

CONSTRUÇÃO DO DESIGN DE PERSONAGENS PARA JOGOS - análise de caso do personagem *Link* de *The legend of Zelda*, durante o período de 1986 a 2023

Vitória Maria de Souza Silva¹, Rosilane Ribeiro da Mota²

¹Faculdade de Belas Artes – Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) Belo Horizonte – MG – Brasil

²Departamento de Fotografia e Cinema – Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) Belo Horizonte – MG – Brasil

vitoriamasouzas@gmail.com, rosilane@ufmg.br

Abstract. *This research consists of a case analysis of the characters Link, from The Legend of Zelda games during the period from 1986 to 2023 - in which we seek to look at character design to understand its construction, applicability and fundamentals. Performing an execution order for the creation of characters, starting from the idea, for the conceptual stage defining important characteristics of personality and identity, proceeding to the imagery stage defining the look, style and signature of the character, contributing in this way with the proposition of a better elaborated and assertive character within the game.*

Keywords— *Game design, Videogame, Nintendo, The Legend of Zelda, Link, Character Design, art direction, fundamentals, animation.*

Resumo. *Esta pesquisa se consiste numa análise de caso do personagens Link, dos jogos da saga de The Legend of Zelda durante o período de 1986 a 2023 - em que busca-se olhar para o design de personagens para entender sua construção, aplicabilidade e fundamentos. Realizando uma ordem de execução para a criação de personagens, partindo da ideia, para a etapa conceitual definindo características importantes de personalidade e identidade, seguindo para a etapa imagética definindo o visual, estilo e assinatura do personagem, contribuindo desta maneira com a proposição de um personagem melhor elaborado e assertivo dentro do jogo.*

Palavras-chave— *Game design, Videogame, Nintendo, The Legend of Zelda, Link, Character Design, direção de arte, fundamentos, animação.*

1. Introdução

“*Game design*, é o ato de decidir o que o jogo deve se tornar, “afirma Jesse Schell (2011). A partir dessa afirmação entende-se que as pessoas que estão envolvidas no desenvolvimento do jogo são aquelas que podem direcionar como ele deve ser

produzido, construído e experienciado, sendo estas pessoas definidas como *designers* de jogos. Uma destas pessoas é o *designer* de personagens, atuante na etapa de pré-produção de um jogo, onde este é responsável por direcionar e construir conceitual e esteticamente o personagem, processo que buscaremos compreender nesta pesquisa.

Tendo os personagens como elemento principal desta pesquisa, reconhece-se que, “os personagens são o foco central da maioria das histórias e, sem eles, nós, como público, teríamos dificuldade em entender a ação. Nos jogos, o jogador é uma parte ativa da história, mas os personagens são essenciais tanto para a história quanto para a jogabilidade”, afirma Krawczyk e Novak (2007, p.107). Portanto, para compreender como construir um personagem, cativante e interessante, que é capaz de direcionar o jogador através da história tornando suas experiências possíveis, sendo o objeto de contato entre mundo físico e virtual, foi utilizado como estudo de caso para este trabalho o personagem *Link*, da saga de jogos *The Legend of Zelda*. O objetivo proposto é, portanto, analisar como os personagens foram criados na saga e, a partir desta análise, propor etapas de produção para novos personagens para gêneros similares de jogos, compreendendo assim também o processo de criação de personagens.

2. Método

O personagem *Link*, da saga de jogos *The Legend of Zelda*, da empresa Nintendo, teve sua origem no primeiro jogo lançado em 1986 e sua última versão lançada em maio de 2023, contendo mais de 20 jogos ao longo destes 37 anos de história. Trata-se portanto de um personagem que é o fixo na saga e perdura ao longo do tempo, fator que influenciou em sua escolha para este trabalho, possibilitando assim melhor compreensão e análise da construção de personagens para jogos.

