



POR KAREN EMI NAKIRI NICOLICHE E LETÍCIA LAZZARINI MESTRE

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN

CÂMPUS DE BAURU

KAREN EMI NAKIRI NICOLICHE
LETÍCIA LAZZARINI MESTRE

REÔ ANAMA: GATING GAME BRASILEIRO

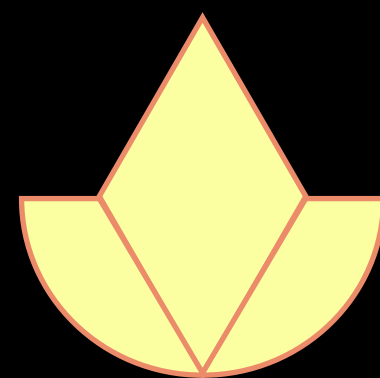
Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design da
Universidade Estadual Paulista “Júlio de
Mesquita Filho” - UNESP, Câmpus de Bauru
- Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design, como requisito para
obtenção do título de Bacharel em Design.
Orientadora: Profa. CÁSSIA LETÍCIA CARRARA
Coorientador: Prof. GUILHERME CONTINI

Nicoliche, Karen Emi Nakiri.
Reõ Anama: dating game brasileiro / Karen Emi Nakiri
Nicoliche, Letícia Lazzarini Mestre, 2022
74 f. : il.

Orientadora: Cássia Letícia Carrara Domiciano
Coorientador: Guilherme Contini

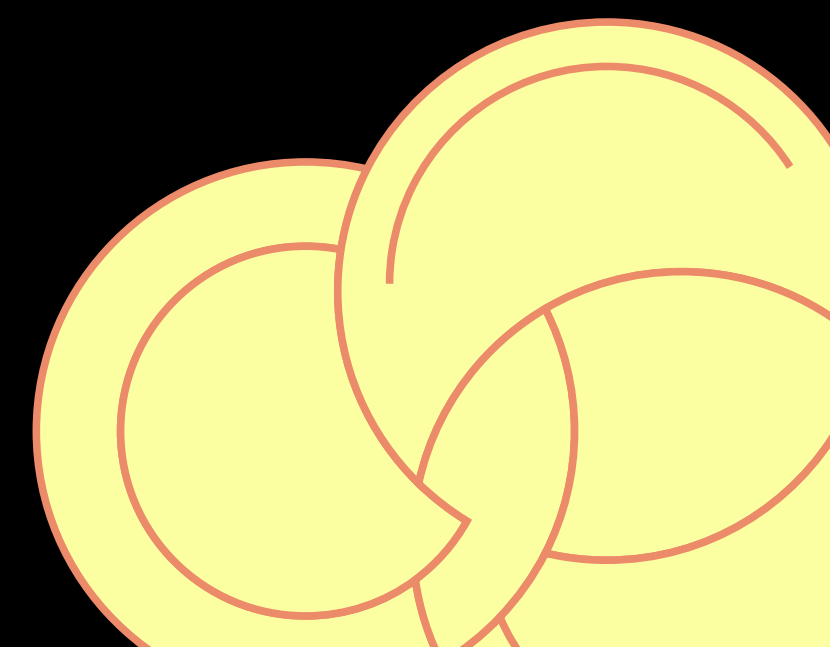
Trabalho de conclusão curso (Baracharelado – Design) –
Universidade Estadual Paulista (Unesp). Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

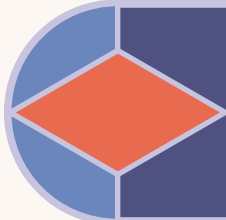
1. Game. 2. Design. 3. Inclusão. 4. Diversidade.
5. Representatividade. I. Universidade Estadual Paulista.
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design.
I. Mestre, Letícia Lazzarini. II. Título.



“Você se enche de Determinação”.

(Undertale, Toby Fox, 2015)

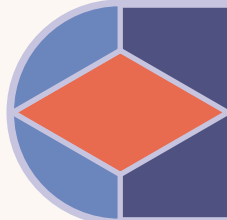




ABSTRACT

In this report, it's aimed to apresent the process of creatio of an dating game (or dating simulator), a genre of games based upon building romantic relationships with the characters. The research brings up thoughts on diversity, inclusion, representativeness and relationship dynamics inside of the dating games, in addition to an analysis on the role of incorporating Brazil's scene into casual games. After the studies, similar analysis and the design process, a demo was developed – focusing on world building, character creation and narrative – that takes into consideration all the discussed topics, aiming to create a casual and inclusive videogame that whoever plays can have an pleasant experience.

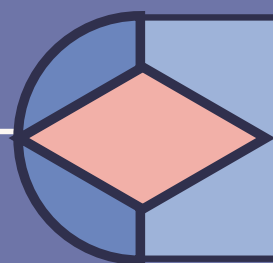
Keywords: dating game, dating sim, inclusion, diversity, brasilidades, folklore



RESUMO

Este relatório apresenta o processo de criação de um dating game (ou dating simulator), um gênero de jogos baseados em desenvolver relacionamentos românticos entre personagens. A pesquisa traz reflexões sobre diversidade, inclusão, representatividade e dinâmica de relacionamentos dentro dos dating games, além de uma análise sobre o papel da incorporação de elementos do cenário nacional em jogos casuais. Após esses estudos e análise de similares e processos de design, foi desenvolvida uma demo – com foco em construção de mundo, criação de personagens e narrativa – que considera todos os pontos abordados, procurando criar um videogame casual e inclusivo, que ofereça a aqueles que o jogarem uma experiência agradável.

Palavras-chave: dating game, jogo de namoro, inclusão, diversidade, brasilidades, folclore



INDÍCE

▼ 1. Introdução..... 7
1.1. Linguagem Neutra

▼ 2. Termos e Origens..... 8
2.1. O que é Dating Game?
2.2. Origem do Dating Game

▼ 3. Análise de Similares..... 12
3.1. Amor Doce
3.1.1. Jogabilidade e Recepção do Público
3.1.2. Personagens e Avatar
3.2. Shall We Date
3.2.1. Jogabilidade
3.2.2. Personagens e Avatar
3.3. Monster Prom
3.3.1. Jogabilidade
3.3.2. Personagens

> 4. Justificativas e Objetivos..... 33

> 5. Metodologias e Processos..... 32

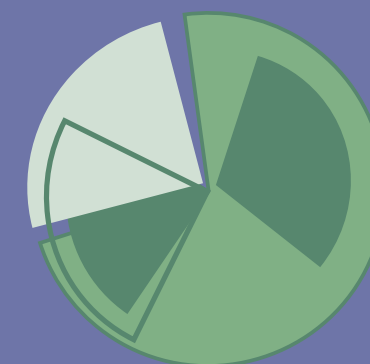
▼ 6. Desenvolvimento..... 37
6.1. Construção de Mundo
6.2. Identidade Visual
6.3. Personagens
6.3.1. Samira
6.3.2. Dionathan Miguel
6.3.3. Jaci
6.3.4. Dandara
6.3.5. Kaluanã
6.3.6. Bruno
6.3.7 Rota Secreta
6.4. Cenário e UI
6.5. Ren'Py
6.5.1. Jogabilidade
6.6. Roteiro
6.7. Concord

▼ 7. Produto Final..... 66
7.1. Como Jogar
7.2. Guia: como Conseguir as Imagens
7.3. Planos Futuros

> 5. Conclusão..... 67

> 9. Agradecimentos..... 68

> 10. Referências..... 69





ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



1.

