

Muito Além do Samba e Capoeira? A Evolução e a Percepção da Brasilidade na Indústria de Jogos Global

Far Beyond Samba and Capoeira? The Evolution and Perception of Brazilian Identity in the Gaming Industry

Claudia S. D. Coutinho¹, Daniel L. Costa¹, Giulia L. M. Aragão¹

¹Centro Universitário Unifacisa (UNIFACISA)
Campina Grande - Paraíba - Brasil

claudia.coutinho@maisunifacisa.com.br, daniel.costa@unifacisa.edu.br,
giulia.aragao@maisunifacisa.com.br

Abstract. Introduction: The representation of national identities in foreign digital games fluctuates between cultural homage and the reproduction of stereotypes. For the Brazilian community, this image is mediated by a dual perception: that of the player, who seeks identification, and that of the developer, who analyzes technical precision and the rigor of cultural research.

Objective: This paper analyzes the construction of Brazil's image in 29 foreign titles, identifying recurring tropes and contrasting the views of developers and players regarding the coherence of these representations. **Methodology:** The research utilizes a documentary survey of games (from Driver 2 to Tekken 8) and the analysis of data collected via a survey with students in the gaming field, focusing on elements of design, narrative, and setting. **Results:** It is expected to highlight a gap between the high technical quality of major studios and the superficiality of cultural research, as well as to identify how the technical perspective of the Brazilian developer proposes new paths for a more authentic and less stigmatized representation.

Keywords: Cultural Representation, Brazil, Game Development,

Stereotypes, National Identity

Resumo. Introdução: A representação de identidades nacionais em jogos digitais estrangeiros é um campo que oscila entre a homenagem cultural e a reprodução de estereótipos. Para a comunidade brasileira, essa imagem é mediada por uma percepção dual: a do jogador, que busca identificação, e a do desenvolvedor, que analisa a precisão técnica e o rigor da pesquisa cultural. **Objetivo:** Este artigo analisa a construção da imagem do Brasil em 29 títulos estrangeiros, identificando tropos recorrentes e confrontando a visão de desenvolvedores e jogadores sobre a coerência dessas representações.

Metodologia: A pesquisa utiliza um levantamento documental de jogos (de Driver 2 a Tekken 8) e a análise de dados coletados via formulário com estudantes da área de jogos, focando em elementos de design, narrativa e ambientação. **Resultados:** Espera-se evidenciar um descompasso entre a alta qualidade técnica dos grandes estúdios e a superficialidade da pesquisa cultural, bem como identificar como a visão técnica do desenvolvedor brasileiro propõe novos caminhos para uma representação mais autêntica e menos estigmatizada.

Palavras-chave: Representação Cultural, Brasil, Desenvolvimento de

Jogos, Estereótipos, Identidade Nacional.

1. Introdução

Jogar um título AAA e dar de cara com o Brasil é, quase sempre, um choque cultural reverso. Para nós, que estamos do lado de dentro da criação de jogos, o olhar é clínico e, muitas vezes, frustrado. Não é apenas sobre "ter um personagem brasileiro"; é sobre como a arquitetura de níveis, o character design e a narrativa são construídos. Como aponta Shaw (2014), a representação em games não é apenas um espelho da realidade, mas uma ferramenta que define quem pertence ou não a determinados espaços de poder simbólico. Quando abrimos Valorant (2020) ou Tekken 8 (2024), a pergunta que fica no ar é: o estúdio gringo realmente nos entendeu ou só colocou uma skin de "exotismo" para bater meta de diversidade?

O Brasil é um gigante no mercado consumidor, mas na tela, ainda somos frequentemente reduzidos ao "Filtro Amarelo" da pobreza ou à "Amazonização" absoluta. Esse fenômeno de simplificação cultural, que Siedl (2014) descreve como a "tropicalização" do espaço, transforma nossas cidades em playgrounds de guerra urbana. Vemos isso nitidamente na São Paulo de Max Payne 3 (2012) ou no Rio de Janeiro de Modern Warfare 2 (2009). Como desenvolvedores, questionamos a curadoria de assets e a pesquisa de campo: por que a sinalização urbana está em espanhol? Por que o bioma de uma metrópole parece uma selva impenetrável? A "geografia imaginária" de Said (2007) nunca foi tão real quanto nos mapas de FPS estrangeiros.

