

A Anatomia da Ruína: Ocularização e Animação como Sistemas Narrativos em Elden Ring

*Title: The Anatomy of Ruin:
Ocularization and Animation as Narrative Systems in Elden Ring*

Maria Clara Dantas Tavares Cardinot¹ – Alexandre Vieira da Silva²

Curso de Animação e Cinema – Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP) Rua
Alagoas, 903 – 01242-902 – São Paulo – SP – Brazil

claradtc@gmail.com¹ avsilva@faap.br²

Abstract. Introduction: The narrative structure in highly complex digital games requires new reading approaches, such as the "excavator-player" stance [Mittell 2015], especially in works focused on embedded narratives like Elden Ring and its expansion Shadow of the Erdtree. **Objective:** This article investigates non-textual narrative construction through the analysis of animation direction and gaze management, applying the Transdeviation Trichotomy, an analytical tool adapted from Silva (2020). **Methodology or Steps:** The methodology incorporates film analysis [Aumont and Marie 2009] and the concept of Ocularization [Jost 1987] to examine the manipulation of visual knowledge through gameplay systems, using the complete saga of General Radahn as a case study. **Results:** The results demonstrate that the narrative of Elden Ring does not reside solely in expository texts, but is actively told through the anatomy of movement, combat frame data, and the architecture of the gaze.

Keywords: *Elden Ring, Ocularization, Animation, Environmental Narrative, Game Design.*

Resumo. Introdução: A estrutura narrativa em jogos digitais de alta complexidade tem exigido novas formas de leitura, como a postura do "jogador-escavador" [Mittell 2015], especialmente em obras focadas em narrativas embutidas como Elden Ring e sua expansão Shadow of the Erdtree. **Objetivo:** Este artigo investiga a construção narrativa não textual através da análise da direção de animação e da gestão do olhar, aplicando a *Tricotomia de Transvio*, instrumento analítico adaptado de Silva (2020). **Metodologia ou Etapas:** A metodologia incorpora a análise fílmica [Aumont and Marie 2009] e o conceito de Ocularização [Jost 1987] para examinar a manipulação do saber visual pelos sistemas de gameplay, utilizando a saga completa do General Radahn como estudo de caso. **Resultados:** Os resultados demonstram que a narrativa de Elden Ring não

reside apenas em textos expositivos, mas é contada ativamente através da anatomia do movimento, no frame data de combate e na arquitetura do olhar.

Palavras-chave: *Elden Ring*, Ocularização, Animação, Narrativa Ambiental, Game Design.

1. Introdução

A paisagem dos jogos digitais contemporâneos tem sido marcada pelo surgimento e consolidação da "Complexidade Narrativa", recusando o fechamento episódico simples para expandir-se às margens do texto. Neste cenário, a FromSoftware estabeleceu um paradigma autoral que abdica da exposição direta em favor de um estilo fragmentado e ambiental. Este modelo atingiu o seu expoente de escala em *Elden Ring* (2022) e sua expansão *Shadow of the Erdtree* (2024). Nesta obra, o enredo tradicional é substituído por uma arqueologia visual interativa, no qual o trauma dos personagens está inscrito no ambiente e, de forma ainda mais contundente, no movimento.

O problema central deste artigo é investigar como elementos eminentemente técnicos, especificamente a manipulação da câmera e a matemática dos *frames* de animação, transcendem a função utilitária e ludológica para se tornarem os principais veículos de construção de mundo. Em *Elden Ring*, uma pausa artificial em um ataque ou a restrição abrupta do campo de visão comunicam intenções de forma significativamente mais visceral e imersiva do que blocos de texto expositivos.

Assim, os objetivos deste estudo centram-se em analisar a convergência entre a teoria do cinema (através da gestão do olhar) e a técnica de animação na produção de sentido narrativo. Procura-se demonstrar que o jogador contemporâneo não é um receptor passivo de uma história pré definida, mas uma engrenagem ativa em um sistema cibernético em que a câmera e o movimento gerenciam, simultaneamente, a sobrevivência motora e a compreensão histórica e emocional do universo jogável.

