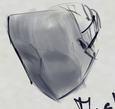
Attached arm? | Part of the curse



- Rage mode (turns faceless)



With fire → maybe normal state



Mask or faceless

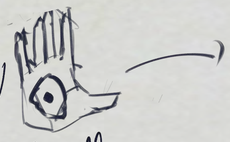


would still be able to see.

Serious/Enraged Mode when faceless

Details

What will the curse do?
- increasing strenght / performance
- turn into a weapon?
- Magic powers



Right hand could have a way to manipulate the curse at will

Characteristics



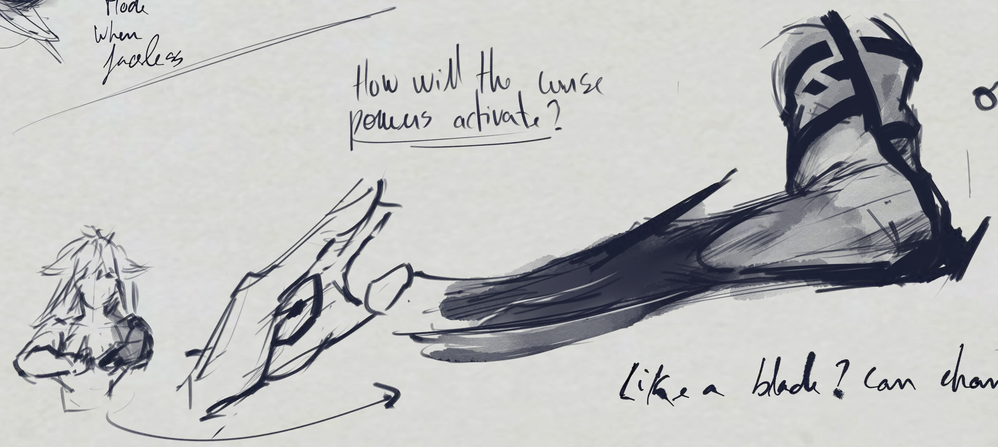
Potential patterns for the mark

- Removing bandages



or

How will the curse powers activate?



Like a blade? Can change shapes

Principal questionnaire results: important:
→ character silhouette
→ functionality linked to gameplay (accessories, clothes ...)
→ expressiveness
→ narrative clues in the design





Weapons

Has 2 holsters to hold the daggers on the waist

Mix of pirate / oni / demon

1.



2.

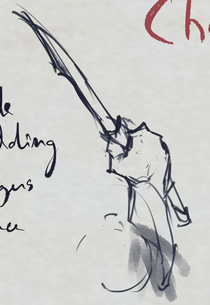


Can be awkward to take out the daggers this way

3.







Double wielding Daggers stance





Characteristics

Would be related with her backstory

Scar that goes from one side to the other





→ Hidden with the bandages







Broken horn



Casual look



Hair down

What if she had human ears?





Solution

By having the dagger holsters in the front and back of the body, she can be more efficient in sudden combat

Principal questionnaire results: important:
→ character silhouette
→ functionality linked to gameplay (accessories, clothes ...)
→ expressiveness
→ narrative clues in the design



scar on the left eye

Back exposed



Wings Position

with wings, she could open flying explanation possibility

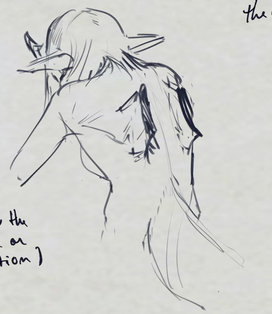
the wings could be attached directly from the back to the arms, but it wouldn't be practical for combat



1.

Details

Alternative would be wings removed, maybe some accident, tradition or was persecuted (maybe by the church or inquisition)



2.

Tail and Wings

this way, she can fight without the wings disturbing the combat.



Half Dragon



scales on the cheeks

Characteristics

// How are the scales?





Could have the horns on the sides of the head. Probably would disturb certain movements.



1. 2. 3.

From this variants of eyes, the 2nd one seems more interesting regardless the character appearance.

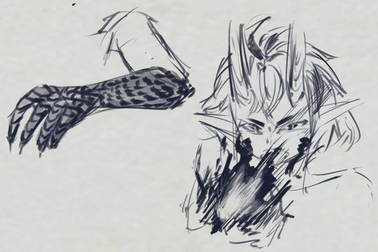


Horn

What could be her combat style?

Dragon-like features → Armored with scales and claws (close-ranger combat)

→ fire powers and fire manipulation (close and ranged combat)



the fire powers would diversify and expand combat combos and moves.

Could have a mix of both combat styles



cloak to hide wings and tail

Principal questionnaire results: important:
→ character silhouette
→ functionality limited to gameplay (accessories, clothes ...)
→ expressiveness
→ narrative clues in the design



Some Cat features like : → Ears
→ sharp eyes
→ teeth

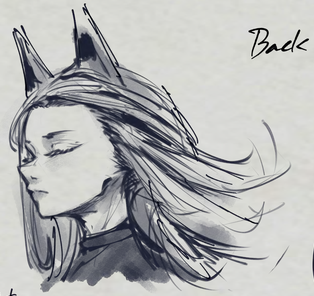
Sees in the dark

→ Maybe a combat maid

Dark cloth to stay stealthy in the dark/night time

If she ties her hair, the bottoms of the hair will still create a spiral effect





There is no human ear underneath the hair

Back view





Different types of ears





Could have a tail

Has a dagger on the upper leg and near the feet

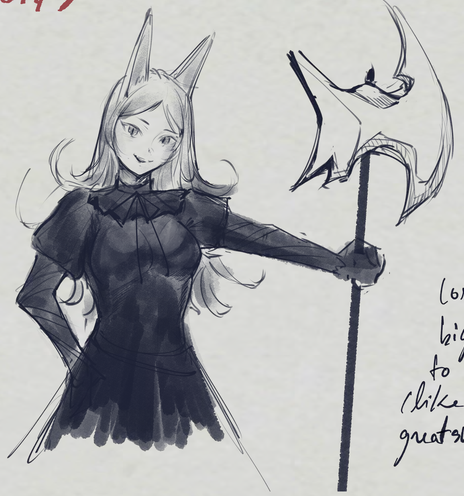




Sharp teeth



Weapons



(could use a big weapon to add to the silhouette (like a axe, hammer, greatsword ...)