Para tal análise, é importante ressaltar que não serão analisadas a fundo o redesign do personagem e sim o processo de construção de link em sua base conceitual e imagética genérica para que este mantivesse sua identidade ao longo dos jogos. E para auxiliar nesta análise durante o processo desta pesquisa foi realizado um estudo através do formulário intitulado: *Formulário pesquisa - personagem link*, onde teve suas questões elaboradas a fim de entender quem era o público que estava participando e como eles percebiam o personagem da análise em foco. Os questionamentos foram inspirados pelas obras de Krawczyk e Novak (2007) e Jesse Schell (2011) ao buscar entender as associações, assinatura e perfis que o público percebia em Link, e Heller (2021) ao questionar como o público percebia as cores e suas representações. O formulário foi realizado através de plataformas de comunicação *online*, direcionada a pessoas que possuem contato com universo de jogos e conhecem o personagem da análise em questão. A pesquisa contemplou um total de 40 participantes na faixa etária de 18 a 30 anos de idade, que responderam a pesquisa de modo anônimo.

Para complementar os dados coletados no estudo do formulário foram realizadas pesquisas por meio da leitura de livros, análise de entrevistas em vídeo, *gameplays* e *blogs*, os quais abordaram a construção e processos utilizados no *design* de personagem. Com base no que foi evidenciado durante a análise deste conteúdo, foram identificadas

etapas comuns no processo de criação do personagem e essas foram detalhadas de modo a servir como suporte para projetos futuros de outros personagens. Além disso, os resultados propostos foram apresentados a especialistas com experiência em estúdios de jogos e criações de personagens, de modo que eles avaliassem o que foi identificado e estabelecido como base para criações futuras de personagens para o gênero de aventura e RPG.

3 - Construção do personagem *Link*

Para construir um personagem como *Link*, seu processo começa com a ideia, a qual geralmente segue o processo para trabalhá-lo visualmente, onde utiliza-se da etapa de *Concept Art*. De acordo com o artigo da escola EBAC “O *Concept Art* é uma etapa de pré-produção nos projetos de *games*, filmes e animações [...] *Concept Art* é a representação visual que conta uma história e transmite a aparência de cenários, personagens, objetos e acessórios, ou seja, esta é uma etapa que estabelece a visão inicial de um filme, *game* ou animação. [...] O *Concept Artist* terá que se basear nas descrições das características físicas e psicológicas do personagem para realizá-lo”.

Nesta etapa são criadas variações, estudos e explorações não só do personagem mas de todo o universo do projeto, uma ideia de como será o produto final, seja de *games* ou não, para assim definir o direcionamento que o projeto irá tomar. Porém o foco desta pesquisa será apenas o personagem, onde a análise da criação do personagem será dividida neste trabalho em duas etapas propostas e nomeadas como *etapa conceitual* e *etapa imagética*.

3.1 Etapa conceitual

Etapa utilizada para desenvolver características do personagem como gênero, idade, biotipo, aparência, traços de personalidade, temperamento, emocional, valores, expressões, gestos, relações, classe social, raça, religião, educação e ocupações etc. Todas essas características definem o papel de um personagem na história do jogo, tornando suas escolhas, atitudes e direcionamento dentro da narrativa coerentes.

Pode-se perceber todas as características citadas acima presentes no personagem da análise em questão, *Link*. Ele é inicialmente apresentado como um jovem comum ou camponês, parte do povo de *Hyllian*, definidos e descritos por serem um povo mágico com orelhas pontudas, que através de um chamado se torna um herói lendário. Dentre as variações do personagem durante a saga, sua faixa etária se estabelece entre 9 e 19 anos, mantendo as características de um jovem, forte, de estatura mediana e saudável, com cabelos loiros, branco, olhos azuis, detentor de traços amigáveis, bondoso, persistente, corajoso, aventureiro, altruísta e curioso. Um traço marcante de *Link*, que acabou se tornando uma assinatura deste, é que ele não fala, apenas emite alguns gritos e resmungos, o que não se torna um limitante para suas relações dentro do jogo, relações estas que giram em torno da princesa *Zelda* e o vilão, os quais desencadeiam todas as demais interações e eventos dentro da saga.