2. Fundamentação Teórica

Para sustentar esta análise não verbal, articula-se três pilares teóricos interdisciplinares. Inicialmente, investiga-se a teoria filmica da ocularização como mediadora do conhecimento espacial e tático. Em seguida, mobilizam-se os conceitos de arquitetura narrativa e orientação forense, redefinindo o espaço interativo como documento e o jogador como agente investigativo. Por fim, traduzem-se os princípios seculares da animação para o contexto interativo em tempo real, alicerçando a aplicação metodológica e semiótica da *Tricotomia de Transvio*.

2.1. O Olhar Mediado: Ocularização e Saber

Para compreender como o jogo direciona a percepção interpretativa e a tensão lúdica, recorre-se ao conceito de Ocularização [Jost 1987; Aumont and Marie 2009]. No

cinema, a ocularização define a relação intrínseca entre o que a câmera mostra e o que o personagem sabe, dividindo-se fundamentalmente em Ocularização Zero (a visão onisciente, independente de um sujeito diegético) e Ocularização Interna (a visão ancorada na subjetividade de um personagem).

Aplicando este conceito aos jogos digitais tridimensionais, observa-se que, embora a câmera livre em terceira pessoa seja um padrão da indústria para facilitar a navegação espacial, *Elden Ring* a emprega ativamente como um recurso narrativo opressivo. Para o público e os teóricos de cinema, é vital distinguir duas instâncias operativas nesta transposição. A primeira é a **câmera de interação** (Ocularização Zero), utilizada durante a exploração livre, em que a interatividade é máxima e o jogador tem agência total para circular e absorver a **narrativa ambiental** em seu próprio ritmo. A segunda é a **câmera dramática**, que ocorre quando o *engine* do jogo assume o controle parcial ou total do enquadramento, restringindo a agência do jogador. Ela opera em *cutscenes* tradicionais, diálogos fixos com *NPCs* (*Non-Player-Characters*) e, crucialmente no combate, ao travar a mira (*lock-on*). Nestes regimes, a liberdade de exploração é intencionalmente suprimida em prol do foco dramático ou da urgência extrema de sobrevivência, forçando uma transição violenta para a **Ocularização Interna Secundária**. O campo de visão restringe-se, a perspectiva nivela-se e alinha-se invariavelmente ao eixo da ação ou da ameaça. Esta mecânica não serve apenas à precisão do ataque; ela define o que o jogador "sabe", criando um funil atencional que transforma a contemplação estética livre em uma leitura forense, claustrofóbica e urgente da anatomia inimiga.

2.2. Arquitetura Narrativa e o Jogador-Escavador

A pesquisa apoia-se na seminal formulação de Henry Jenkins [Jenkins 2004], que postula o *game design* como "Arquitetura Narrativa". Para este autor, os jogos não devem necessariamente emular a linearidade do cinema ou da literatura. O espaço virtual atua como um repositório de histórias embutidas (*embedded narrative*), no qual o *level designer* distribui fragmentos de informação (sangue, barricadas destroçadas, feixes de luz direcionados) pelo cenário, tornando o ambiente um documento legível da pré-história do mundo antes mesmo que a interação mecânica ocorra.

Para extrair sentido desta arquitetura densa, é preciso compreender o sujeito que opera a câmera. A taxonomia clássica de perfis de jogadores de Richard Bartle [Bartle 1996] limitava o interesse narrativo a um mero subproduto da exploração espacial. Contudo, estudos empíricos modernos da psicologia dos jogos, como o de Nick Yee [Yee 2006], isolaram a "Imersão" e a "História" como motivações primárias. Yee provou academicamente que o desejo de descobrir o lore forma um perfil psicológico autônomo: o arquétipo do "Bardo", focado primariamente em interagir com o tecido narrativo do mundo, decifrando seus mitos. O conceito refere-se a todo o conjunto de conhecimentos, mitos, história de fundo e regras de um universo fictício.

Para elevar o perfil do Bardo de Yee ao contexto de extrema dificuldade e obscuridade mecânica de *Elden Ring*, mobiliza-se o conceito de *fandom* forense de Jason Mittell [Mittell 2015]. Mittell argumenta que, perante a perfurabilidade (*drillability*) de um texto complexo, o público recusa a passividade e assume uma "orientação forense". Propõe-se aqui, portanto, a figura do "jogador-escavador": um usuário que transcende radicalmente a experiência casual de *gameplay*. Este indivíduo atua como um verdadeiro arqueólogo digital, produzindo vídeos de horas dissecando a história, pausando gravações (*frame-stepping*) e utilizando modificações (*mods*) para descobrir segredos espaciais inalcançáveis na jogabilidade padrão. Cruzando essas ferramentas extremas com a disposição de cadáveres e textos, ele reconstrói a tragédia a partir de suas ruínas procedimentais.