INTRODUÇÃO

Ao se falar de jogos onde as escolhas feitas ao longo da narrativa realmente têm um impacto na história, podemos citar: **Detroit Become Human (Quantic Dream, 2020)** ou **Life is Strange (Square Enix, 2015)**.

Se você sempre quis aquele romance colegial dos filmes mas perdeu sua chance ao estudar no lugar de flertar, não se preocupe: os dating games estão aqui.

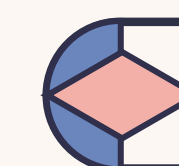
Esse gênero de jogos comumente focado em conseguir interações românticas com personagens, foi iniciado com **Classmates (de nome original Doukyuusei) (ELF Corporation, 1992)**, mas apenas em jogos recentes questões como relacionamentos LGBTQIAP+ e pessoas não-brancas estão começando a ser abordadas, mesmo que sejam poucos os jogos que as representem. Devido a isso, essa pesquisa analisou dating games populares para investigar como estes assuntos estão sendo abordados.

Não só isso vem mudando, mas também o perfil dos jogadores, já que atualmente, um pouco mais da maioria dos *gamers* no Brasil são mulheres, com 53% na pesquisa Game Brasil de 2019 (**MOTODA, 2019**), e ainda segundo ela, por quatro anos consecutivos as mulheres têm sido a maioria do público. Com isso, notamos que é necessário rever a proposta de narrativas românticas na contemporaneidade. Em um mundo que preza por igualdade, a disparidade entre a narrativa de um *dating game* no ponto de vista de um protagonista masculino para o de um feminino é, ainda, envelhecida. Enquanto jogos visados para homens contam uma narrativa em que

há a conquista de uma personagem e/ou relacionamento, o contrário acontece nas narrativas femininas, que apostam na dificuldade da mecânica e do quanto a jogadora se enquadra em padrões impostos pelos personagens para se obter, por fim, uma boa conclusão (**SAITO, 2021**).

O cenário nacional conta com jogos para representá-lo, mas estes costumam se dividir em jogos de ação (como **Arani¹**), aventura como **A Lenda do Herói (DUMATIVA, 2016)** e aqueles voltados exclusivamente para a educação. Seria interessante se houvesse jogos nacionais inspirados na cultura do país que fossem casuais, pois ainda são poucos dentro do contexto brasileiro que tem como objetivo relaxamento e diversão, sem mecânicas que exijam um público qualificado para entendimento.

Jogos casuais populares como **Candy Crush (King, 2012)** podem trazer uma proposta educacional, contudo, neste relatório, pretende-se estudar a aplicação do aprendizado e da diversão através de pesquisas sobre aprendizagem tangencial, a fim de se ter não só a identificação e representatividade brasileira, mas também descobrir e aprender sobre as diversas culturas regionais.



1.1. LINGUAGEM NEUTRA

Por se tratar de um jogo sobre inclusão e representatividade, achamos necessário o uso da linguagem neutra. Entretanto, estamos cientes que ainda não é considerada como parte da norma culta da língua portuguesa e que o projeto de conclusão de curso se trata de um documento oficial acadêmico.

¹ Arani, do estúdio Diorama Digital, tem data de lançamento para 2022.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

Além da linguagem neutra trazer mais inclusão às pluralidades de gênero, um dos outros motivos desse uso é devido ao seu uso coloquial já presente. Portanto, nos diálogos existentes no jogo, essa linguagem estará empregada. E não somente para o jogador, mas também utilizaremos para um dos personagens, que se identifica como não-binária.

Nesse projeto iremos nos embasar no guia de linguagem neutra² feito pelo grupo **LGBQ+ Spacey**, que reúne voluntários, os quais possuem “um projeto que visa criar um conteúdo informativo e acurado acerca de gênero, sexualidade e temas similares, além de um ambiente seguro e descontraído para as pessoas da comunidade LGBTQIA+”³.

Dessa maneira, também esperamos que utilizem o nosso projeto como referência ou só leiam possam se sentir incluídes.

² Disponível: <https://guia-neolinguaem.carrrd.co/#indice>. Acesso: 23 jul. 2022

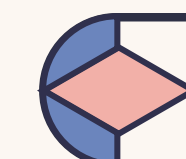
³ Disponível em: <https://lgbtqspacey.carrrd.co/#sobre>. Acesso: 23 jul. 22



2.

TERMOS E ORIGENS

Como a proposta é desenvolver um jogo, decidimos tornar a leitura mais fácil ao esclarecer alguns termos utilizados com frequência neste relatório.



2.1. O QUE É DATING GAME?

Dating Simulator (ou Sim), Dating Game e Otome Game são nomes para o mesmo subgênero de jogos de simulação. Esses, como o próprio nome diz, copiam e reproduzem algum aspecto geralmente da vida cotidiana, de forma imersiva, com detalhes do dia a dia, a exemplo de: estudar, comer, conversar com pessoas, trabalhar etc.

Porém, os jogos de simulação nem sempre retratam uma vida ordinária, podendo simular por exemplo, a vida em uma escola de magia, em um apocalipse zumbi, em outro planeta, entre outros. No caso dos dating games, o subgênero traz o romance como o foco principal, com ênfase nos personagens e nas histórias que os cercam, independentemente da realidade que habitam. Por que não um dating game com ataques zumbis? Ou mesmo a vida colegial com personagens interessantes?

É muito comum juntar o termo “**visual novel**” ao dating game, mas não podemos usá-los intercambiavelmente. **Salter, Blodgett e Sullivan (2018)** descrevem as diferenças entre os gêneros de “novela visual” e “simulador de namoro”:



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

S; B; S

“Dating games” são aqueles nos quais o avatar do jogador tem diversas escolhas de romance, e as interações dele ou dela com os diferentes personagens irão aproximá-lo ou afastá-lo de namorar aquele personagem em específico. Devido à forte presença do diálogo e ser similar ao estilo visual, eles são comumente categorizados juntos com os visual novels (SALTER, BLODGETT e SULLIVAN, 2018, p. 4, tradução nossa).