No entanto, há uma mudança de meta. Personagens como Raze (Valorant) ou Giovanna (Guilty Gear Strive) sugerem que alguns estúdios começaram a ouvir consultorias locais ou a investir em um worldbuilding menos preguiçoso. O problema é que essa evolução não é linear. Enquanto uns acertam na gíria e no sotaque, outros ainda nos prendem a tropos do século passado, como o "selvagem elétrico" ou o "místico da floresta". Essa dissonância entre a alta fidelidade técnica e a baixa fidelidade cultural cria um abismo na experiência do jogador brasileiro, que oscila entre o pertencimento e o incômodo.

Este artigo dissecar essa relação tóxica e apaixonada entre a indústria global e a identidade brasileira. Analisamos um extenso *corpus* de títulos, cruzando a análise técnica de design com a percepção real de quem desenvolve e joga no Brasil. Através de um levantamento documental e uma pesquisa de campo com a comunidade, buscamos mapear onde a indústria está acertando o timing e onde ela ainda precisa de um *patch* urgente de realidade. Afinal, se o mundo quer jogar no nosso território, que o faça respeitando a complexidade da nossa *lore*.

2. O Brasil como “Level” e Personagem

A representação de nações em mídias interativas não é um processo neutro. Segundo Shaw (2014), a representatividade nos games vai além da simples presença de um avatar; trata-se de como as identidades são construídas e consumidas. No caso do Brasil, essa construção na indústria estrangeira (especialmente a norte-americana, europeia e japonesa) frequentemente passa por dois filtros principais: o exotismo e a marginalidade.

2.1. O “Tropicalismo” e a Estética do Exótico

Historicamente, o Brasil é retratado em jogos através de uma lente que busca o “diferente”. Essa perspectiva, muitas vezes chamada de exotização, reduz a complexidade de um país continental a elementos visuais imediatos: a selva amazônica, o Carnaval e o futebol. Jogos de luta pioneiros, como *Street Fighter II* com o personagem Blanka, estabeleceram um arquétipo onde o brasileiro é intrinsecamente ligado à natureza ou ao misticismo (Siedl, 2014)

2.2. A “Favelização” e o Filtro de Conflito

Com o avanço das capacidades gráficas e a popularização dos jogos de tiro (FPS) e ação, a representação migrou da floresta para as periferias urbanas. Títulos como *Modern Warfare 2* (2009) e *Max Payne 3* (2012) consolidaram a estética da favela como o cenário de “guerra urbana” por excelência.

Nesta fundamentação, é importante destacar o conceito de **Geografia Imaginária** (Said, 1978 adaptado para games). Os estúdios criam versões do Rio de Janeiro ou São Paulo que, embora tecnicamente impressionantes em termos de assets e iluminação, são estruturadas apenas para servir ao gameplay de combate. O resultado é uma representação onde o brasileiro médio é frequentemente desumanizado, aparecendo apenas como o “inimigo genérico” ou o figurante em um cenário de miséria, reforçando estigmas sociais em escala global.

2.3. O Olhar do Desenvolvedor: Autenticidade vs. Estereótipo

A discussão teórica ganha uma nova camada quando analisamos a pesquisa de campo (field research) dos estúdios. Existe uma diferença clara entre a representação “preguiçosa” — que confunde português com espanhol ou coloca araras na Avenida Paulista — e a representação “colaborativa”.