2.3. A Gramática da Animação em Combate como Índice Cinético

Se o espaço é o documento a ser lido pelo jogador-escavador, a animação atua como o verbo transitivo que lhe dá vida e urgência. A legibilidade do combate na FromSoftware depende da adaptação sistêmica dos Princípios Tradicionais da Animação [Thomas e Johnston 1981] ao tempo real, transformando o movimento em um rigoroso *acting* reativo.

Para profissionais de cinema e animação linear, o *acting* reativo é uma técnica orgânica de direção onde o ator não segue um roteiro engessado, mas recebe impulsos instintivos. Nos jogos, essa reatividade é traduzida e delegada à árvore de comportamento (*behavior tree*), garantindo que a performance de um chefe se adapte proceduralmente à ação do jogador. A "antecipação" (*anticipation*) prepara o olhar para a ação violenta, a "encenação" (*staging*) foca a atenção em um detalhe crítico do *design* do oponente, e o "exagero" (*exaggeration*) confere peso e letalidade cósmica aos golpes. Analiticamente, esta gramática rítmica divide-se em janelas temporais interativas (*frame data*):

- **Startup Frames:** Os quadros iniciais de preparação do golpe. Eles ensinam a intenção, a força e o estado biológico de quem ataca.
- **Active Frames:** Os quadros em que a caixa de colisão (*hitbox*) está ativa e letal, transferindo a energia cinética para a violência sistêmica.
- **Recovery Frames:** Os quadros de recuperação motora, onde a inércia vence o personagem, oferecendo uma janela de punição ou exaustão narrativa.

Esta matemática intrincada não define apenas a "dificuldade mecânica" arbitrária. Ela é uma ferramenta biográfica ancorada na semiótica. Como será discutido na Metodologia a seguir, para a semiótica de Charles Sanders Peirce, um índice é um signo que possui conexão existencial direta com seu objeto [Santaella 2002]. Neste contexto, o *frame data* atua formalmente como um *Índice Cinético*: a lentidão em um *startup* não é um símbolo arbitrário ou ícone representativo, mas a manifestação física e causal de uma condição biológica ou moral preexistente do personagem.

3. Metodologia: A Tricotomia de Transvio e a Semiótica do Movimento

O conceito original de Silva (2020) define o "transvio" como o fenômeno em que a narrativa de um jogo eletrônico transcende a camada puramente semântica e manifesta-se ativamente através da interatividade. O presente estudo apropria-se deste modelo e o expande especificamente para a anatomia do movimento, propondo que a matemática da animação em combate constitui a principal via desse transvio narrativo em jogos da *FromSoftware*.

A principal contribuição metodológica deste artigo é a adoção e a expansão da *Tricotomia de Transvio* [Silva 2020]. Este estudo adota uma abordagem qualitativa baseada em análise de jogo (*game analysis*), compreendida como uma prática interpretativa estruturada [Fernández-Vara 2015; Zagal 2010]. A proposta metodológica não se limita à observação descritiva, mas organiza a observação a partir de critérios empíricos explícitos e replicáveis. Além disso, a pesquisa alicerça-se na estrutura formal proposta por Alexandre Vieira da Silva [Silva, A. V. 2023], que categoriza a informação do jogo digital em três camadas indissociáveis: a Semântica (responsável pelas áreas de linguagem e significado), a Tecnológica (focada na lógica de programação e suportes) e a Interativa (pertinente aos sistemas e processos de agência do meio). Neste estudo, a animação atua precisamente como o eixo transversal a esse modelo: o *frame data* (camada Tecnológica) opera durante o embate mecânico (camada Interativa) para, finalmente, comunicar o trauma e a biografia do herói (camada Semântica).