Enquanto ambos dating simulators e visual novels trazem o desenvolvimento da história a partir das escolhas de quem os joga, o objetivo dessas decisões é o que marca a diferença entre os gêneros. **“Visual novels possuem mais potencial para narrativas não lineares, enquanto que dating games frequentemente trazem a sensação de ser uma escolha entre alguns caminhos que enfatizam diferentes tipos de relacionamento”** (CAVALLARO, 2009, p.34, tradução nossa).

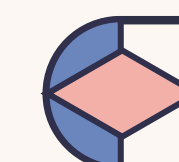
Em suma, dating games são jogos de simulação com foco em romance e que tem como principal pilar a narrativa visual e escrita, estando usualmente atrelados às novelas visuais, principalmente por possuírem uma mecânica de interação com ambiente e personagens que levam a diversos finais. Além disso, também possuem uma estética única, a qual abordaremos no tópico “origens”.

Outros nomes que podem ser associados aos dating simulator são *otome games* e *bishoujo games*. Ao traduzirmos *bishoujo*, temos o termo **“garota bonita”** de acordo com Jisho, um dicionário inglês-japonês (JISHO, 2019). O segundo título do gênero, então, pode ser lido como “jogo de garotas bonitas”. Enquanto o primeiro:

J

[...] *otome*, o primeiro nome tem origem da palavra “donzela”, contudo, no ocidente, é lido como feminino de “otaku”: uma forma ocidental de chamar fãs de anime, mangás e outros aspectos da cultura japonesa e no seu sentido japonês “é utilizado para referir-se a pessoas que são viciadas em alguma coisa (HENRIQUE, 2019).

Dessa maneira, seria seguro concluir que essa associação e vinculação dos termos se deve à importação dos jogos sob o olhar do ocidente, pois os dating games existem voltados tanto para o público feminino quanto masculino de diversas idades. Contudo, jogos temáticos com romance são normalmente associados à uma persona feminina. (MCDONALD, 2015, p. 41)



2.2. ORIGEM DO DATING GAME

Não há como falar de dating games sem citar o Japão, até hoje tido como referência no ocidente para jogos deste gênero, principalmente na estética.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

R; L-L

Esses gêneros (visual novel, dating sim, eroge) derivam do mangá e podem ser considerado um “mangá audiovisual”, nos quais ler é o principal pilar do trabalho e as escolhas do jogador determinam o progresso da história. Esses gêneros têm sido seguidos por outros lugares fora o Japão, graças a importação de pequenos nichos dedicados (**REMESAL; LORIGUILLO-LÓPEZ, 2015, p. 10, tradução nossa**).

Apesar da importação e inspiração nos jogos japoneses, essa categoria passou por várias adaptações de acordo com o seu público e formato ao longo dos anos.

SA

[...] no Japão, jogos de romance nasceram da cultura masculina dominante cercada pelo início dos sistemas de computadores, como DOCS e PCE nos anos 90, e cresceram com as fascinações da alta tecnologia. Começando com lançamentos como Classmates (Doukyuusei) (Elf, 1992) e Tokimeki Memorial (Konami, 1994), o gênero de romance rapidamente cresceu em um mercado muito maior. Graças à introdução do Microsoft Windows, a acessibilidade aos computadores fez com que surgissem grandes *hits* como To Heart (Leaf, 1997) Sega Saturn e Sony PlayStation. Originando de mistérios baseados em texto e *scape games* (jogos de fuga),

com proximidade de jogos de aventura dos anos 80, os visual novels não eram inicialmente associados com romance, até que esses títulos representativos redefiniram o gênero como um mix de novels (novelas) e dating simulators. Conforme o mercado foi maturando ao longo dos anos 2000, a divisão entre a versão Windows e a versão familiar da plataforma veio para servir como um esquema de marketing simples para separar da edição adulta familiar, contendo conteúdos pornográficos, para uma edição de conteúdos voltados às todas idades (**SAITO, 2021, p.2**).

Outra característica marcante que revela as origens e facilita a identificação desse gênero de jogo é seu visual, pensado para uma leitura confortável do texto (parte responsável pela ação do jogo) e para ênfase no design dos personagens relacionados ao diálogo. Como explica Saito (2021, p. 2): **“A composição de tela consiste de uma caixa de diálogo visível na frente de um personagem estático 2D e painéis de background (fundo de tela), normalmente acompanhados pelas vozes dos personagens”**.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