Recentemente, temos visto uma mudança para personagens com maior profundidade narrativa, como a Raze (Valorant) ou a Giovanna (Guilty Gear Strive). Aqui, o design de personagem (character design) começa a incorporar gírias reais, paletas de cores menos óbvias e referências culturais que vão além do clichê. Para o desenvolvedor brasileiro, estudar esses casos é entender o limite entre usar uma cultura como “skin” e integrá-la genuinamente na narrativa do jogo. Nesta fundamentação, é importante destacar o conceito de **Geografia Imaginária** (Said, 1978 adaptado para games). Os estúdios criam versões do Rio de Janeiro ou São Paulo que, embora tecnicamente impressionantes em termos de assets e iluminação, são estruturadas apenas para servir ao gameplay de combate. O resultado é uma representação onde o brasileiro médio é frequentemente desumanizado, aparecendo apenas como o “inimigo genérico” ou o figurante em um cenário de miséria, reforçando estigmas sociais em escala global.

3. O “Audit” Cultural e Técnico

Para investigar a profundidade (ou a falta dela) na representação brasileira, este trabalho adotou uma abordagem mista, combinando análise documental e pesquisa de campo. O processo foi estruturado em dois *sprints* principais: o levantamento do *corpus* de jogos e a coleta de percepções da comunidade de desenvolvedores e jogadores.

3.1. Seleção do Corpus e Análise Documental

A primeira etapa consistiu na curadoria de 29 títulos estrangeiros (de 1999 a 2025) que apresentam elementos brasileiros em seu worldbuilding ou character design. A seleção não foi aleatória; buscamos cobrir diferentes gêneros (FPS, Luta, RPG, Esportes) e gerações de hardware para observar a evolução técnica dos assets e da narrativa.

Como aponta Consalvo (2007), os jogos possuem uma "paratextualidade" que informa o jogador antes mesmo do *gameplay*. Analisamos, portanto, não apenas o código final, mas como esses personagens e cenários são vendidos nos trailers e materiais de marketing. A análise focou em três pilares técnicos:

1. **Fidelidade de Asset:** Coerência de arquitetura, sinalização urbana e vegetação.
2. **Design Sonoro e Linguístico:** Dublagem, gírias e a persistência do erro clássico de confundir português com espanhol.
3. **Mecânicas de Identidade:** Como a "brasilidade" é traduzida em mecânicas (ex: Capoeira, agilidade ou habilidades ligadas à natureza).

3.2. Pesquisa de Campo: O Olhar de Quem Desenvolve

Para validar as percepções técnicas, foi aplicado um formulário de pesquisa direcionado a estudantes e egressos da área de Jogos Digitais, divulgado em um grupo vinculado ao curso da [OMITIDO PARA REVISÃO ANÔNIMA] — o que dialoga com o conceito de análise de “valores em jogo”, proposto por Flanagan (2009). O objetivo foi investigar se o olhar de indivíduos com familiaridade com o desenvolvimento de jogos tende a ser mais crítico do que o de jogadores casuais.

O formulário foi estruturado em cinco eixos qualitativos, focando em:

- **Percepção de Área:** onde o Brasil é mais representado (cenários vs. personagens);
- **Coerência Cultural:** avaliação da pesquisa e fidelidade cultural por parte de estúdios internacionais;
- **Mapeamento de Tropos:** identificação dos clichês mais recorrentes na indústria;
- **Impacto na Identidade:** como a representação (mesmo que estereotipada) afeta o senso de pertencimento dos jogadores;
- **Exemplos Práticos:** identificação de jogos que melhor ou pior representam o Brasil, com justificativas.

A coleta resultou em 20 respostas, caracterizando uma amostra não probabilística por conveniência. Embora não representativa em termos estatísticos, a amostra permite uma análise exploratória das percepções de indivíduos inseridos no contexto acadêmico e com diferentes níveis de experiência na área.

A análise dos dados seguiu o método de Análise de Conteúdo ((BARDIN, 2016), no qual as respostas abertas foram categorizadas para identificar padrões de insatisfação e elogios técnicos. Essa abordagem permitiu articular o “olhar de desenvolvedor” com a análise prática de jogos, possibilitando o cruzamento entre o que os grandes estúdios produzem e o que o público brasileiro, especialmente o mais especializado, percebe e espera.

3.2.1 Percepção de Área de Representação

Conforme apresentado na Figura 1, a maior parte dos respondentes identifica o Character Design como principal forma de representação do Brasil em jogos estrangeiros.