Para garantir consistência interpretativa e permitir que a observação seja menos subjetiva e replicável em estudos futuros, a metodologia foi estruturada em quatro etapas empíricas:

3.1. Unidade de Análise

A unidade de análise adotada consiste no "Evento de Interação Cinética" (*EIC*), focado em sequências de combate específicas, com ênfase em:

- Encontros com chefes;
- Transições de fase;
- Execuções de ataques identificáveis. Neste estudo, o recorte foca em momentos recorrentes do combate contra o personagem General Radahn, considerando tanto o jogo base quanto sua expansão.

3.2. Procedimento de Observação

A coleta de dados foi realizada por meio de observação direta e repetida das sequências selecionadas, incluindo:

- Execução ativa dos combates;
- Revisão de gravações de *gameplay* (análise quadro a quadro);

- Comparação entre diferentes fases do mesmo encontro. A análise prioriza padrões perceptíveis e recorrentes na malha mecânica, em vez de ocorrências isoladas.

3.3. Eixos Analíticos e Critérios

A observação do EIC é estruturada a partir de três eixos, cada um com critérios empíricos específicos:

- **Eixo 1: Ocularização (Controle do Olhar):** Avalia como o sistema de câmera influencia a percepção do jogador. Critérios: grau de controle do jogador sobre a câmera; amplitude do campo de visão (FOV); ocorrência de restrições ou quebras de controle (ex.: perda de *lock-on*); alinhamento da câmera com fontes de ameaça.
- **Eixo 2: Animação (Tempo e Comportamento):** Examina a organização temporal e expressiva dos movimentos. Critérios: duração perceptível das fases do movimento (preparação/*startup*, execução, recuperação); consistência ou variação de padrões de ataque; previsibilidade dos movimentos; relação entre tempo de execução e resposta exigida do jogador.
- **Eixo 3: Ambiente e Som (Indicialidade Espacial):** Analisa a organização do espaço e seus elementos narrativos. Critérios: densidade e distribuição de elementos visuais; recorrência de padrões ambientais; configuração espacial da arena; uso de elementos sonoros e de contraste visual [Block 2008] como reforço de contexto.

3.4. Estratégia Analítica

A interpretação dos dados baseia-se na correlação entre os três eixos. Em vez de analisar cada dimensão isoladamente, busca-se identificar como as mudanças na câmera afetam a leitura da animação, como os padrões de movimento alteram a percepção do espaço e como os elementos ambientais influenciam a resposta do jogador. Essa abordagem relacional permite compreender a experiência de jogo como um fenômeno integrado, no qual percepção, ação e espaço operam simultaneamente para gerar a narrativa.

4. Análise de Caso: A Saga de Radahn através da Tricotomia

Para demonstrar a validade do método, aplica-se a estratégia analítica à saga do General Radahn, examinando sua degradação no jogo base até sua ressurreição na expansão. A análise é dividida em recortes de Eventos de Interação Cinética (EICs).

4.1. Aproximação Inicial e Ataque à Distância (Jogo Base)

- **Delimitação do EIC:** Do momento em que o jogador entra na arena nas Dunas das Lamentações até a primeira sequência de disparos gravitacionais de Radahn.

- **Eixo 1 (Ocularização):** Estado de mira livre (sem *lock-on* inicial); campo de visão (FOV) aberto; restrição de agência inexistente.
- **Eixo 2 (Animação):** *Startup* dos ataques à distância perceptível e bastante antecipado; padrão mecânico repetitivo e previsível.
- **Eixo 3 (Ambiente/Som):** Topografia caracterizada por uma arena extensa e aberta (um cemitério de espadas contínuo); densidade visual baixa.
- **Interpretação:** O campo de visão amplo e a ausência de travamento direcionam a percepção para a escala do inimigo perante o cenário. Os ataques à distância estabelecem um ritmo inicial que permite leitura antecipada. Narrativamente, o espaço e a câmera reforçam a monumentalidade do confronto e a letalidade opressora do General, mesmo à distância.