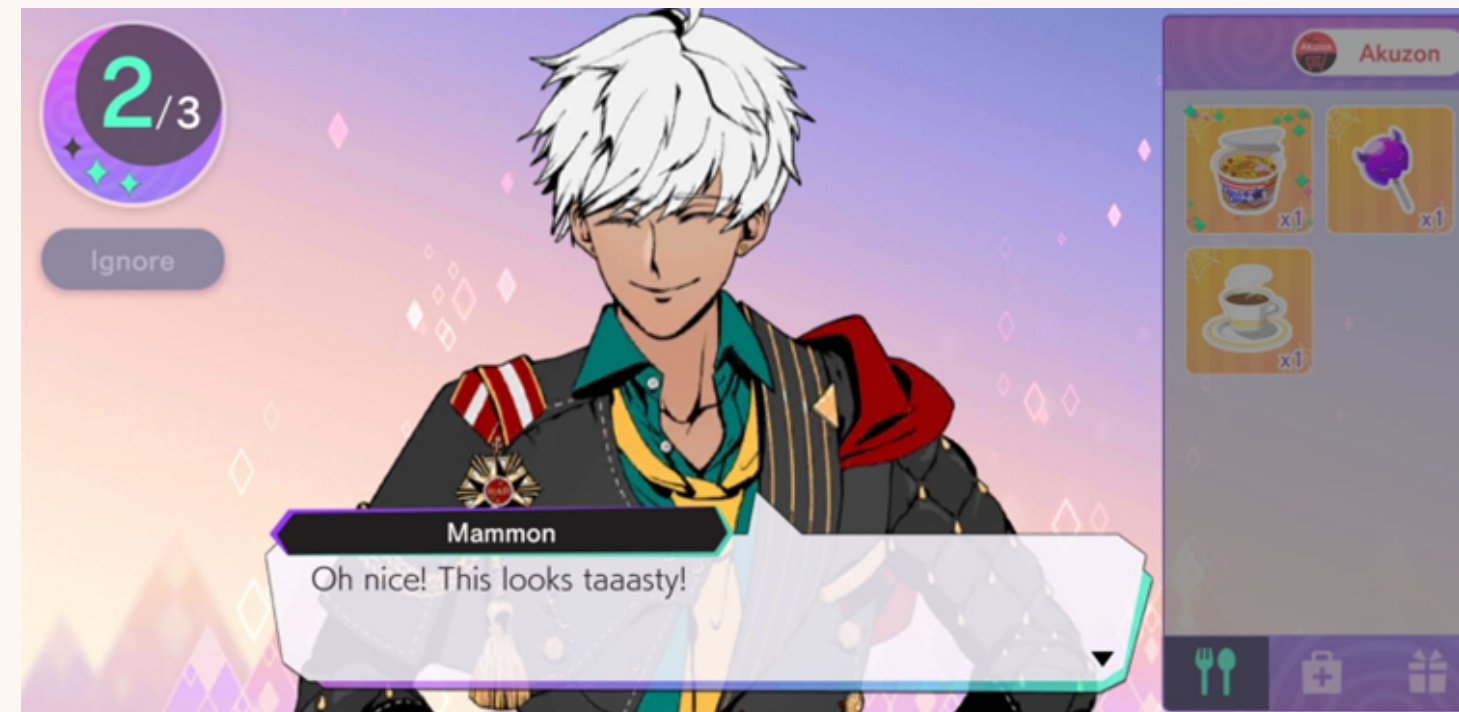


Imagem do jogo: "Shall We Date: Obey Me!", fonte: NTT Solmare Corporation (2019a)

Essa interface característica também abriu portas para jogos do mesmo gênero que constituem uma paródia metalinguística. Alguns exemplos são *Hatoful Boyfriend* (MEDIATONIC; MOA, 2014), um jogo em que todos os personagens são pássaros, e *My Horse Prince* (USAYA COMPANY, 2016) onde você cuida de cavalos que têm rosto de personagens bonitos de anime.



Print da tela inicial do site da Steam, Fonte: Mediatonic; Moa (2014)

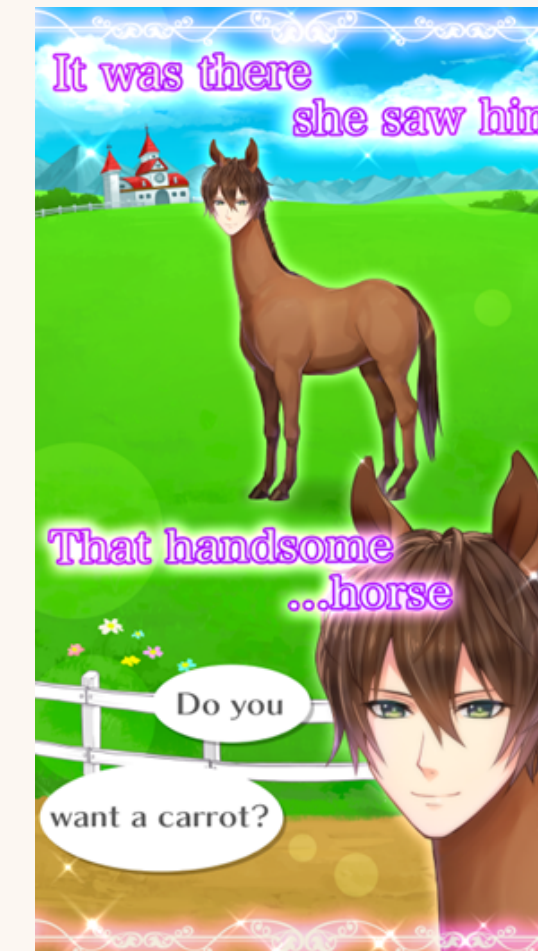


Imagem de divulgação da Google Play.
Fonte: Usaya Company (2016)

No Brasil, a paródia ao gênero mais conhecida é o "Faustão Dating Sim" (Enter para Sair, 2015), que ficou conhecido por trazer como personagem principal o apresentador Fausto Silva, protagonista de vários conteúdos em tom de comédia criados por fãs na internet.



Fonte: elaborado pelos autores utilizando o jogo Faustão Dating Sim (ENTER PARA SAIR, 2015)



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

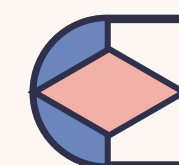
10. Referências



3.

ANÁLISE DE SIMILARES

A seguir, pensou-se interessante discutir um pouco sobre *dating simulators* conhecidos, para que se possa entender melhor as escolhas de jogabilidade, criação de mundo, história e personagens do produto final deste trabalho de conclusão de curso.



3.1. AMOR DOCE

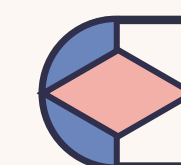
Quando se fala em *dating simulator* ou *dating game* no Brasil, é quase impossível não falar de **Amor Doce**.

Lançado em 2011 pela criadora Stéphanie Sala – mais conhecida pelo seu nome de usuário “ChiNoMiko” – e a desenvolvedora BeeMov, o jogo de namoro francês conta com mais de 70 milhões de contas registradas⁴ em vinte e dois servidores regionais (ativos e inativos), nos quais tem seu nome traduzido de acordo com a língua local; e mais de 10 milhões de downloads na Google Play⁵.

⁴ Disponível: <https://www.beemoov.com/jeux-virtuels>. Acesso: 10 jul. 2022

⁵ Disponível: https://play.google.com/store/apps/details?id=beemoov.amoursucre.android&hl=pt_BR&gl=US. Acesso: 10 jul. 2022.

Enquanto atualmente podemos encontrar a história da “docete” (como é chamada a avatar da protagonista) em aplicativos, fãs da época de ouro têm mais familiaridade com o site “amordoce.com.br”, em que é possível acessar sua conta e continuar a história de onde parou, além de interagir nos fóruns, jogar *minigames* e realizar compras. A mesma história e jogabilidade está disponível em todos os servidores ativos, sendo “Amour Sucré” o original.



3.1.1. JOGABILIDADE E RECEPÇÃO

Ao entrar no site, há a opção de escolher entre as quatro histórias da franquia (“*High School Life*”, “*University Life*”, “*Love Life*” e “*Alternate Life*”) e criar sua conta.