Figura 1. Percepção da área de representação do Brasil em jogos estrangeiros

Pensando nos jogos estrangeiros que você conhece, em qual área você percebe a maior presença de elementos brasileiros?

20 respostas



Fonte: Dados da Pesquisa (2026)

Os dados indicam uma predominância do Character Design (50%), seguido por Level Design (25%), Áudio (20%) e uma presença mínima de Lore/Narrativa (5%).

Mais do que uma simples distribuição, esse resultado revela uma lógica de representação superficial centrada na visibilidade imediata. Personagens são elementos de fácil reconhecimento e rápida identificação cultural, o que sugere que os estúdios priorizam símbolos diretos de “brasilidade” em vez de investir em construção narrativa.

A baixa presença na categoria de narrativa é particularmente significativa: ela indica que o Brasil raramente é tratado como agente narrativo, sendo mais frequentemente utilizado como recurso estético ou identitário pontual. Isso reforça uma dinâmica em que a cultura brasileira é “acessório”, e não estrutura do mundo do jogo.

Além disso, a presença relevante no áudio (20%) aponta para um uso estratégico de elementos como sotaque e música como marcadores culturais rápidos — o que pode reforçar autenticidade, mas também estereótipos quando não contextualizados.

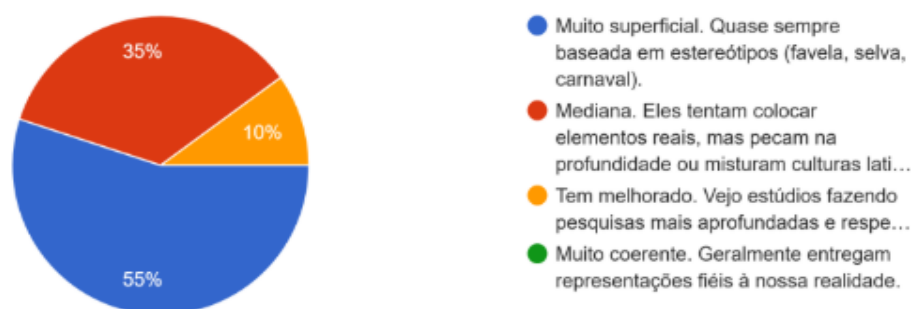
3.2.2 Coerência Cultural

A avaliação da coerência cultural na representação do Brasil revela uma percepção majoritariamente crítica entre os participantes.

Figura 2. Avaliação da coerência cultural na representação do Brasil

Como futuro(a) profissional da área, como você avalia a coerência e a pesquisa cultural dos grandes estúdios gringos ao representar o Brasil?

20 responses



Fonte: Dados da Pesquisa (2026)

Observa-se que 55% dos respondentes classificam essas representações como “muito superficiais”, enquanto 35% as consideram “medianas” e apenas 10% percebem uma melhoria recente. Nenhum participante avaliou as representações como altamente coerentes.

Esse cenário evidencia que, para a maioria, os estúdios internacionais ainda operam com base em referências limitadas e estereotipadas. A predominância das avaliações negativas sugere não apenas falhas pontuais, mas um padrão recorrente de simplificação cultural. Mesmo nas avaliações medianas, nota-se a presença de inconsistências, como a mistura de elementos de diferentes países latino-americanos, o que reforça a percepção de generalização cultural.

O levantamento mostrando apenas 10% percebendo melhora aponta para uma mudança ainda incipiente na indústria, possivelmente associada a tendências recentes de diversidade, mas ainda longe de ser dominante.