Além da definição de características do personagem, uma das possíveis abordagens para situar os personagens dentro do universo e contexto do jogo, principalmente se tratando de personagens para o gênero de aventura e RPG. São os arquétipos de Carl Jung (1971), que abordam conceitos que englobam o inconsciente coletivo (compartilhado por todos nós) e o pessoal (individual e único), os quais abordam o comportamento e padrões que compõem a personalidade e diferenciam ou aproximam as pessoas umas das outras. Os arquétipos podem ser encontrados nas pessoas à nossa volta, nas mitologias e religiões, filmes, livros, animações e jogos. Atualmente estes conceitos são muitas vezes utilizados para definir um público-alvo, aproximar a produção ou neste caso, o personagem do público ou jogador. São 12 arquétipos: o sábio, o inocente, o explorador/aventureiro, o governante, o criador, o cuidador/prestativo, o mago, o herói, o bandido/rebelde, o amante, o tolo/comediante e a pessoa comum. Arquétipos estes que em sua maioria estão presentes no universo de aventura e RPG.

Ao observar *Link*, identifica-se que ele é normalmente visto empunhando uma espada e um escudo, onde todas as encarnações de *Link* possuem o espírito do herói, sendo destinados a lutar contra o mal, característica estas abordadas por Carl Jung (1971). Ele propõe que “esse personagem é maior do que o comum dos mortais e de natureza semi-divina. Trata-se de aventuras perigosas, de provas como as que encontramos nas iniciações. Há dragões, animais benfazejos e demônios. Encontramos o velho sábio, o homem-animal, o tesouro oculto, a árvore mágica, a fonte, a caverna, o jardim protegido por alta muralha, os processos de transformação e as substâncias da alquimia, etc, tudo isto coisas que não apresentam nenhum ponto de contacto com as banalidades da vida quotidiana.” Carl Jung (1971, p.117). Esta passagem retrata a jornada de *Link* e de outros heróis, onde compreender o conceito deste e outros arquétipos possibilita definir a posição do personagem, a sua narrativa dentro do universo do jogo, suas escolhas, ações e personalidade.

Além da definição de arquétipos que engloba muitos aspectos da *etapa conceitual* do personagem, como características básicas, traços de personalidade, temperamento, valores, ocupações, deve-se compreender a classificação do personagem. Dentro do universo dos jogos existem duas classificações para eles, os personagens jogáveis e não jogáveis. A partir das definições abordadas por Krawczyk e Novak (2006), é compreendido que a classificação jogável considera que é nomeado de *avatar* e *player characters (PCs)* aqueles personagens que são manipulados pelo jogador. Na classificação não jogável, os *Non-player characters (NPCs)* são aqueles personagens que participam da história, muitas vezes se relacionam com o personagem jogável e compõem o universo do jogo, mas não são manipulados pelo jogador. O personagem de *Link* guia o jogador pela narrativa do jogo, possibilitando a imersão do mesmo, e por tais aspectos ele pode ser considerado um *avatar* e *player characters (PCs)*, mais especificamente o protagonista da série *The Legend of Zelda*.

Entende-se portanto que na *etapa conceitual*, é definido todo o escopo psicológico do personagem, envolvendo características mentais e emocionais que afetam diretamente nas escolhas do personagem, auxiliando sua posição e classificação dentro do jogo. Definições estas que afetam diretamente a *etapa imagética*,

influenciando por exemplo na proporção, biotipo, detalhes físicos, acessórios e roupas que o personagem irá utilizar em relação aos demais personagens.

3.2 Etapa imagética

De acordo com o conceito de *Concept Art* abordado no início desta sessão, nesta etapa é desenvolvida a aparência do personagem, aquela que reflete o produto final a ser utilizado. Esta imagem pode vir a refletir a *etapa conceitual* ou não, ou seja, a personalidade. Portanto, este recurso pode ser utilizado para causar contraste entre a aparência e a personalidade do personagem. Para realizar esta etapa, pode-se utilizar um *moodboard* (Figura A), espécie de quadro imagético o qual contém referências de todos os elementos, cores e materiais a serem utilizados e estudados no personagem para auxiliar em sua construção, este quadro é alimentado desde o início ao fim desta etapa.