Em “*High School Life*” (Beemov, 2011), acompanhamos a vida de uma aluna que acabou de entrar na Sweet Amoris, uma escola francesa de ensino médio. Conhecida pelos fãs como “a era de ouro” do jogo, essa primeira fase de Amor Doce veio a se tornar referência nos jogos de namoro no Brasil. Com 40 episódios, a franquia dura de 2011 até 2018 (BeeMov, 2011) e tem como personagens disponíveis para namoro (também chamados de “paqueras” ou “*crushes*”) Castiel, Nathaniel, Lysandre, Kentin e Armin.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

AD

"Bem-vindo ao Amor Doce: High School Life! Estude na escola Sweet Amoris e conheça novos amigos. Alguns de seus colegas são extremamente atraentes... Você vai conseguir conquistá-los?" **[grifo do site]**

"**University Life**" é a sequência óbvia para a história que acaba com a protagonista se formando no ensino médio, mas sua recepção deixa claro que ChiNoMiko decepcionou quem era leal a Lysandre, Kentin e Armin, uma vez que estes personagens não aparecem neste ato. Para "tapar o buraco", Amor Doce introduziu Priya, Hyun e Rayan como opções de "paquera".

Assim como o título indica, esta parte da história acaba no fim da vida universitária da protagonista, tendo apenas metade dos episódios de sua vida escolar, totalizando vinte.

AD

"Bem-vindo ao Amor Doce: University Life! A escola já terminou há quatro anos. Vá até Anteros Academy e conheça estudantes bem atraentes... Entre a busca para conseguir o seu diploma e o seu trabalho, você parece estar bem atarefada. Você vai conseguir conquistar o coração do seu rapaz preferido?" **[grifo do site]**

Durando menos de dois anos, "**University Life**" é sucedida por "**Love Life**", que se passa anos após a faculdade da protagonista, quando ela se prepara para abrir seu novo empreendimento: um café galeria

de arte que trabalhou no fim da universidade. Enquanto a lista de personagens disponíveis para namoro continua a mesma do ato anterior, "**Love Life**" oferece a quem joga a escolha de trair qualquer crush com um novo personagem, Eric.

AD

"Jovem na ativa, você é gerente de um café-galeria no centro da cidade. Há três anos você vive um romance dos sonhos com o seu crush, e a vida parece sorrir para você desde o fim da faculdade. Mas o futuro reserva algumas surpresas..." **[grifo do site]**

Por fim, "**Alternate Life**", de 2022, vem como uma redenção, lançando episódios em uma "vida alternativa" da protagonista, durante a faculdade, com a possibilidade de ter um romance de quatro partes com Lysandre, Kentin e, possivelmente, Armin, uma vez que até o presente momento não se tem esse dado. A proposta deste ato é trazer um momento breve onde a docete pode se encontrar com seu amor do ensino médio antes de voltar à sua vida longe dele.

AD

"Depois de alguns anos de estudo longe dos seus amigos do ensino médio, você volta para a sua cidade querida para cursar o último ano de faculdade... Uma página foi virada, uma nova aventura começa... Você não o esqueceu, aquele primeiro amor, e espera em segredo cruzar com ele numa esquina qualquer e começar tudo de novo..." **[grifo do site]**



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

Tratando-se de jogabilidade, Amor Doce sempre teve limitações por ser um jogo de navegador de internet, mas o fato de ser online também possibilitou características especiais do meio; Uma delas e provavelmente a que mais marcou história foram os “Pontos de Ação”, mais conhecidos como PA.

Uma vez por dia, ao acessar a página, ganha-se 25 PA que, por sua vez, serão usados para navegar os cenários dentro da interface do jogo ao clicar no ícone correspondente. Na imagem abaixo, pode-se ver três ícones, indicando que você pode seguir três caminhos diferentes a partir desta cena no pátio da faculdade. Clicar em cada ícone custa 2 PA.



Captura de tela do site Amor Doce, 2022.

Uma grande dor de quem joga Amor Doce é a quantidade de tempo que terminar um episódio requer, visto que são necessários mais

que 1.000 PA para a grande parte dos episódios. Fica a escolha de quem joga entrar todos os dias na plataforma para garantir ao menos 25 PA (já que é possível conseguir um pouco mais através dos minijogos) ou investir de 5 a 200 reais (preços referentes a Julho de 2022) para garantir uma jogabilidade ininterrupta.

Entretanto, no primeiro episódio do segundo ato, “*University Life*”, a plataforma começou a cobrar 2 PA a cada interação, seja essa se mover entre cenários ou responder diálogos. A mudança não foi bem vista pela comunidade, o que resultou em um sucesso menor do que o de *High School Life*.

O objetivo de cada episódio em Amor Doce é conseguir imagens com *crush(es)* – comumente conhecidas como *Computer Generated Image (CGI)* ou, em português, “imagens geradas por computador” –, desbloqueadas apenas ao dar respostas certas em diálogos e ao escolher a roupa correta para a ocasião. Isso acontece porque é necessário o contexto e combinar o guarda-roupa com o de uma ilustração já programada, que muda apenas a estilização e cor dos olhos e cabelo da protagonista, como podemos ver no exemplo.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Legenda: duas CGIs do mesmo momento, geradas para uma avatar de cabelos castanhos compridos e uma de cabelo cinza curto. É possível notar que há variação no traçado de seus olhos, indicando uma cor mais azulada na imagem da esquerda e acizentada na da direita. Fonte: print do jogo Amor doce (Beemov, 2011).



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

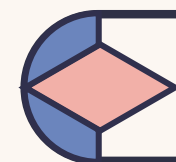
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



3.1.2. PERSONAGENS E AVATAR

A própria autora confirmou em seu Tumblr (Sala, 2015) que os personagens de *High School Life* eram estereotipados para que várias pessoas pudessem se conectar a eles. Por mais que o jogo se passe em uma escola francesa, não há dúvidas de que houve uma forte influência das identidades estereotipadas comuns na cultura popular estadunidense, como o “nerd” e o “bad boy”.

Para estes dois papéis, podemos contar com os únicos dois personagens disponíveis para namoro desde o primeiro ato, **Nathaniel e Castiel**. O representante estudantil Nathaniel e o roqueiro mal-humorado Castiel são ótimos exemplos das identidades típicas de uma narrativa popular adolescente.

Ainda no primeiro episódio do jogo, conhecemos **Kentin**, um menino gentil, porém tido como “pegajoso” (por querer ficar ao lado da protagonista constantemente) e estranho (por precisar de óculos grandes e usar um corte de cabelo “tigela”). Amor Doce, entretanto, só lhe dá a chance de ser elegível a namoro após Kentin voltar da escola militar, agora com o dobro de sua altura e músculos.

Seguindo a ordem de introdução, **Lysandre** vem para compor a banda de rock de Castiel com uma personalidade misteriosa que combina com sua moda vitoriana e gosto por poesia, vida no campo e desprezo por “pessoas que julgam pela aparência” (BeeMov, 2011). Em seguida, são apresentados os gêmeos **Armin** – um *gamer* que vive fazendo referências ao mundo *geek* – e **Alexy** – um menino despojado, de cabelo azul e assumidamente gay.