Characteristics



Some type of gauntlet (with claws)



Has Red eyes with silver hair.



Principal questionnaire results, important:
→ character silhouette
→ functionality limited to gameplay (accessories, clothes ...)
→ expressiveness
→ narrative clues in the design



Has a gauntlet on right arm



slimmer body would have some power but great agility.

Details



For close combat (hand to hand combat)

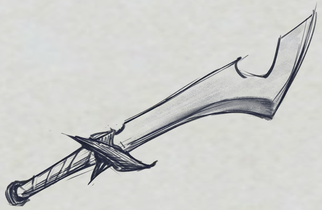


Could carry a bugle horn that when blown, would increase stats/strenght.

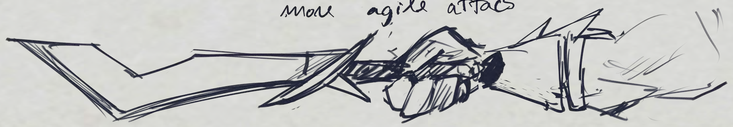
Carried on the waist?



Weapons



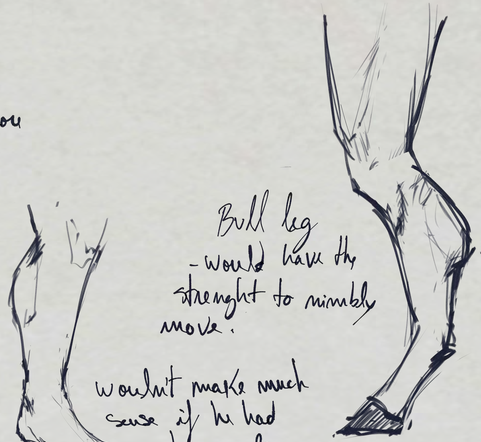
One hand sword allows more agile attacs





A bigger and fatter body would give a more destructive power but slower movements

the asymmetric elements on the design serves to improve the silhouette



Bull leg
- would have the strenght to nimbly move.

wouldnt make much sense if he had a human leg.

wouldn't really make much sense because of his overall physical characteristics

Characteristics









Expressions

Principal questionnaire results, important:
→ character silhouette
→ functionality linked to gameplay (accessories, clothes ...)
→ expressiveness
→ narrative clues in the design

Rabbit/Bunny

Bunny legs

Can fight with both the rapier and the legs

Runs faster and jumps higher

Human legs

Would be slower and less agile with the rapier

On the back of the cape, that would be some type of family insignia

Characteristics

Weapons

Could jump high and far

Has red marks around the eye

Her emotions could show on the position and movements of the ears

Expressions

Rapier ideas

How would she draw the rapier and how would be her stance?

Principal questionnaire results, important:
→ character silhouette
→ functionality linked to gameplay (accessories, clothes ...)
→ expressiveness
→ narrative clues in the design





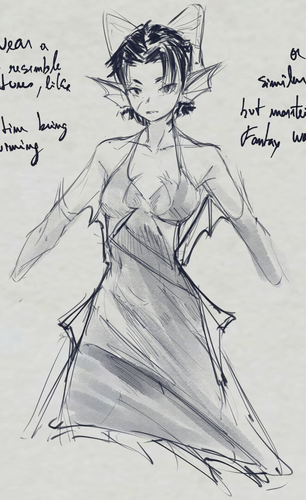
The tie behind the head helps defining the silhouette and is a item related to the character story



Characteristics



Could wear a cloth that resemble sub aquatic creatures, like a mermaid.
At the same time being optimal for swimming



or something similar to a swimsuit but mantaining the RPG fantasy world in mind

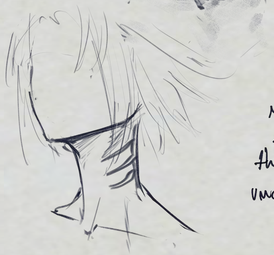


→ Doesn't cover the gills









Has gills on the neck. Can breathe both under and outside water.

Can breathe under water and swims extremely fast due to the fins on the fingers and under the armpit



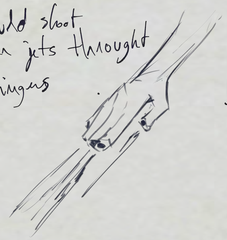
Weapons



→ Butterflie like tie



Could shoot water jets throught the fingers



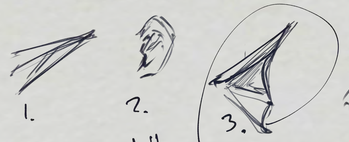
Or be more practical and have some type of magic or artifact that would let her shoot/create water





Between the two options for the feet, the 2nd one would be impratical for situations of combat. So the 1st one would be human-like and the main one (outside water) and then the feet would change to the 2nd when under water.

1. 2.



3.

Maybe if the ears look like in the 3rd option it would resonate more with the character physical traits and at the same time it improves the silhouette readability



Details

Principal questionnaire results, important:

→ character silhouette

→ functionality linked to gameplay (accessories, clothes ...)

→ expressiveness

→ narrative clues in the design

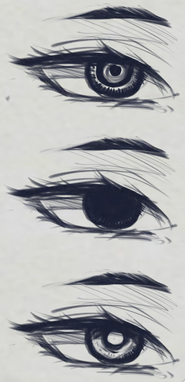










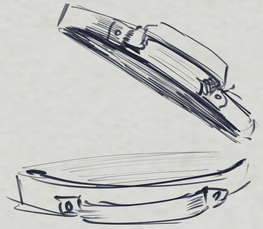


Same eye possibilitys

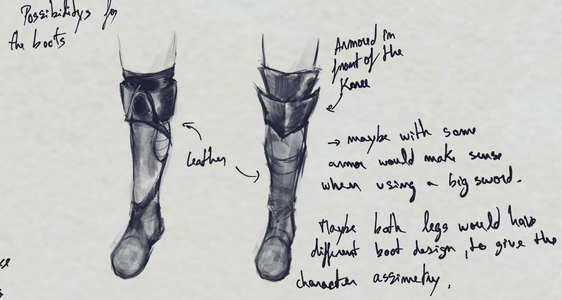
Expressions



simplified hair shape



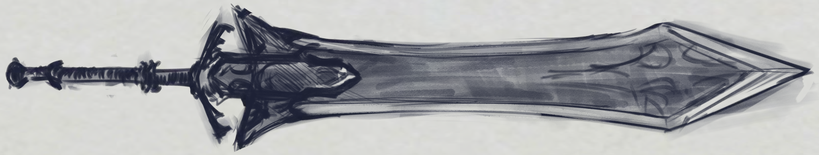
On the straps on her back she would could have something that would help the hook securing the sword position on the back without it swing.