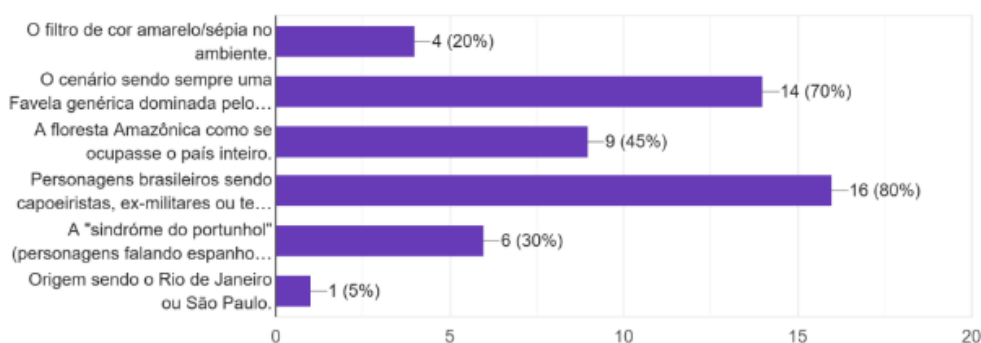
3.2.3 Tropos e Estereótipos

A identificação dos clichês mais recorrentes evidencia padrões bem definidos na construção da imagem do Brasil na indústria de jogos.

Figura 3. Representação e estereótipo em jogos estrangeiros

Quais tropos (clichês) de representação do Brasil você acha mais batidos ou incoerentes na indústria gringa?

20 respostas



Fonte: Dados da Pesquisa (2026)

Entre os elementos mais citados, destacam-se os personagens associados a capoeira, futebol ou militarização (80%), seguidos por cenários de favelas genéricas (70%) e pela generalização da floresta amazônica como representação do país (45%). Também aparecem o uso de espanhol ou “portunhol” (30%) e a aplicação de filtros visuais amarelados (20%).

A concentração desses elementos aponta para uma construção estereotipada e padronizada da identidade brasileira. Em vez de refletir a diversidade cultural do país, os jogos tendem a recorrer a símbolos de fácil reconhecimento global, ainda que imprecisos. A recorrência de erros linguísticos e simplificações geográficas reforça a hipótese de uma abordagem superficial, com pouca atenção à autenticidade cultural.

3.2.4 Impacto na Identidade do Jogador

A percepção do impacto dessas representações revela uma relação ambivalente entre visibilidade e identificação cultural.

Figura 4. Impacto da representação do Brasil nos Jogadores

Na sua opinião, como essa representatividade (mesmo quando estereotipada) impacta os jogadores brasileiros?

20 respostas



Fonte: Dados da Pesquisa (2026)

Os dados mostram que 50% dos participantes identificam um impacto positivo, relacionado à presença do país em uma mídia global. Em contrapartida, 30% apontam efeitos negativos, como frustração e reforço de estereótipos, enquanto 20% consideram esse aspecto indiferente.

Essa distribuição indica que a simples presença do Brasil nos jogos não é suficiente para garantir uma recepção positiva. A qualidade da representação desempenha um papel central na forma como os jogadores interpretam e se relacionam com esses conteúdos. Assim, enquanto a visibilidade pode gerar engajamento, representações superficiais tendem a comprometer a identificação e reforçar percepções distorcidas.

3.2.5 Representações em Jogos: Análise Qualitativa

As respostas abertas permitiram identificar padrões na percepção dos participantes quanto à representação do Brasil em jogos estrangeiros. A partir da Análise de Conteúdo (BARDIN, 2016), as falas foram organizadas em categorias temáticas, considerando os exemplos citados e as justificativas apresentadas.

- **Representações consideradas positivas:**

Entre os jogos mencionados positivamente, destacam-se títulos como Overwatch, Tekken, Rainbow Six Siege e Horizon Chase Turbo. Os principais aspectos valorizados incluem:

- Presença de personagens brasileiros com identidade própria
- Inserção de elementos culturais reconhecíveis
- Representações que evitam associação direta com criminalidade
- Integração da cultura ao gameplay

Um exemplo recorrente é o personagem Lúcio, descrito como uma representação positiva por não reforçar estereótipos negativos e por apresentar uma identidade ligada à música e à comunidade.

Além disso, jogos como Horizon Chase Turbo foram destacados pela valorização de elementos culturais internos, como sotaques regionais e referências ao cotidiano brasileiro, evidenciando uma representação mais próxima da realidade vivida.