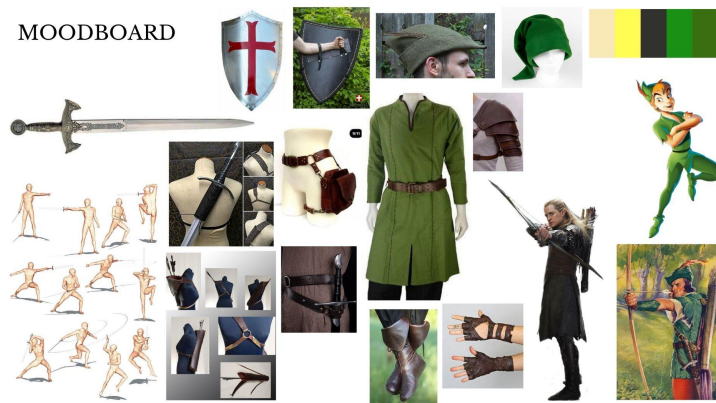


Figura A- fonte *Pinterest*, compilação do autor

Uma das maneiras de iniciar o processo visual do personagem é considerar o arquétipo do herói, termo utilizado por Carl Jung (1971), o qual *Link* se enquadra e suas características abordadas na *etapa conceitual*. Nesta etapa deve-se ter atenção às características e representações gerais de elementos, questionando quais elementos do inconsciente coletivo podem estar presentes no personagem. Ao questionar quais elementos, associações e referências se identificam no personagem e história de *Link*, algumas das respostas enviadas ao formulário mencionado na seção de método deste artigo foram: espadas, escudos, roupas velhas, botas de couro e orelhas pontudas.

Além destes elementos que estão todos presentes no *design* de *Link*, foram mencionados por resposta na pesquisa, o *design* do jovem *Peter Pan*, personagem conhecido das histórias e filmes da *Disney*, os quais ambos permanecem jovens durante sua jornada e são acompanhados por uma fada. O *design* de *Robin Hood*, o qual também possui elementos e características em comum com *Link*, tais como as roupas verdes, acessórios marrons e os cabelos loiros. Outra referência mencionada na pesquisa a respeito do *design* de *Link* são suas referências ao universo medieval presentes em diversas obras literárias e audiovisuais, como por exemplo a lenda de *Excalibur*, lendária espada do *Rei Artur*, a qual se assemelha à história da espada de *Link* a *Master*

Sword , e ao universo élfico, também presente no universo de *The Lord of the Rings*, obra originária de J. R. R. Tolkien.

Outra relação e referência que se deve observar são as cores dos personagens e seus semelhantes. De acordo com Heller (2021) e as respostas ao formulário questionando qual cor representa cada característica do personagem *Link*, o verde representa a natureza, jovialidade e esperança, o amarelo representa a inteligência e o criativo, o marrom por exemplo representa o pequeno-burguês, o campo ou camponês, que são características presentes em *Link* e nos personagens mencionados anteriormente como *Peter Pan* e *Robin Hood*.

Estas relações são importantes de serem notadas na concepção do personagem, pois ao trazê-las ao *design* do personagem, pode-se facilitar ainda mais o entendimento do público e dos jogadores a respeito deste e de em qual universo ou narrativa ele se enquadra, auxiliando na execução e na escolha estética do mesmo. Esta escolha estética está atrelada à mensagem que se deseja transmitir e às definições estabelecidas na etapa conceitual. No caso de *Link*, por exemplo, a escolha estética no decorrer da saga de *The Legend of Zelda* em seus mais de 20 jogos, onde foram identificados neste artigo a utilização de três estilos: estilo *chibi* , estilo *cartoon* e estilo semi-realista.

O estilo *chibi* (Figura 1), conceito abordado por Brenner (2007), se caracteriza por um desenho estilizado, o qual utiliza de elementos geométricos, principalmente circulares no *design* do personagem, os quais geralmente são utilizados para propor amigabilidade, sensibilidade e inocência. Outra característica do estilo é a proporção do corpo, onde este é desproporcional em relação ao mundo físico, tendo o corpo pequeno e a cabeça maior do que o normal, por exemplo, e olhos grandes ressaltando a expressividade e sentimentos.