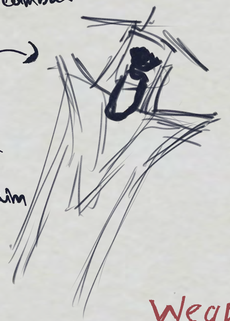
One of the sides of the straps could disatach to to be easier to draw the sword and attach it back in place.

Broad blade idea





On her right shoulder she could have a chain with a hook that would sustain the sword weight and would be easier to draw the sword on combat

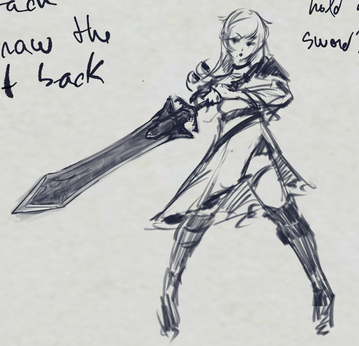


the hook would support the sword on a chain

How can she carry the sword on the back?



Weapons



How would she hold and draw the sword?



Principal questionnaire results: important:
→ character silhouette
→ functionality linked to gameplay (accessories, clothes ...)
→ expressiveness
→ narrative clues in the design

a magician? a witch?

Characteristics

Right arm has burn scars

Doesn't have her left arm due to some type of accident (could be backstory or during main story).

she could have her sleeve covered different ways (like having her cloth tied or loose)

the staff that she carries could be a type of artifact that would increase the magic powers.

would carry a diary that would have written spells and other notes of her journey

Could have different types of piercings on the ear

she has a piece of armor/leather on her right forearm

→ since she only has one arm how could she transport her staff? (carry it on the hand during all the time would be inconvenient)
- so, possible solutions would be:
  . making it disappear and to appear at will by magic.
- or, it would float on her back

→ Maybe could do both

Expressions

worn out hat

could have a ring on the hat

-this could enhance her powers

On the back of her waist she would have a bag containing potions and other items

How could be her diary?

It could have something marking important pages

Details

Principal questionnaire results, important:

→ character silhouette

→ functionality linked to gameplay (accessories, clothes ...)

→ expressiveness

→ narrative clues in the design



A knight



Adjustable belt that is connected to the sword sheath





How would she draw her sword?



underneath the armor, she would wear a chainmail armor

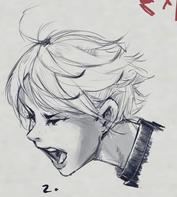


Drawing the sword

Expressions



1.



2.

Or maybe the color of the hair changes with some type of ability or power

Between this two options for the hair color., she could have (1.), a darker hair color would harmonize with the darker color of the armor. While the 2nd one (white or bright color) would give contrast with the character eye color and equipment. So the color would be defined when the character color palette is established





Details

armor ideas

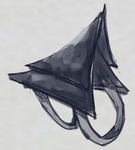


From top to bottom overlapping of the armor with pattern

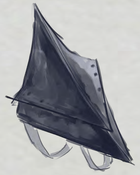


From bottom to top overlapping of the armor

other armor elements



shoulders armor



Boot armor

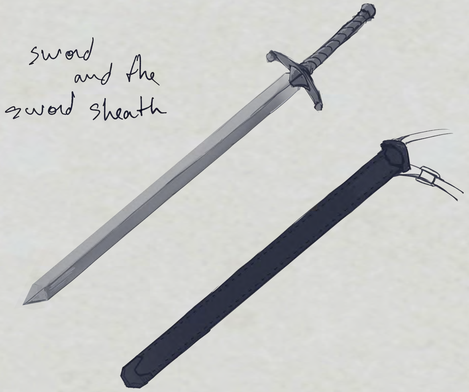


Forearm + hand armor



Weapons

sword and the sword sheath



Principal questionnaire results, important:
- → character silhouette
- → functionality linked to gameplay (accessories, clothes ...)
- → expressiveness
- → narrative clues in the design

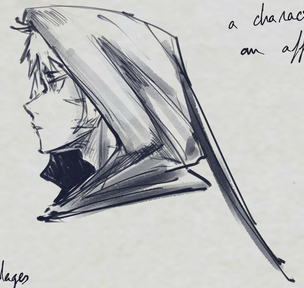


Expressions



the artifact linked with the hood of the cloak.
the ornaments on this could be a characteristic of a clan, family or an affiliate group.

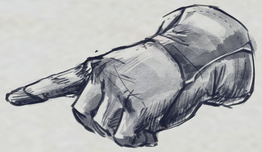
It also helps with the silhouette of the character







Details



Oversized gloves



Can't see with the right eye → maybe an monster attack when he was still a child?



Under the eye bandages he has his eye closed
→ would it be only a normal eye?
or it has some power mode with it?
Like it activates an alternative form (?)



Has scars in almost every part of his body → linked with his backstory maybe
→ Has scars on the face, arms, chestplate and on the back

How would he put the hand bandages?



Fights hand to hand?
→ maybe he always has fresh injuries in his fists so he puts the bandages. (hand wraps) like on boxing
→ to protect joints and bones from impact



the cloak would greatly his skills with stealth.



Principal questionnaire results, important:

→ character silhouette

→ functionality linked to gameplay (accessories, clothes ...)

→ expressiveness

→ narrative clues in the design



Dark powers?
Poison? (mask and goggles)
Scientist?



→ great for desert like places

Details

"Dead" and tired eyes

Without mask







→ fits in the neck



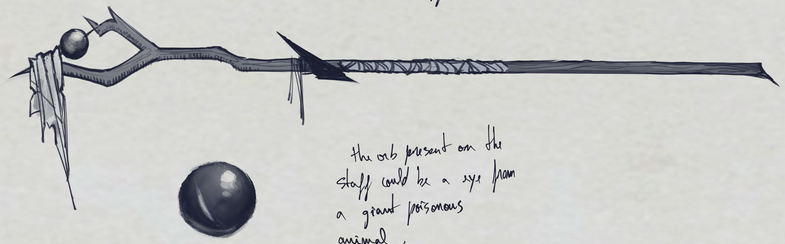
Semblance with vulture? Crow?
→ Poison → Death

Maybe related to a group or affiliation



Goggles to protect the eyes from sands, dust, toxic particles ...