- **Representações consideradas negativas:**

Por outro lado, jogos como Max Payne 3, Street Fighter e Zula, foram citados como exemplos problemáticos. As críticas concentram-se em:

- Associação recorrente do Brasil à violência
- Uso da favela como principal (ou único) cenário
- Construção de personagens caricatos ou desumanizados
- Simplificação cultural e geográfica

Uma das falas evidencia essa percepção: “O Brasil aparece sempre como favela ou carnaval, sem mostrar outras realidades.”

Outro ponto recorrente foi a crítica à homogeneização cultural, como o uso indevido de idioma ou a representação genérica de cenários que poderiam pertencer a qualquer país.

- **Representações ambíguas ou parciais:**

Algumas respostas indicam percepções intermediárias, nas quais os jogos apresentam tanto aspectos positivos quanto limitações.

É o caso de títulos que incluem personagens brasileiros, mas ainda recorrem a estereótipos visuais ou narrativos. Nesses casos, a representação é reconhecida, mas não plenamente validada pelos participantes.

A análise qualitativa reforça os dados quantitativos ao evidenciar que a representação do Brasil na indústria internacional de jogos oscila entre tentativas de autenticidade e a recorrência de estereótipos. Jogos bem avaliados tendem a integrar elementos culturais de forma funcional e contextualizada, enquanto os exemplos negativos revelam uma dependência de imagens simplificadas e facilmente reconhecíveis.

Observa-se, ainda, uma distinção entre produções estrangeiras e nacionais: enquanto os primeiros frequentemente recorrem a estereótipos, jogos desenvolvidos por estúdios brasileiros demonstram maior sensibilidade cultural e diversidade de representação.

4. Discussão: Auditando o Corpus e a "Fidelidade de Fachada"

Nesta seção, confrontamos os dados da pesquisa de campo com a análise técnica dos títulos selecionados. Para sistematizar essa comparação, elaboramos um quadro (Tabela 1) que utiliza critérios de "Fidelidade de Asset" e "Rigor Cultural" para auditar como a indústria estrangeira tem construído o Brasil ao longo das décadas.

Tabela 1. Matriz de Análise de Representação Brasileira em Títulos Estrangeiros

Título (Ano)	Gênero	Tipo de Repr.	Principal Tropo/Elemento	Nível de Fidelidade
Driver 2 (2000)	Corrida	Cenário	Rio de Janeiro (Turístico)	Baixa (Técnica)
Max Payne 3 (2012)	Ação/TPS	Cenário/Enredo	Militarização e Favela	Alta (Asset) / Baixa (Social)
Overwatch 2 (2022)	Hero Shooter	Personagem/Mapa	Lúcio / Rio Futurista	Alta
Valorant (2020)	FPS	Personagem	Raze (Gírias e Cores)	Alta
Tekken 8 (2024)	Luta	Personagem	Eddy Gordo (Capoeira)	Alta
SF II/6 (1991/2023)	Luta	Personagem	Blanka (Bestialização)	Baixa (Estereótipo)
Cyberpunk 2077 (2023)	RPG	NPC/DLC	Ozob (Cultura Digital/Meme)	Alta

A análise da Tabela 1 revela o que chamamos de "Fidelidade de Fachada": estúdios como a Rockstar (*Max Payne 3*) investem milhões em assets fotorealistas de São Paulo, mas falham em nuances básicas de comportamento e idioma, criando uma dissonância cognitiva no jogador local. Por outro lado, títulos mais recentes como *Valorant* e *Cyberpunk 2077* demonstram uma evolução ao integrar consultorias ou referências diretas da cultura digital brasileira, fugindo do binômio "selva-favela".

Como apontado pelos respondentes na seção anterior, a predominância de personagens (50%) em relação à narrativa (5%) sugere que o Brasil ainda é usado como uma ferramenta de marketing de diversidade. O personagem brasileiro é o "tempero", mas a história raramente é sobre nós.

5. Considerações Finais

A análise realizada neste artigo permite concluir que a representação do Brasil nos jogos estrangeiros vive um momento de transição. Se nas décadas de 1990 e 2000 estávamos presos a arquétipos de bestialidade e cenários de baixa fidelidade técnica, a geração atual entrega produtos visualmente impecáveis, mas que ainda tropeçam na profundidade da pesquisa cultural.