4.2. O Combate Corpo a Corpo e a Degradação (Jogo Base)

- **Delimitação do EIC:** Combate de curta distância contra a montaria e o General infectado pela Podridão Escarlate (*Scarlet Rot*).
- **Eixo 1 (Ocularização):** Alinhamento da câmera fixo na ameaça (*lock-on*); amplitude visual severamente preenchida pelo modelo 3D de grandes proporções do chefe.
- **Eixo 2 (Animação):** Duração das fases de preparação (*startups*) visivelmente arrastadas; alta variação e inconsistência nos padrões de ataque, com perda frequente de equilíbrio; movimentos projetam-se erráticamente para além do posicionamento do jogador.
- **Eixo 3 (Ambiente/Som):** Ausência de falas articuladas; uso recorrente de urros e grunhidos dissonantes; céus com paleta cromática vermelho-ferrugem indicando o trauma biológico do local.
- **Interpretação:** A instabilidade dos quadros de animação e o *spacing* desajeitado não são falhas de código, mas índices diretos da demência neurológica. A correlação com os urros bestiais (Eixo 3) atesta clinicamente o esfacelamento da mente racional do guerreiro. Contudo, a inércia dos ataques evita colapsar sobre seu cavalo, criando uma poética trágica onde a mecânica residual demonstra que, mesmo em estado bestial, o subconsciente do herói protege o seu companheiro.

4.3. Transição de Fase: O Meteoro (Jogo Base)

- **Delimitação do EIC:** Atingimento de 50% de vida do chefe, culminando em sua saída da arena até o impacto atmosférico.

- **Eixo 1 (Ocularização):** Ocorrência de quebra forçada do controle de mira (*lock-on* desativado pelo sistema); amplitude visual sem alvo fixo, exigindo controle puramente manual.
- **Eixo 2 (Animação):** Ausência total do modelo de colisão do inimigo por vários segundos, culminando em um ataque de altíssima velocidade e colossal área de efeito.
- **Eixo 3 (Ambiente/Som):** Silêncio pontual seguido pelo ruído de chamas atmosféricas; forte indicialidade espacial através do brilho do impacto no ambiente escuro.
- **Interpretação:** A mudança abrupta da câmera retira a agência visual do jogador, instilando profunda vulnerabilidade. A correlação entre a perda do controle ocular e a abstenção temporal da animação forja um "transvio" tático que conta uma história pura de escala: o oponente deixa de ser lido como um adversário físico para ser sentido como um cataclismo cósmico incontrolável.

4.4. A Ascensão Divina: O "Cross-Slash" e o Agarrão (Expansão DLC)

- **Delimitação do EIC:** Sequências de combos corpo a corpo (notoriamente o ataque de dupla lâmina cruzada) e o ataque de agarrão (*grab*) na segunda fase do chefe nos Portões da Divindade.

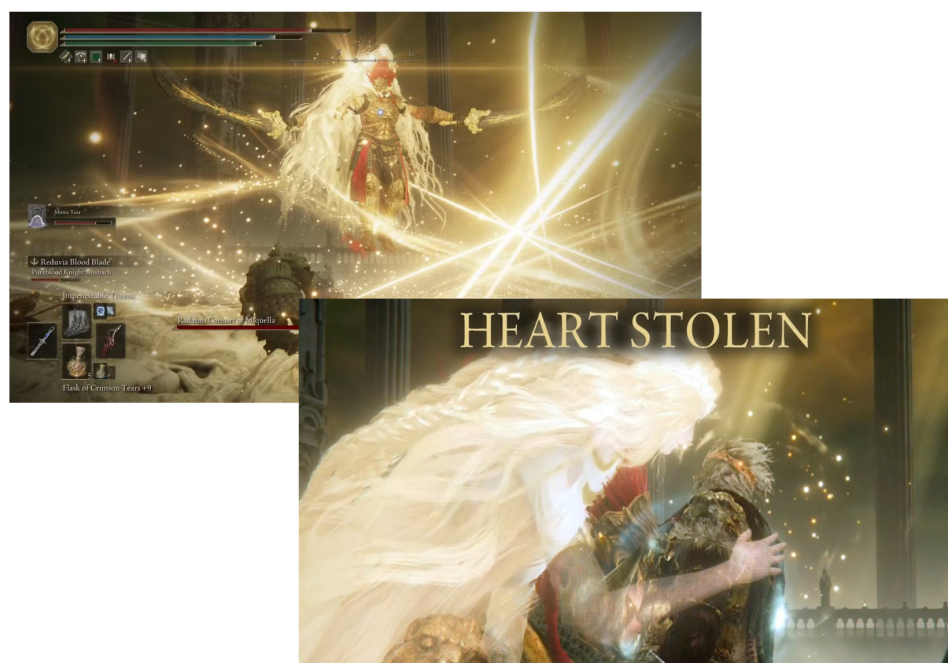


Figura 1: Análise visual do Consorte Radahn. À esquerda, a obstrução do campo de visão (FOV) por efeitos de luz sagrada que reduzem a agência visual; à direita, a animação estendida do agarrão (grab) que subverte o timing de combate punitivo para um desfecho narrativo de coerção. Fonte: captura de tela da autora, a partir de Elden Ring (FROM SOFTWARE, 2022).