A staff to canalise the poison powers

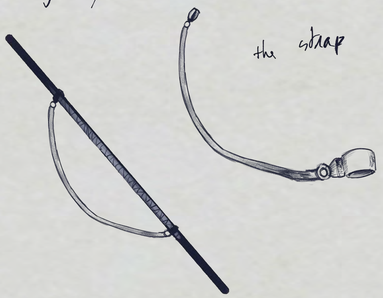


the orb present on the staff could be a eye from a giant poisonous animal,
frog eye, snake eye, mysterious creature ...

Weapons

How would he carry the staff?

→ Maybe if the staff had a strap, the character could carry it on his shoulder, or diagonally across his back



the strap

Vertically on the shoulder





Diagonally across the back



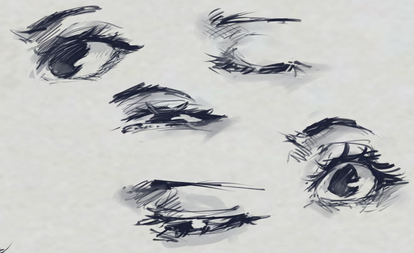
Principal questionnaire results, important:
→ character silhouette
→ functionality linked to gameplay (accessories, clothes...)
→ expressiveness
→ narrative clues in the design



Dark Witch?

Wanderer
uses a staff? Close ranged weapon?
Both?

Wears a very bulky fur coat → maybe she is from a cold environment or has ice/glacian magic











Expressions

- How can she attack?
- What are her weapons → magic? Does she have some staff to control the magic?

Wrist can she use instead of a staff?
→ Book
→ Enchantments
→ Pendant / artifact

Rings

Do they enhance her powers? Do they have the magic on them?



Maybe the rings could be worned has a necklace



Could have runes engraved in them

Maybe she has a very sensible skin → to sunlight, and a pale skin

the hat could have a very wider base. why?



Could be runes or → some type of pendants they have attributes or are only decorations?

Details

the rings could → summon a magic circle where the magic would come from (example of the circle effect)



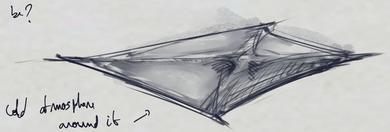
Maybe this is some type of ancient artifacts (the rings) with lost magic

Ice magic





How could the ice be?



cold atmosphere around it →

what if she cant use the Rings? → could have lost, been stolen, incapacitated

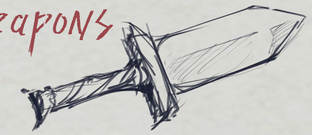
→ How could she attack / defend

→ No magic = needs a physical weapon

Options → quick and easy to use
+ Dagger

Could be Carried on the wrist or on her legs, etc...

Weapons



something simple since it would be a backup option

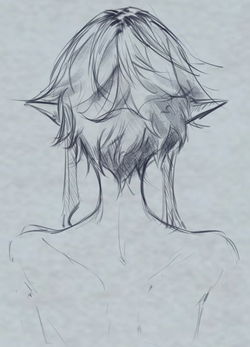
INITIAL IDEA

Assim que foi terminado a fase de aprofundamento e detalhe das 13 personagens selecionadas, o passo seguinte foi escolher qual destas personagens seria aperfeiçoada e desenvolvida para este Artbook.

Tendo em conta novamente os principais resultados recolhidos pelo questionário, a personagem inicialmente selecionada foi o arquétipo de mago/bruxa que foram exploradas na página 22 e 26.

Apesar da personagem escolhida responder aos resultados obtidos, foi percetível que este arquétipo já é tão explorado e clichê, que estabelecer uma identidade e individualidade para a personagem para além dos seus acessórios seria um obstáculo. Apenas o aspeto da narrativa da personagem que poderia ser um ponto forte, que foi um dos principais pontos referidos nos resultados do questionário, era a perda de um dos braços. Esta característica pode gerar empatia e interesse pelo backstory da personagem, assim, foi tida em conta na tentativa seguinte e definitiva de desenvolvimento de outra personagem.



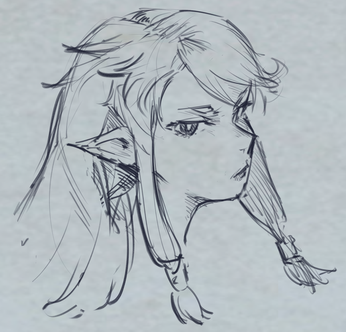
















DEFINING LENA

Em consideração com os resultados do questionário, esta personagem apresenta características corporais que destacam rapidamente a sua silhueta, elementos tais como os chifres, asas e cauda, por exemplo.

A ideia das asas da personagem terem sido danificadas geram intriga e interesse pela personagem. Além disso, tendo em consideração uma característica de interesse do arquétipo de mago que tinha intenção desenvolver inicialmente, sendo esta a falta de parte de um braço, correlaciona e funciona perfeitamente com a falta de asas. Isto gera interesse para perceber o passado da personagem.

O nome Lena, atribuído a esta personagem, significa em grego tocha e raio de luz. Este nome apresenta fortes ligações com o contexto do mundo que a personagem está inserida. Tendo descendência de dragão e habitando num mundo opressor e de perseguições, o nome que lhe foi atribuído carrega um forte significado que a destina a um papel importante e de destaque na revelação da história perdida e uma última esperança na salvação da raça.