A dualidade entre a percepção do jogador (que celebra a visibilidade) e a do desenvolvedor (que critica o estereótipo) evidencia que a indústria global atingiu um "teto de vidro". Para quebrá-lo, não basta apenas modelar favelas em 4K; é necessário integrar desenvolvedores brasileiros no pipeline de criação e roteirização desde a pré-produção.

Como futuros profissionais da área, este estudo reforça que a nossa "brasilidade" é um ativo valioso demais para ser reduzido a clichês de samba e capoeira. O sucesso de jogos que fogem do óbvio indica que há espaço para um Brasil diverso, urbano, tecnológico e plural. Espera-se que este trabalho sirva de alerta para que estúdios internacionais entendam que o público brasileiro não quer apenas ser visto; ele quer ser

reconhecido com autenticidade. O próximo level da representação nacional depende menos de polígonos e mais de respeito à nossa lore real.

Referências

- BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2016.
- CONSALVO, Mia. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- FLANAGAN, Mary. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge: MIT Press, 2009.
- SAID, Edward W. *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- SHAW, Adrienne. *Gaming at the Edge: Sexuality, Race, and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.
- SIEDL, Monika. *The Tropicalization of Brazil in Video Games*. In: NIEMEYER, K. (ed.). *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*. [S.l.]: Palgrave Macmillan, 2014.

Ludografia

- ACTIVISION. *Call of Duty: Modern Warfare 2*. [S.l.]: Infinity Ward, 2009.
- ACTIVISION. *Tony Hawk's Pro Skater 1+2*. [S.l.]: Vicarious Visions, 2020.
- ACTIVISION. *Tony Hawk's Pro Skater 3*. [S.l.]: Neversoft, 2001.
- AQUIRIS GAME STUDIO. *Horizon Chase Turbo*. Porto Alegre, 2018.
- BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT. *Tekken 8*. Tóquio, 2024.
- BEHAVIOUR INTERACTIVE. *Dead by Daylight: DLC "Tools of Torment"*. Montreal, 2023.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT. *Overwatch 2*. Irvine, 2022.
- CAPCOM. *Darkstalkers: The Night Warriors*. Osaka, 1994.
- CAPCOM. *Resident Evil 3 Remake*. Osaka, 2020.
- CAPCOM. *Street Fighter 6*. Osaka, 2023.
- CD PROJEKT RED. *Cyberpunk 2077: DLC Phantom Liberty*. Varsóvia, 2023.
- INFOGAMES. *Driver 2*. [S.l.]: Reflections Interactive, 2000.
- KONAMI. *Metal Gear Rising: Revengeance*. Tóquio: PlatinumGames, 2013.
- MADBYTE GAMES. *Zula*. Istambul, 2015.
- MICROSOFT GAME STUDIOS. *Shadowrun*. [S.l.]: FASA Interactive, 2007.
- OBSIDIAN ENTERTAINMENT. *Alpha Protocol*. [S.l.]: Sega, 2010.
- RIOT GAMES. *Valorant*. Santa Monica, 2020.
- ROCKSTAR GAMES. *Max Payne 3*. Nova York, 2012.

SEGA. Guilty Gear Strive. Tóquio: Arc System Works, 2021.

SNK. Fatal Fury: City of the Wolves. Osaka, 2025.

SNK. Fight Fever. Osaka: Viccom, 1994.

SNK. Garou: Mark of the Wolves. Osaka, 1999.

SNK. The King of Fighters XIV. Osaka, 2016.

TAITO. Kaiser Knuckle. Tóquio, 1994.

UBISOFT. Assassin's Creed III. Montreal, 2012.

UBISOFT. Far Cry 2. Montreal, 2008.

UBISOFT. Tom Clancy's H.A.W.X. Bucareste, 2009.

UBISOFT. Tom Clancy's Rainbow Six Siege. Montreal, 2015.

VISCO. Breaker's Revenge. Tóquio, 1998.

WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT. Injustice 2. [S.l.]:
NetherRealm Studios, 2017.