Essas características podem ser observadas na Figura 1, onde são apresentadas as variantes do personagem em que este estilo *chibi* é aplicado, sendo elas: (8)*The Legend of Zelda Four Swords* e (9)*The Legend of Zelda The Wind Waker* ambos de 2002, (10)*The Legend of Zelda the minish cap* de 2004 , (11)*The Legend of Zelda Phantom Hourglass* de 2007, (12)*The Legend of Zelda Spirit tracks* de 2009, (13)*The Legend of Zelda Triforce heroes* de 2015 e o remake de 2019, (14)*The Legend of Zelda Link's Awakening*. Todos os personagens possuem a cabeça grande em relação ao corpo, que é pequeno como o de uma criança, com olhos expressivos e grandes, ressaltando a expressão e sentimentos, além dos traços, linhas e formas suaves e arredondados.



Figura 1 (ZELDA 2023, adaptação nossa)

O estilo *cartoon* (Figura 2), de acordo com ARTS, K. (2022) “é todo tipo de desenho feito a partir de formas e linhas, que fogem da realidade, podendo ser ou não ser de carácter humorístico, tendo como característica principal o exagero e a simplificação”, onde pode se caracterizar pelo uso de elementos geométricos para acentuar características do personagem, poucas cores, luz e sombras duras, podendo ou não ter proporções reais, porém estilizadas e caricatas, trazendo mais expressão e simplicidade à ilustração ou *design* do personagem.

Para observar a aplicabilidade do estilo *cartoon*, foram selecionados os jogos em questão: (1)*The Legend of Zelda* de 1986, (2)*The Legend of Zelda the adventure link* de 1987, (3)*The Legend of Zelda link to the past* de 1997, (4)*The Legend of Zelda Link's Awakening DX* de 1993, (5)*The Legend of Zelda ocarina of time* de 1998, (6)*The Legend of Zelda majora's mask* de 2000 e (7)*The Legend of Zelda a Link between worlds* de 2013. Neles se percebe a presença de proporções e elementos estilizados, traços marcados e fortes, poucas cores, luz e sombras duras e o uso de formas geométricas na linha e elementos do personagem, porém não de maneira tão acentuada quanto o estilo *chibi*.



Figura 2 (ZELDA 2023, adaptação nossa)

Já o estilo aqui nomeado e definido como, *semi-realista* (Figura 3), ele possui formas, cores, traços, luz e sombras semelhantes ao seu comportamento no mundo físico, assim como suas proporções mais estilizadas. Dessa forma, ele não é considerado uma ilustração hiper-realista. Podem ser observadas também as características de luz e sombras, proporção do corpo e cores, respeitando comportamento semelhante ao mundo físico, apesar da estilização presente nas variantes do personagem analisado, em todos os jogos da saga em que este estilo *semi-realista* é aplicado, sendo eles: (15)*The Legend of Zelda Twilight Princess* de 2006, (16)*The Legend of Zelda skyward sword* de 2011, (17)*Hyrule warriors* de 2014, (18)*Legend of Zelda Breath of the wild* de 2017, (19)*Hyrule warriors Age of calamity* de 2020, (20)*The e The Legend of Zelda tears of the kingdom* de 2023.



Figura 3 (ZELDA 2023, adaptação nossa)

A partir da perspectiva de que a estética está atrelada à narrativa, de que existe uma mensagem que se deseja transmitir e às definições estabelecidas na etapa conceitual, nota-se que o estilo *chibi* (Figura 1) foi utilizado em momentos da saga em que a narrativa era mais leve e lúdica dentro do universo do jogo, conversando assim com a estética abordada. O *design* de *Link* no estilo *cartoon* (Figura 2) e o estilo *semi-realista* (Figura 3) se caracterizam por uma narrativa mais séria e madura dentro da linha do tempo e universo do jogo, conversando assim tanto com a estética quanto com a narrativa.