A última personagem de grande importância no primeiro ato é **Priya**, conhecida por ter viajado muito, ser culta e por não aturar injusti-

ças, entre elas, o fato de não se ter nenhum crush feminino. Passando o primeiro jogo inteiro apenas como amiga da protagonista, ela se torna a única personagem mulher disponível para namoro no segundo e terceiro ato.

Hyun estreia no segundo jogo, ocupando o papel de romântico incorrigível e adicionando à diversidade regional que Priya começou, representando a Coreia do Sul. Encerrando *crushes* do segundo jogo, tem-se **Rayan**, professor de uma das aulas que a protagonista frequenta.

Quando achava-se que o romance antiético com o docente cruzava as barreiras morais, “*Love Life*” vai além e oferece a chance de trair seu/sua namorado/a por **Eric**, um policial infeliz com seu casamento.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Legenda: da esquerda para a direita, têm-se: Castiel, Nathaniel, Lysandre, Kentin, Armin, Pryia, Hyun, Rayan e Erick. Fonte: elaborado pelos autores com base em Beemov, 2011.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

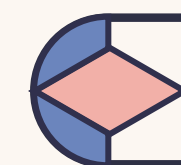
8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

Em *High School Life*, estavam disponíveis três estilos de cabelo: liso comprido, liso curto e enrolado curto. Contudo, nos três outros atos do jogo, à protagonista é dado apenas o cabelo longo e liso, provavelmente para agilizar as ilustrações de cada capítulo, que foram de três versões para uma, apenas mudando a cor de acordo com a selecionada para o avatar. Fora isso, pode-se escolher a forma das sobrancelhas, boca, cor e formato dos olhos e cor da pele, variando entre cinco tons.

Ao criar uma nova conta, pede-se um nome de usuário, um signo astrológico (item relacionado a mecânicas da plataforma) e uma identidade de gênero entre “garoto” e “garota”. A escolha serve apenas para ser exibida em seu perfil, sem variação no avatar da protagonista ou forma como os personagens se referem a você.

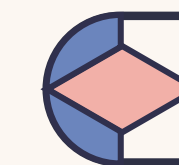


3.2. SHALL WE DATE?

Outra análise não é sobre um jogo em específico, mas sim de uma franquia japonesa da empresa **NTT Solmare Corporation**, que possui mais de 35 jogos do o gênero de Dating Simulator voltado para o público feminino, além de quase 13 milhões de seguidores no Instagram (dados de julho de 2022). O jogo mais recente e popular da franquia é **Shall We Date: Obey me!**, com mais de 1 milhão de downloads na google play (**NTT SOLMARE CORPORATION, 2019a**).

Vale ressaltar que a NTT Solmare Corporation é também uma das poucas empresas japonesas que produzem para o inglês. Na sua maioria, os jogos são de graça, porém possuem compras dentro de sua interface, algumas para continuar a história, outras para avançar mais rapidamente na história ou para comprar itens de customização.

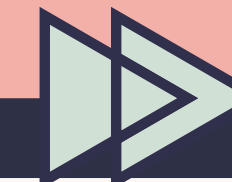
Decidimos fazer uma análise generalizada sobre os jogos da franquia, por conter vários padrões de mecânica, personagens, formato e estética que se repetem em seus jogos, assim como em alguns outros do mesmo gênero. Contudo, é impossível fazer uma análise de todos os jogos, portanto iremos trazer alguns e compará-los entre si.



3.2.1. JOGABILIDADE

A franquia analisada não foge muito da estrutura conhecida de um dating game, em que o jogador precisa encontrar as respostas “corretas” para ter um final feliz com o personagem pretendido. Em *Shall We Date*, os possíveis fins se dividem em: **Good Ending, Bad Ending e Normal Ending**. Em alguns jogos da franquia há somente o Good Ending e o Bad Ending. Tais resultados são conseguidos de acordo com as respostas dadas, algumas valendo mais pontos do que outras. Ao serem somadas, caso o resultado consiga a pontuação máxima, se tem o Good Ending. Em alguns jogos da franquia, os *minigames* têm impacto nessa pontuação, enquanto em outros, não possuem nenhuma influência. Dois exemplos desse aspecto seriam **Shall We Date: Wizardess Heart**, em que o *minigame* influencia o progresso, e não a relação entre os personagens; e **Shall We Date: Obey Me**, em que um dos *minigames*, chamado *Jobs*, influencia as relações (essas duas mecânicas serão abordadas mais para frente).

O site da franquia tem um manual simples ensinando como jogar.





ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



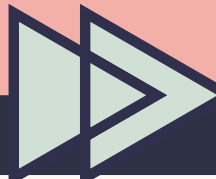
Fonte: elaborado pelos autores com base em NTT SOLMARE CORPORATION, 2019b

Fonte: elaborado pelos autores com base em NTT SOLMARE CORPORATION, 2019b

A franquia também segue o formato de dar CG como recompensas, assim como Amor Doce. Porém, não necessariamente em todos os capítulos, variando de acordo com cada jogo.



Fonte: NTT Solmare Corporation (2015)





ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

A narrativa é capitular e, na maioria deles, você tem que escolher uma “rota” após uma pequena introdução a esses personagens, a narrativa pergunta qual deles a pessoa que está jogando prefere seguir com a história, aprofundando então esse relacionamento. Alguns jogos da franquia, tem como plot um triângulo amoroso, mas tal conflito é resolvido de acordo com a rota escolhida ou com decisões baseadas nas ações e falas que o jogador decide.

Os jogos são para celular, ou seja, *mobile*. E a maioria deles utiliza o formato retrato. Não conhecemos nenhum que tenha variação de formato de leitura dentro do próprio jogo ou que tenha a opção de mudar.



(Shall We Date: Can't Say No, 2013, NTT Solmare Corporation, fonte: site de divulgação https://www.nttsolmare.com/e/press/2013/e1203_2.html)

O progresso dos jogos tem formato em capítulos, liberando um episódio por dia (na maioria deles). Caso queira, o jogador pode decidir gastar dinheiro comprando mais capítulos para avançar na história mais rapidamente. Em alguns jogos da franquia, há partes que só podem ser desbloqueadas com pagamento. A maioria dos jogos de Shall We Date compartilha um sistema em que há alguma moeda que pode ser ganha a cada dia com o acesso, e, em alguns casos, há como adquirir mais através de *minigames*, amigos adicionados e *gatcha*, um tipo de sorteio.