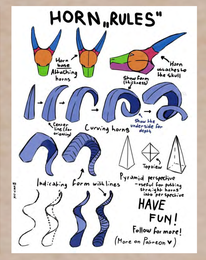


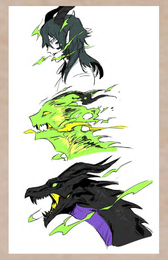
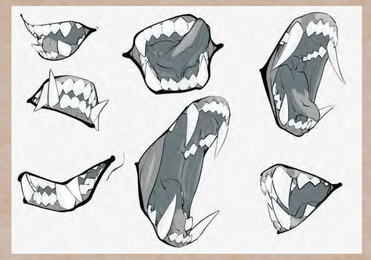


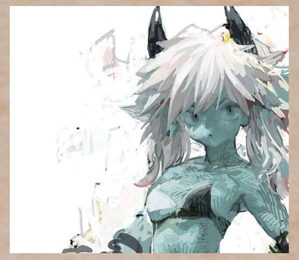
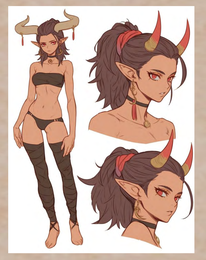


MoodBoard Half-Dragon Character



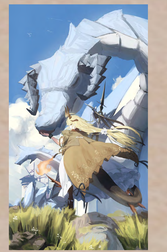







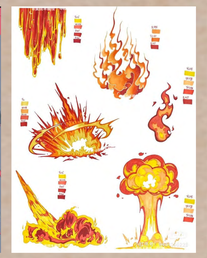


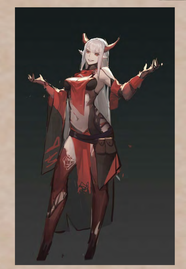













Silhouette Sketching



Antes de começar diretamente com esboços de como seria a personagem, optei por realizar teste de silhueta, procurando perceber elementos visuais com impacto que dessem destaque à personagem.












scars and amputee arm


scales






Damaged wings





















The eyes on 1. and 3. seems to give more "life" to the character, giving her a more human-like appearence. Maybe the viewer can emphatise more with that.
What seems the best options: (from best to worst)

1. > 3. > 5. > 2. > 7. > 4. > 6.

Maybe the others can be expression during the narrative



4.



1.



2.



3.



5.



6.



7.

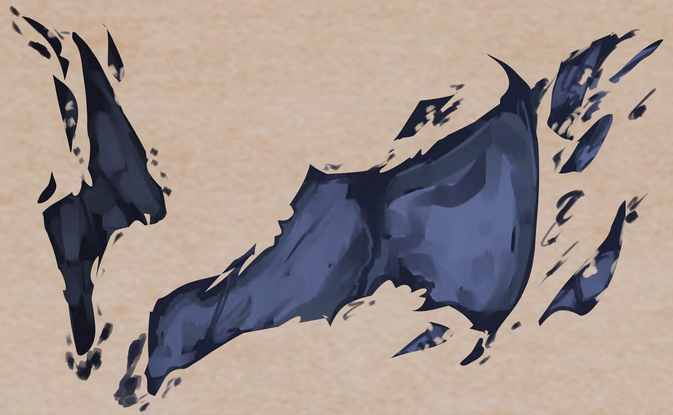








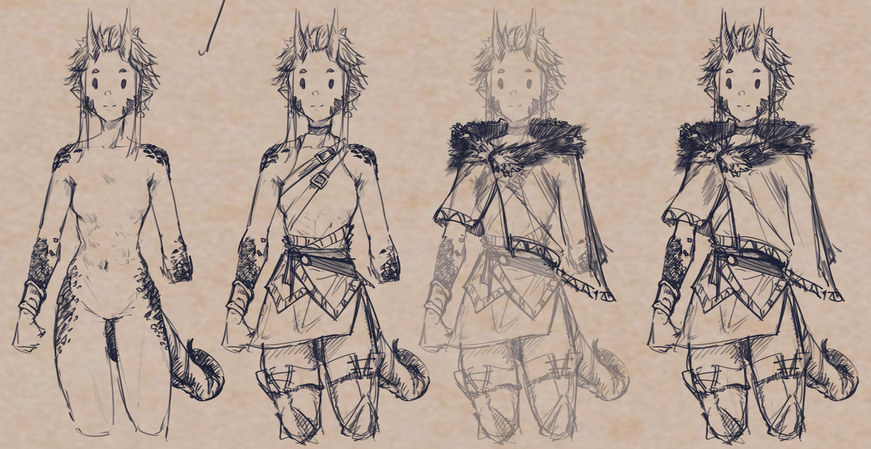
The missing arm could appear in a fine/ghosted form like the wings







missing left arm and wings



Static Poses









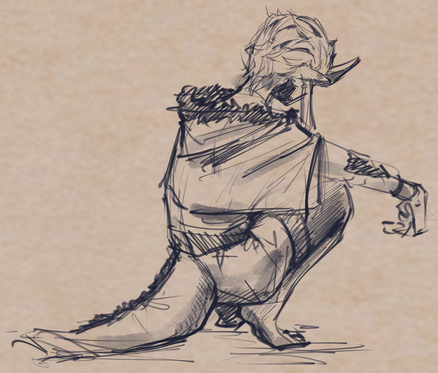








Dynamic Poses

































DEFINING MINOR DETAILS

Com base na importância dada nas respostas recolhidas no questionário relativamente à clareza funcional, foram estabelecidas nesta etapa as características finais e acessórios da personagem que permitiriam a sua identificação

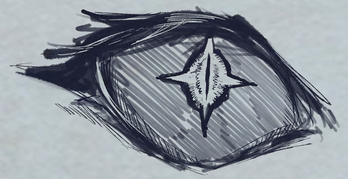


Normal state eye





Ultimate form eye





When entering Ultimate form

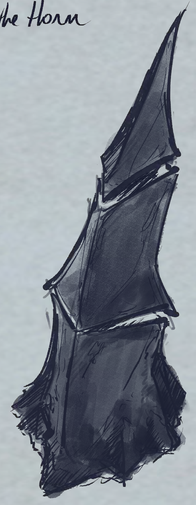
both iris and sclera of the eye change.

→ the iris goes from a rounder shape to a star-like shape.

→ the sclera of the eye (white zone of the eye) changes to a darker colour.

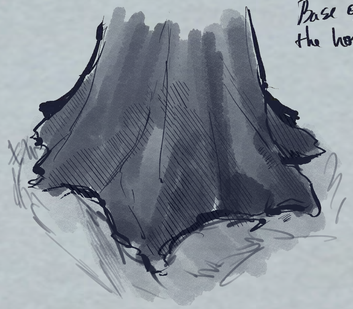
→ the pupil gets slightly narrow in Ultimate form

the Horn



the base of the horn that is connected with the head has a similar shape with the base of a tree.

→ the horn is an extension of the skull, wich means the the bones have the same colour of the horns.