Porém, para cada um destes estilos, podem ser atribuídas interpretações diferentes do público para o mesmo personagem. Na pesquisa realizada neste trabalho, ao questionar com qual versão do personagem o público mais se identificava, foi reconhecido que o personagem *Link*, na versão *semi realista*, teve melhor recepção, identificação com o personagem e assertividade na mensagem e na relação imagem e conceitos, abordados na *etapa conceitual*, quando comparado aos demais estilos. Por isso, é preciso realizar a escolha estética do personagem de maneira consciente, considerando todos os aspectos já abordados.

Após escolher a estética para o personagem, deve-se realizar as etapas de estudos da forma, silhueta, expressões faciais, roupas, acessórios e trejeitos do personagem e o *model sheet* (FIGURA B), pois estes estudos são o que definirão a assinatura de seu personagem. A assinatura do personagem pode ser tanto não verbal, na forma, jeito de andar, pular, gesticular, como também verbal em sua fala ou falta dela, visto que em jogos se utiliza - se personagens que não falam, propositalmente, para que o jogador coloque sua própria identidade no personagem. No caso de *Link*, pode-se observar que apesar de não falar, ele tem como sua assinatura a expressão "Hiyah!", a ação ao girar com a espada e a touca verde presente na vestimenta, elementos estes apontados de maneira recorrente pelas pessoas que realizaram a pesquisa ao responder “qual é a assinatura do personagem Link?”. Esta recorrência representa a associação estabelecida com o personagem na memória das pessoas, facilitando sua identificação.

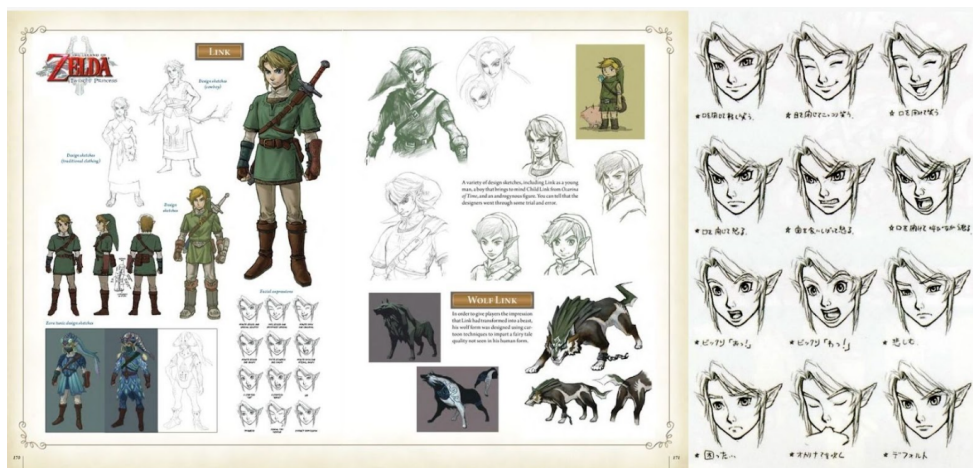


Figura B- The Legend of Zelda: Hyrule Historia: 1 (2013, p. 170,171)

Ao realizar os estudos e desenvolvimento do *Concept Art*, separada aqui em *etapa conceitual e imagética* do personagem, prosseguiu-se para a aplicação do personagem dentro do universo do jogo, onde era preciso ter uma atenção especial para a plataforma e recursos tecnológicos disponíveis. Pôde-se identificar estes exemplos nos jogos mais antigos da saga, onde muitas vezes o estilo desejado não era suportado pelo *software* e *hardware* de execução, como por exemplo, o *Concept Art* do jogo *The Legend of Zelda* de 1986(a)(Figura 4), obrigando uma arte *cartoon* ser migrada para uma arte finalizada em *pixel art*. Apesar do *Concept Art*, ocorreram divergências entre o planejado e o realizado em termos do contraste obtido na versão final do jogo. Esse contraste se diferenciou em relação ao obtido na versão *chibi* do jogo *The Legend of Zelda The Wind Waker* de 2002 (c)(Figura 4) e *semi-realista* como em *The Legend of Zelda skyward sword* de 2011(d)(Figura 4) e *Legend of Zelda Breath of the wild* de 2017(e)(Figura 4), que tiveram uma aplicação do *design* final no jogo semelhante ao *concept art*.