(Shall We Date: Obey Me!, NTT Solmare Corporation, 2021, fonte: print da tela do jogo)

As partes pagas podem ser o Good Ending; algumas rotas de personagem ou parte do jogo em si, possuindo apenas os primeiros capítulos de graça, por exemplo; capítulos especiais como o de Halloween, Ano Novo, entre outras datas comemorativas. Contudo, os jogos com mais downloads da franquia são os **free to play**, ou seja, grátis para jogar, em que você não é obrigado a pagar, porém ainda há alguns extras pagos tentadores.

Os jogos da franquia também sempre possuem algum tipo de *mini-game*. Alguns envolvendo *gatcha*, outros de vestir e até mesmo de ritmo. Em **Shall We Date: Wizardess Heart (NTT SOLMARE CORPORATION, 2014)**, havia *checkpoints* nos quais a personagem principal teria que passar, eles consistem em adquirir determinadas categorias de itens em *gatcha*, jogos de sorte ou aposta, que valiam uma certa quantia de pontos a serem somados naquele momento do jogo. Esses itens também serviam para customizar o “seu quarto” e o “seu jardim”, o equivalente ao seu perfil de jogador, onde poderia ser customizado seu avatar com relação a cor e corte de cabelo, expressões, cor dos olhos e roupa, assim como o fundo e o seu personagem favorito de mãos dadas com o avatar criado.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Legenda: Momento do checkpoint do jogo. Fonte: *Shall We Date: Wizardess Heart* (NTT SOLMARE CORPORATION, 2014).



Legenda: Seu quarto e seu jardim, respectivamente. Fonte: *Shall We Date: Wizardess Heart* (NTT SOLMARE CORPORATION, 2014).



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

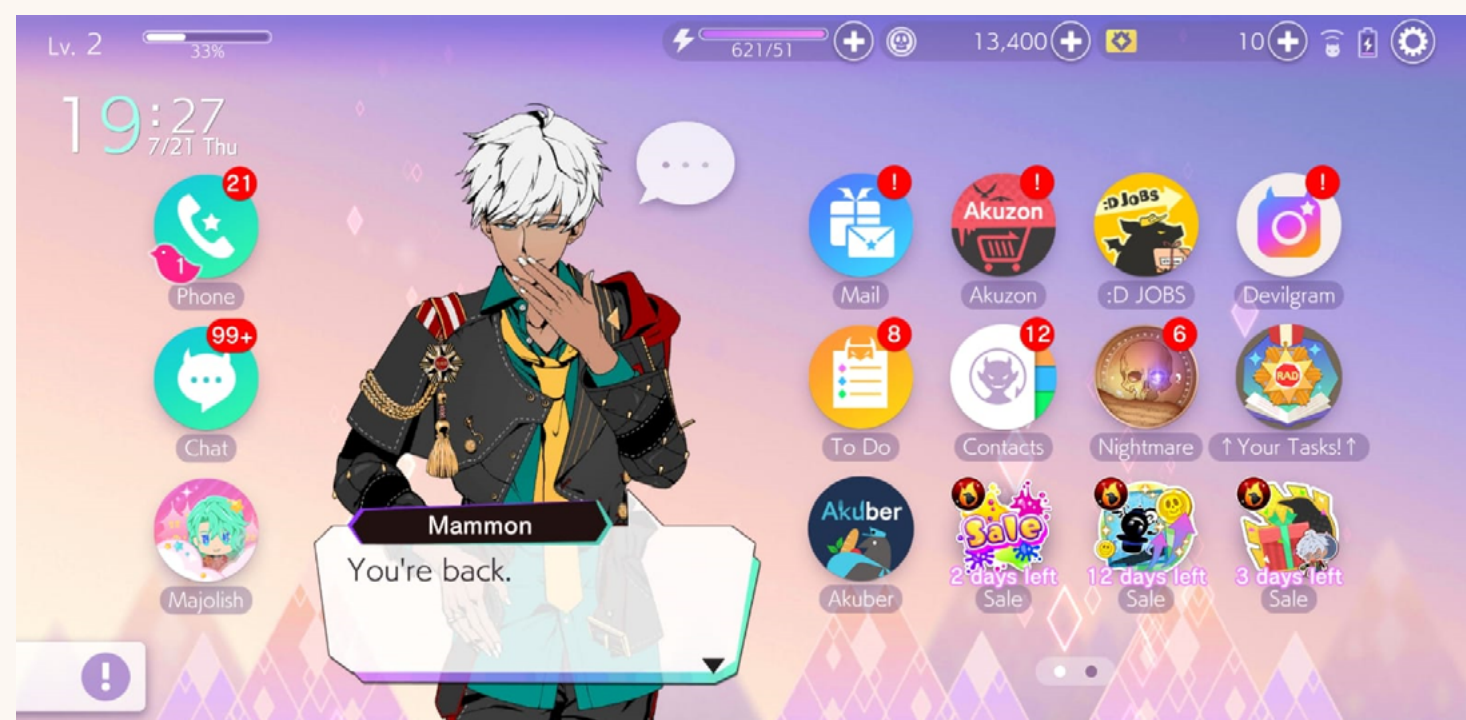
7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