- **Eixo 1 (Ocularização):** Grau de controle restrito pelo *lock-on*; ocorrência severa de restrições visuais devido à alta densidade de efeitos de luz sagrada que obstruem o campo de visão perante o modelo.
- **Eixo 2 (Animação):** Duração perceptível de preparação (*startup*) quase inexistente no *Cross-Slash* (calculado em cerca de 9 *frames* a 60fps); consistência altíssima de padrões sem janelas de recuperação seguras; relação punitiva extrema entre tempo de execução e exigência de resposta. O agarrão subverte este padrão, apresentando um *startup* lento que resulta em uma animação estendida sem dano direto, mas com *Game Over* condicional ("Heart Stolen").
- **Eixo 3 (Ambiente/Som):** Arena de configuração espacial contida; topografia indicial macabra (paredes formadas por fósseis); uso de música coral e luzes douradas ofuscantes.
- **Interpretação:** A relação entre o tempo de resposta quase desumano (Eixo 2) e a cegueira luminosa induzida (Eixo 1 e 3), operando pelo princípio de contraste visual [Block 2008], traduz mecanicamente a perfeição opressora da divindade. Em vez da agressividade caótica do jogo base, o jogador depara-se com um rigor marcial implacável. Narrativamente, o abraço lento do agarrão, que culmina no roubo silenciado do avatar perante um cenário de genocídio arquitetônico, encerra a obra com uma premissa cínica traduzida em *gameplay*: a coerção afetuosa do Deus é uma tirania muito mais devastadora do que o aço gravitacional.

5. Discussão: A Superação do Debate Ludo-Narrativo

A aplicação estrita da *Tricotomia de Transvio* comprova a fratura completa do paradigma da passividade na experiência lúdica. Ao traduzir indícios visuais em reflexos cognitivos urgentes em *Elden Ring*, os dados levantam uma resposta contundente a um dos embates clássicos da academia de jogos: a cisão artificial entre Ludologia (mecânicas/regras como centro) e Narratologia (representação/enredo como centro).

A parametrização das animações de combate como "Índices Cinéticos" demonstra que, na *FromSoftware*, essa separação é filosoficamente falsa. O Índice Cinético atua como a verdadeira **ponte ludo-narrativa** que liga a interação **mecânica ao drama**, pois a animação consegue tensionar as camadas Tecnológica e Interativa para produzir, de forma simultânea, um resultado plenamente semântico e dramático. A mecânica não "atrapalha" a história. A narrativa é a própria distribuição matemática do *frame data*. Quando o jogador depara-se com o *startup* engasgado e irregular de Radahn, ele não está lendo um texto sobre a Podridão Escarlata; ele sente

mecanicamente a falência neurológica no instante em que sua esquivas temporal falha e ele é punido.

O transvio ocorre na dialética entre a câmera de interação e a câmera dramática (Eixo 1). A beleza do mundo desmoronado (Eixo 3) prepara a atmosfera emotiva, mas é apenas sob a lente opressiva do *lock-on* que o jogador experimenta a verdadeira agência forense (Eixo 2). A história e a mitologia perdem seu caráter estático e tornam-se profundamente dependentes da proficiência motora do "jogador-escavador" para serem desveladas. A narrativa não reside numa *cutscene* separada do perigo, mas consolida-se através da falha tática sentida nas mãos de quem aperta o controle, sangrando os alicerces entre o que é jogado e o que é interpretado.

As implicações desta metodologia estendem-se para o *game design* futuro, demonstrando que a dificuldade mecânica pode ser um recurso retórico poderoso. Para a formação de animadores, evidencia a necessidade de incorporar a compreensão matemática dos quadros como ferramentas de roteiro. Para os *game studies*, o *Índice Cinético* oferece um framework que permite analisar jogos de ação tratando o combate não como barreira à narrativa, mas como o próprio texto a ser lido.