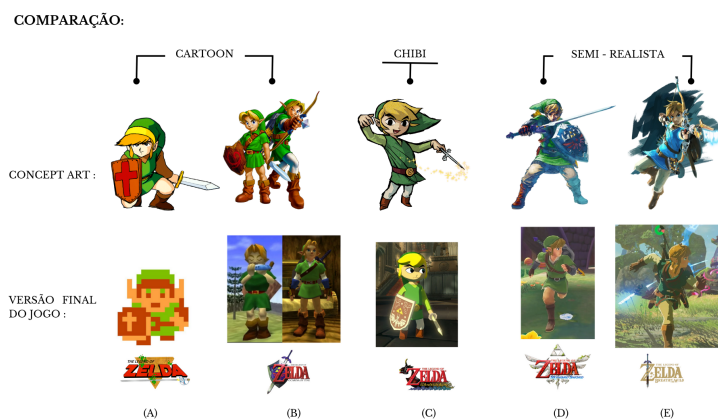


Figura 4 - Exemplos concept x imagem final nos jogos (ZELDA 2023, adaptação nossa)

Contudo, com o avanço tecnológico, foi possível a execução quase idêntica do *concept art* e da arte final do jogo, como foi o caso do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* de 1998(b)(Figura 4), que para a época era algo inovador. Já na atualidade, o último lançamento da saga, *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* em 2023, apresenta ainda mais imersão e identificação do jogador com o personagem no jogo, trazendo *Link* como um personagem mais maduro em um jogo de mundo aberto, cheio de infinitas possibilidades, com gráficos mais realistas e assertivos na direção artística e do personagem. Como é possível visualizar na Figura 5, a título de comparação com os jogos anteriores, esse possui a arte final em nível de renderização e visualização do personagem superior ao *concept art*.

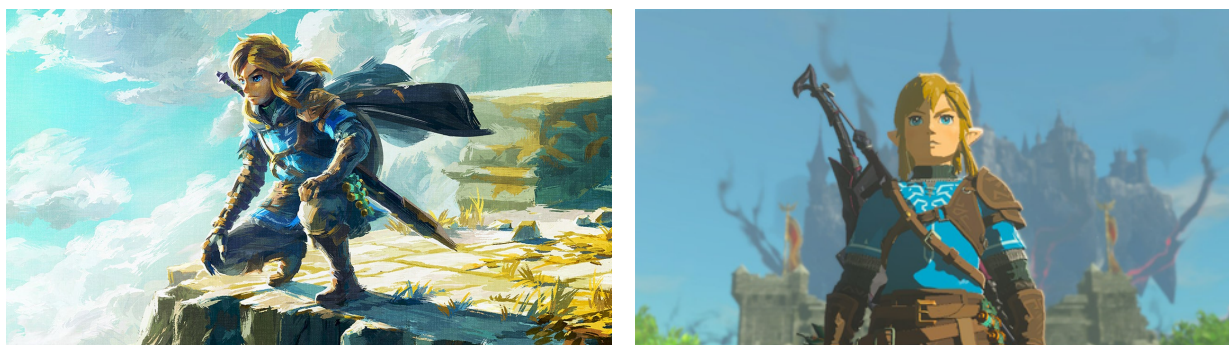


Figura 5 - concept x imagem final, adaptado de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (ZELDA,2023)

4. Considerações Finais

Esta pesquisa trata de um tema atemporal, o *design* de personagens, partindo dos questionamentos e conceitos citados ao longo do texto para analisar e compreender o processo de criação do *design* do personagem *Link* do jogo *The Legend of Zelda*. Dentre eles, pode-se destacar como construir conceitual e esteticamente um personagem. A análise de tais aspectos resultou na compreensão de uma ordem de execução para a criação de personagens e como manter a identidade do personagem mesmo possuindo redesign e versões diversas no universo do jogo, partindo da ideia, para a *etapa conceitual*, definindo características importantes de personalidade e identidade, seguindo para a *etapa imagética* definindo o visual, estilo e assinatura do personagem, contribuindo desta maneira com a proposição de um personagem melhor elaborado e assertivo dentro do jogo.