Base of the horn

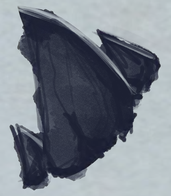
the scales present in the face are formed with 3 large scales (△)

SHARP teeth



scales

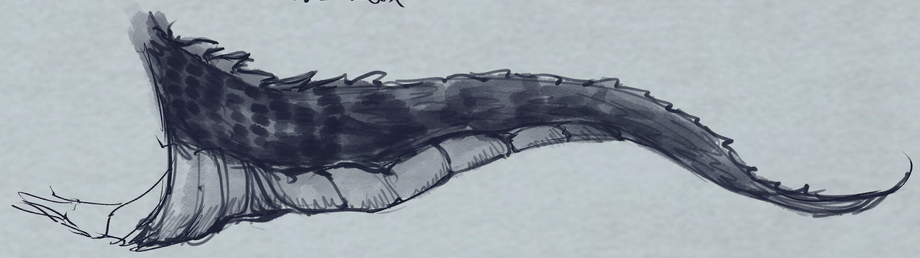




Overlaping



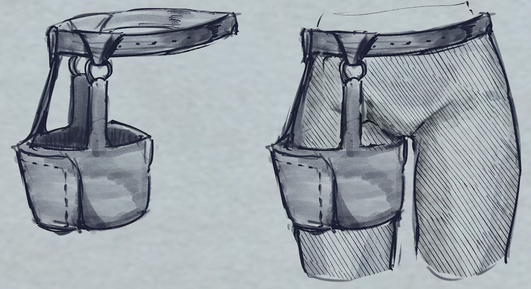
the tail



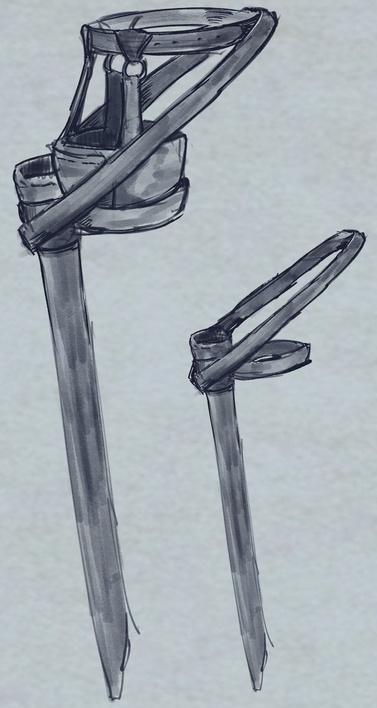
this equipment similar to a garter belt has the purpose of holding the sheath and sword (when equipped) weight.

→ this will hold on the waist and in the right leg.

→ the sheath has a extra strap that goes to the waist and attach to the garter belt

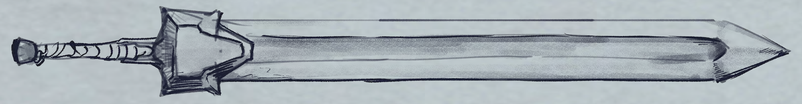


this equipment can be removed easily



the sword

Easily used with one hand only (not heavy and not too big)



claws on the hand



scales on the forearm, hips and shoulders



there is still a bit of what is left on where were originally the wings

the wings injury/scar

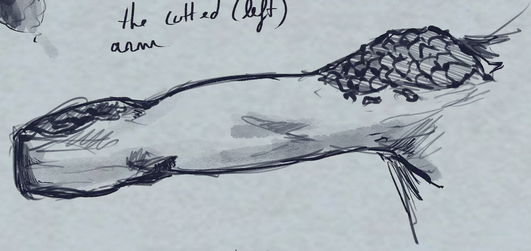
has scales too



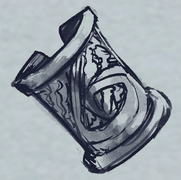
the mask

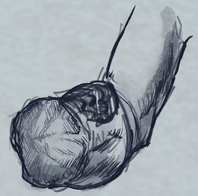


the cutted (left) arm



has a bracelet on her right wrist





Turn-around

Ao estabelecer as características físicas e acessórios que acompanham a Lena, realizei um turn-a-round para visualizar a personagem com todos os elementos.



Facial Expressions



Montagem de diferentes emoções que a personagem poderia ter em diferentes situações, indo desde a felicidade até à insanidade.

Static Silhouette



Última verificação em silhueta da Lena com base nos esboços feitos anteriormente para testar a leitura das características da personagem.

Silhouette in Dynamic Poses Without Wings



With Wings



Miniatures



LENA ABILITIES



Nesta fase foram definidas as habilidades da Lena, divididas em três tipos de movimentos, ataques, defesa e skills, respetivamente.



character physical traits and equips:

→ horn
→ sharp teth
→ tail
→ claws
→ fire
→ Color transition between states/forms
→ Aquire left hand and wing upon transformation
→ sword

→ what can be used as attack, defense, skill?

Attack :
- Fire
- sword
- claws
(On special form)