6. Conclusão

As descobertas sistemáticas deste estudo atestam, de forma irrefutável, que as complexas engrenagens da animação, aliadas ao *acting* sistêmico e à limitação imposta pela ocularização, não operam como meras alegorias visuais que sobrevoam a jogabilidade. Elas são as robustas vigas biomecânicas sob as quais repousa o universo de *Elden Ring*. A dor persistente do herói exprime-se no hiato de movimento de sua arma, o peso onipotente da divindade infere-se na supressão do firmamento e o terror reverencial transborda na usurpação imperativa da tela em um *game over* de amor letal.

Ao validar a envergadura retórica e filosófica do movimento como linguagem primária e índice peirceano dinâmico, esta pesquisa enriquece os fundamentos transdisciplinares da Animação Digital e dos *Game Studies*. Embala-se a comprovação de que as grandes produções mundiais operam como idiomas autônomos espaciais, superando a pecha de "filmes com breves pausas de controle". O percurso investigativo do jogador transforma as dinâmicas de evasão rítmica numa profunda literatura cinestésica, posicionando a coreografia impiedosa do combate não como um teste efêmero de velocidade, mas como a mais vital e contundente manifestação do drama interativo concebida na modernidade digital.

References

- Aumont, J. and Marie, M. (2009) "A Análise do Filme", Lisboa: Texto & Grafia.
- Bartle, R. (1996) "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs", Journal of MUD research, v. 1, n. 1, p. 19.
- Block, B. (2008) "The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media", 2. ed. Burlington: Focal Press.
- Daobeezy (2024) "Getting Your Heart Stolen - Elden Ring DLC", youtube.com/shorts/RhXuqEymaHo. Accessed: 20 Mar. 2026.
- Fernández-Vara, C. (2015) "Game as a System, Game as a Text", In: Game Studies, v. 11, n. 1.
- Gingy (2024) "A Story Analysis of Elden Ring + DLC", <https://youtu.be/c6vrgrfuAAM>. Accessed: 20 Mar. 2026.
- Hemmann, K. (2022) "Environmental Horror in Elden Ring".
- Jenkins, H. (2004) "Game Design as Narrative Architecture", In: Wardrip-Fruin, N. and Harrigan, P. (Ed.). First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge: MIT Press, p. 118-130.
- Jost, F. (1987) "L'œil-caméra : Entre film et roman", Lyon: Presses Universitaires de Lyon.
- Mittell, J. (2015) "Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling", Nova York: NYU Press.
- Silva, A. M. (2020) "A Narrativa no Jogo Eletrônico The Last of Us: Uma Relação entre Narrativa Ambiental e a Segunda Tricotomia Peirceana".
- Silva, A. V. da. (2023) "Elementos estruturais de um jogo digital: camadas de informação, mídia, processos e criação de mecânicas", Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), São Paulo. Accessed: 12 Apr. 2026.
- Solaire of Astora (2025) "7 Reasons Why Radahn is the Coolest Character in Elden Ring", youtube.com/shorts/c-rx7sz74WA. Accessed: 20 Mar. 2026.
- Thomas, F. and Johnston, O. (1981) "The Illusion of Life: Disney Animation", Nova York: Abbeville Press.

Wraff (2024) "HEART STOLEN - ELDEN Ring",
[youtube.com/shorts/t0h4kbi-2-c](https://www.youtube.com/shorts/t0h4kbi-2-c). Accessed: 20 Mar. 2026.

Yee, N. (2006) "Motivations for play in online games", *CyberPsychology & behavior*, v. 9, n. 6, p. 772-775.

Zagal, J. P. (2010) "Ludoliteracy: Defining, Understanding, and Supporting Games Education", Pittsburgh: ETC Press.

Zullie the Witch (2022) "Elden Ring - The craziest attack in the game",
youtu.be/gKAtNy6NO6g. Accessed: 20 Mar. 2026.

Zullie the Witch (2024) "The new craziest attack in Elden Ring",
youtu.be/qfo9XQOL7Fg. Accessed: 20 Mar. 2026.