Porém, de acordo com Israel Dilean, artista líder do Puga Studios empresa Brasileira de desenvolvimento de jogos. O qual foi entrevistado como especialista na área para validação desta pesquisa. Segundo ele, a produção de um personagem não é sempre linear (embora possa ser) como é proposto na pesquisa e o artista de concept tem a responsabilidade de testar não só o que está no *briefing* e o que a ideia propõe, mas também coisas "fora da caixa". Existem casos que o roteiro é extremamente importante para o diretor, mas existem casos em que o *gameplay* é mais importante, ou o mundo, ou o visual, deixando assim em aberto a escolha da metodologia e estudos utilizados no desenvolvimento de um personagem.

Conclui-se assim que a proposta e metodologia de construção de personagem que é abordada nesta pesquisa é apenas uma das possibilidades existentes, sendo possível executar novos estudos sobre como são desenvolvidos personagens em diversos nichos e produções. Pode-se também aproveitar a pesquisa para a introdução de pessoas interessadas nas áreas de direção artística e *design* de personagens para jogos e seus processos, através do direcionamento na criação de um personagem, principalmente no nicho de jogos eletrônicos de RPG, ação e aventura.

Referências

- ARTS, K. (2022) “História do Cartoon - Parte 1.” Disponível em: <https://kinoenearts.com.br/2022/02/15/historia-do-cartoon-parte-1/#:~:text=Pode%20mos%20dizer%20que%20Cartoon%20%C3%A9> Acesso em: 12 jun. 2023.
- Brenner, Robin E. (2007) *Understanding Manga and Anime*- Libraries Unlimited; Brasil, Annotated edition. páginas 356.
- EBAC (2021). *Concept Art: uma imagem vale mais que mil palavras*. Disponível em: <https://ebac.art.br/about/news/6372/> . Acesso em: 12 jun. 2023.
- Heller, Eva. (2021) *A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. Brasil, Olhares; 1ª edição. páginas 311.
- Jung, Carl Gustav. (1971) *A Natureza da psique*. Brasil, Vozes; 1ª edição. páginas 175.
- Krawczy, M. e Novak, J. (2006). *Game Development Essentials, Game Story Character Development*. Canada: DELMAR CENGAGE learning. 1 edição. páginas 264.
- Miyamoto, Shigeru. (2013) *The Legend of Zelda: Hyrule Historia: 1*, Brasil: Dark Horse Books. 1 edição. páginas 276
- Nintendo (2023). “The official home for The Legend of Zelda”, Disponível em: <https://www.zelda.com/about/> Acesso em: 12 jun. 2023.
- Nintendo (2023). *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom para o console Nintendo Switch*, Disponível em: <https://www.zelda.com/tears-of-the-kingdom/pt/> Acesso em: 12 jun. 2023.
- Pinterest (2023). Disponível em: <https://br.pinterest.com/> Acesso em: 12 jun. 2023.
- Schell, Jesse. (2011) *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Brasil: ELSEVIER. 1 edição. páginas 489
- WAGNER, N. (2021) “The Legend of Zelda e seus 35 anos de história — Parte I: estabelecendo padrões para a indústria dos games.” Disponível em: <https://www.nintendoblast.com.br/2021/02/the-legend-of-zelda-e-seus-35-anos-de-historia-parte-i.html> Acesso em: 12 jun. 2023.
- WAGNER, N. (2021) “The Legend of Zelda e seus 35 anos de história — Parte II: a luta contra o próprio legado até Breath of the Wild.” Disponível em: <https://www.nintendoblast.com.br/2021/02/zelda-35-anos-de-historia-parte-ii.html> Acesso em: 12 jun. 2023.