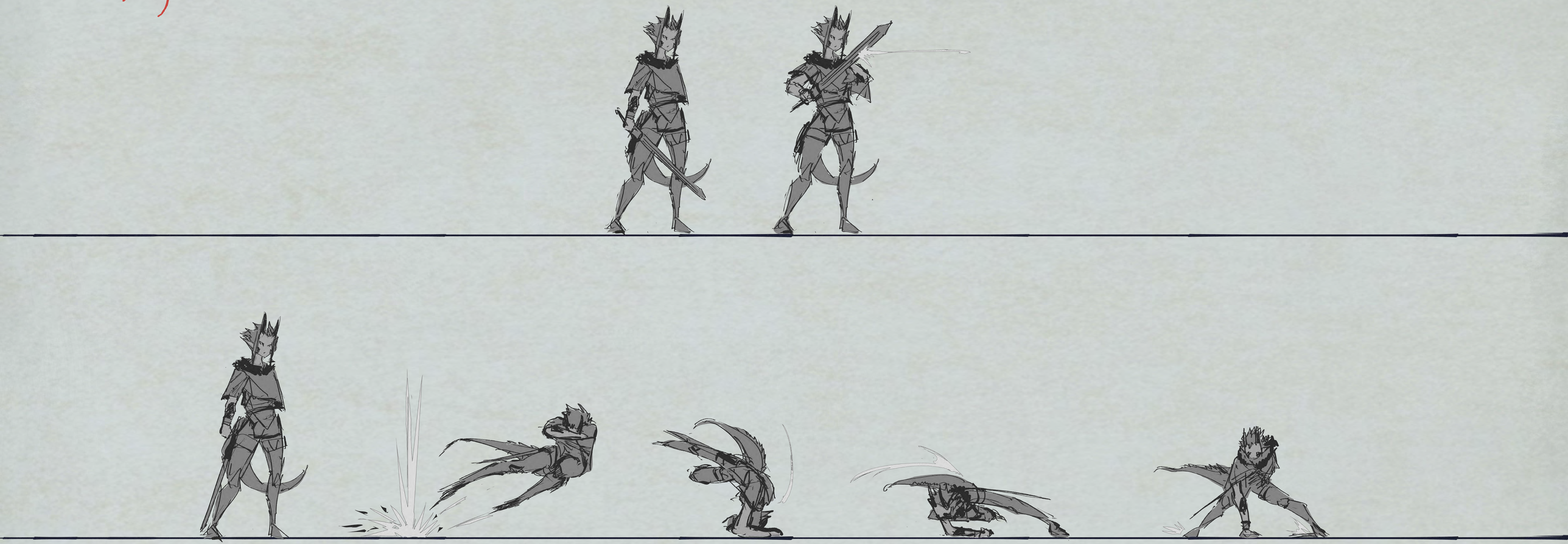
Defense :
- sword
- Dodge

special skill :
- Surround sword with fire
- transformation
(stats boost → enhance ability)

Attacks



Defense



Skills





DEFINING COLOR



Nesta fase foram realizados diversos testes de cor para perceber o que poderia combinar com a personagem e as suas características.

A fase de definição da cor foi dividida da seguinte forma: testes rápidos em gradient-map, teste de combinação de cor em cabeça, teste de combinação de cor em corpo inteiro, decisão final de cor em características e pintura a partir de escala de cinzas.











Teste com variações na cor dos olhos.







Chromatic Palette Application















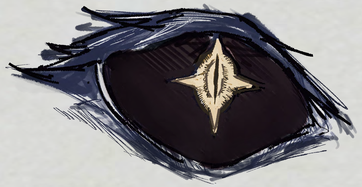
Das diferentes paletas de cor testadas, escolhi a paleta que mais tivesse complementaridade e apelo visual. Esta paleta cromática possui 3 hierarquias de grupos de cor que favorecem a leitura da personagem, o principal grupo é o azul, que cobre a maioria da personagem, a seguir, o castanho e por último o vermelho.

Tendo decidido a paleta cromática da Lena, esta foi aplicada na vista de perfil com diferentes penteados de cabelo.



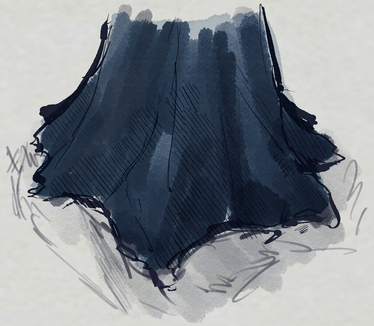


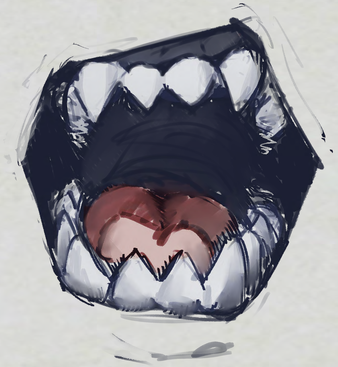




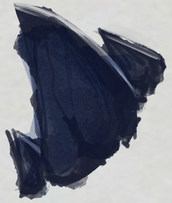


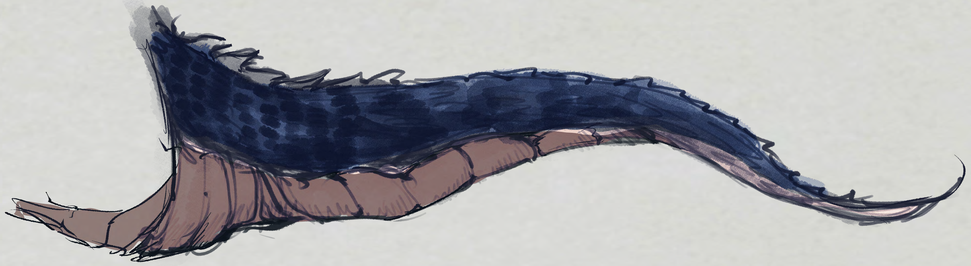














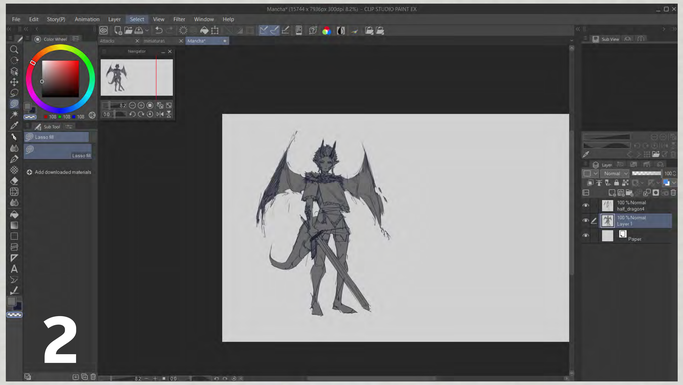


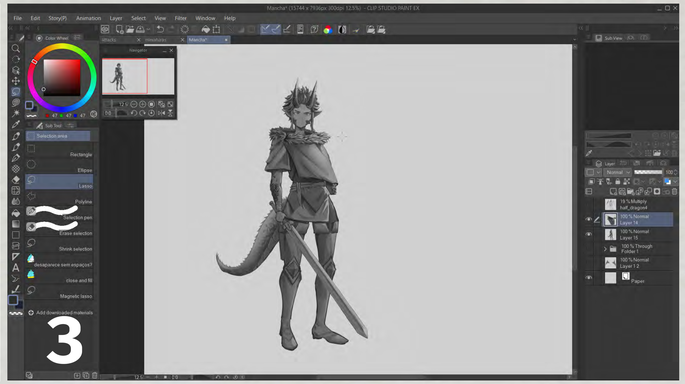


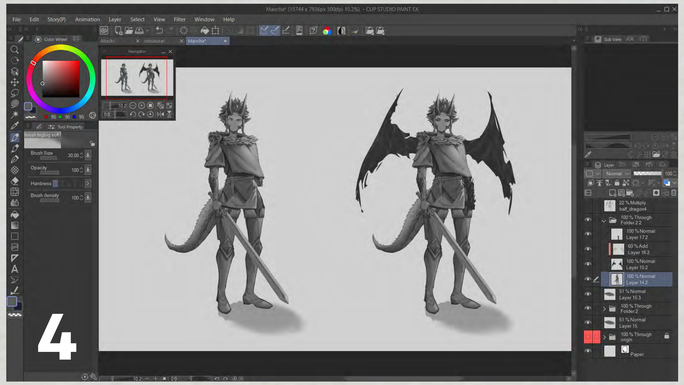


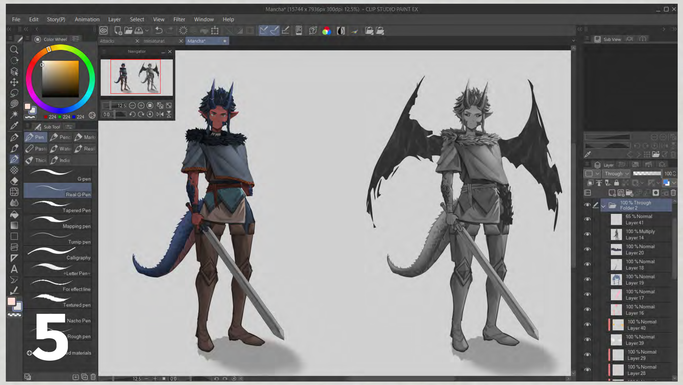


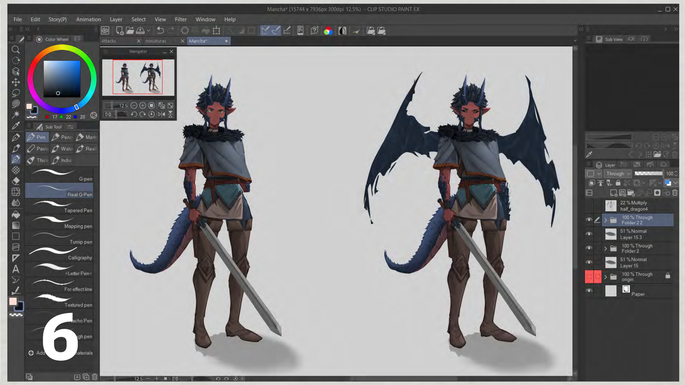


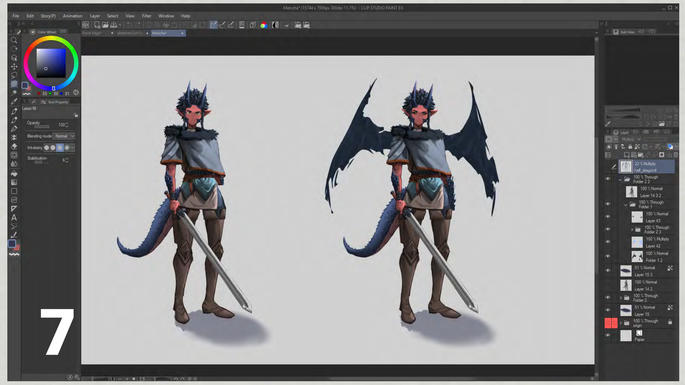






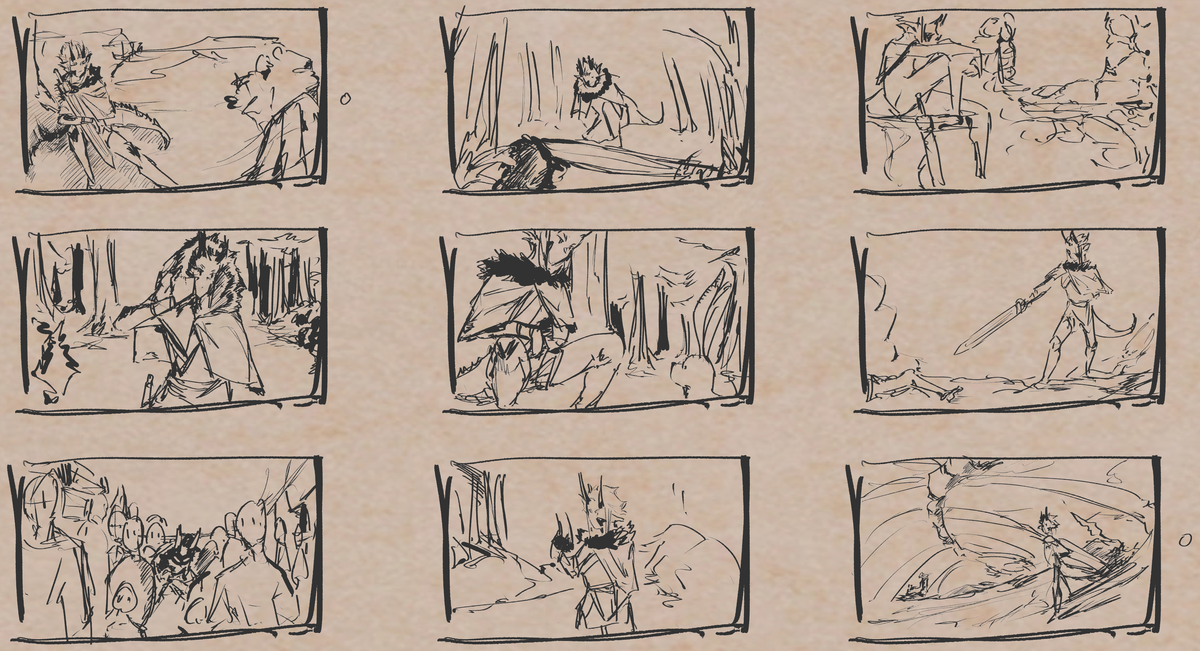






Print-screen do processo de pintura realizado a partir da escala em cinzas.

FINAL ILUSTRATION



Foi realizado, por fim, uma ilustração final como resultado de esboços em thumbnails que exibissem a personagem em contexto.