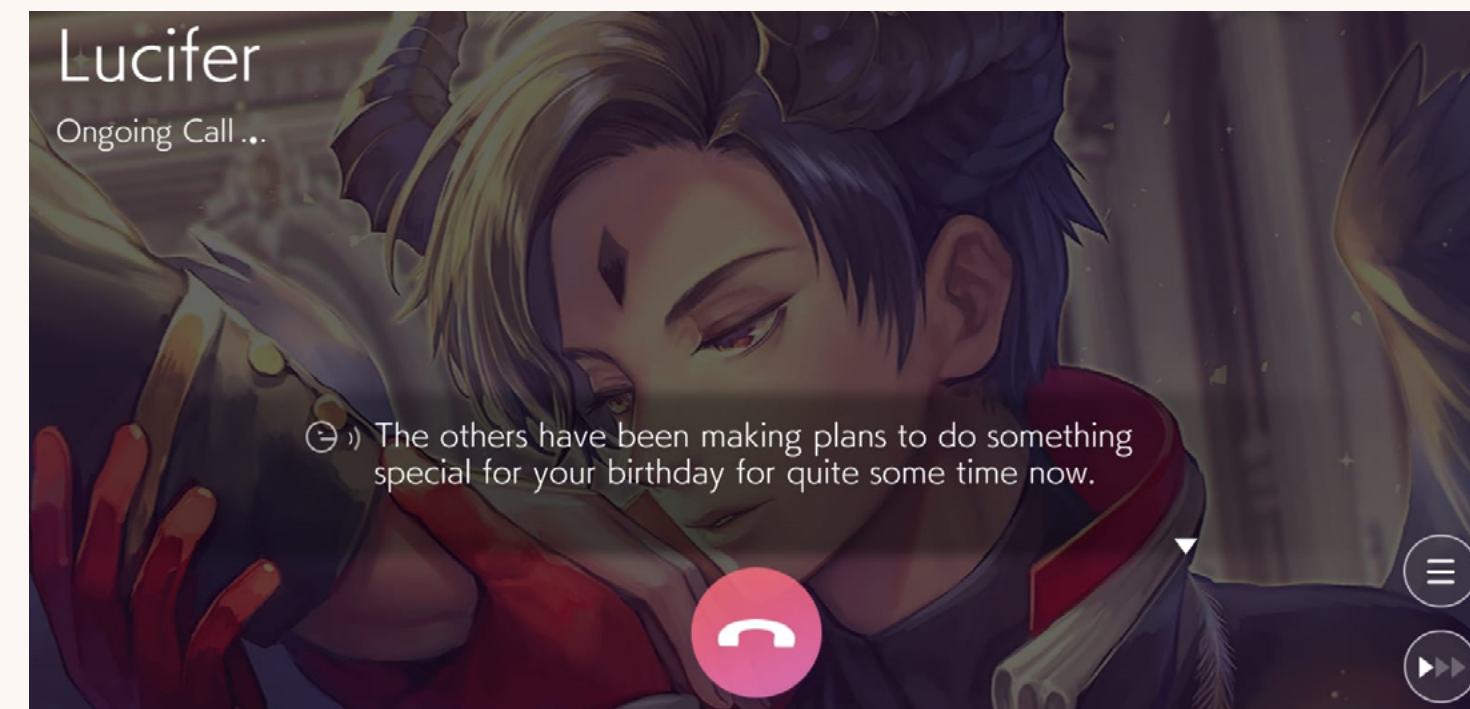
O mais recentemente lançado: “Shall We Date: Obey me!”, possui mais de um minigame e novas maneiras de imersão se comparado aos jogos anteriores da franquia. Nele, após a introdução à história do jogo, o menu inicial imita a interface de um celular com aplicativos famosos.



Legenda: Print da tela do menu principal do jogo. Fonte: Shall We Date: Obey Me! (NTT SOLMARE CORPORATION, 2019).

Nesses “aplicativos” dentro do jogo, há diversos tipos de interações. Iremos citar alguns que tivemos mais contato ao jogar e os que forem mais interessantes para o desenvolvimento do projeto.

Em *phone*, o jogador pode receber chamadas de voz dos personagens, são chamadas curtas que não precisam de uma decisão de quem joga, porém trazem sensação de grande imersão.



Legenda: Tela quando um dos personagens faz uma ligação. Fonte: Shall We Date: Obey Me! (NTT SOLMARE CORPORATION, 2019).

No *chat* é onde ocorre parcialmente o desenvolvimento da história. Havendo grupos e também conversas privadas com os personagens. Alguns diálogos são desbloqueados conforme se avança na história e outros ocorrem independentemente disso, acompanhando a data e o horário do mundo real para eventos de datas comemorativas como feriados e aniversários dos personagens, assim como o jogador.



Legenda: Tela do jogo no aplicativo de mensagens. Fonte: Elaborado pelos autores com base em Shall We Date: Obey Me! (NTT SOLMARE CORPORATION, 2019).



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

É interessante comentar também um comparativo da mecânica de jogabilidade similar que há em outro do gênero, **Mystic Messenger**, e que será mencionado novamente ao longo deste relatório. Um otome game coreano famoso, de 2014, produzido pela Cheritz Company, com mais de 5 milhões de downloads na Google Play e que até hoje recebe atualizações e eventos (CHERITZ CO, 2022). Nele, há uma premissa similar de imersão, em que ao abri-lo, existem alguns aplicativos, como para chamadas, chats e imagens, mas de uma forma mais simplificada. Porém, diferente de **“Shall We Date: Obey Me!”**, em que a progressão da história principal está vinculada aos dias de semana e horários do mundo real, a sua participação e presença nesse dia e horário é importante para o progresso com determinados personagens e, ao não estar presente, a conversa se desenvolve naturalmente, fazendo com que a “não participação” seja uma escolha e podendo levar a um “bad ending”. Enquanto que em Shall We Date, o diálogo fica “pausado” até que finalmente se acesse o jogo.



Fonte: Cheritz co. (2022)

Em **Devilgram**, aplicativo que faz uma paródia ao Instagram, fica a galeria de imagens de eventos e conquistas durante o jogo, havendo também alguns comentários dos personagens em relação às fotos uns dos outros, trazendo mais imersão ao jogo.

Em **To do**, ficam as missões e objetivos do jogo a serem cumpridos. São atrelados ao desenvolvimento da história principal.

Em **Mail**, as notificações sobre os eventos que estão acontecendo, assim como avisos de atualizações do jogo.

Em **Contacts**, estão seus amigos do mundo real, ou seja, outros jogadores que você adicionou ao jogo. Nesta tela, você pode enviar para os APs, que são *Action Points*, pontos utilizados nas *battles*, que ocorrem em *tasks*.

E por fim, **Jobs e Tasks**, dois minigames que são atrelados à história principal e que precisam ser acessados e jogados em paralelo, fazendo com que o jogo não fique entediante e aumentando o tempo de tela; diferente das versões anteriores da franquia, em que muitas vezes era preciso esperar o dia seguinte para continuar progredindo.

Jobs é um dos meios de se conseguir mais **grimm, items e intimacy**. **Grimm** são pontos utilizados para avançar e evoluir de nível em *Tasks*; *items* são itens recebidos aleatoriamente para também ajudar nos avanços em **Tasks**; e **intimacy** é o nível de proximidade na relação que se tem com determinado personagem, ele também pode ser visto em *phone*.

Na história, conforme se avançam os capítulos, o personagem principal, ou seja, é jogador, faz contratos com os outros personagens, os demônios. Nesses contratos eles são obrigados a fazerem o que for mandado, por isso o título do jogo. Isso também se atrela ao minigame *jobs*, em que os demônios irão fazer os trabalhos que você pedir. Em *jobs*, há uma evolução que acompanha a história do jogo e que impacta o outro minigame, *Tasks*.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

Em *Tasks*, é onde fica visualmente parte do desenvolvimento da história do jogo. O minigame funciona quase como dois jogos em um, devido a quantidade de elementos e estratégia envolvida, apesar de inicialmente parecer um jogo simples de ritmo.

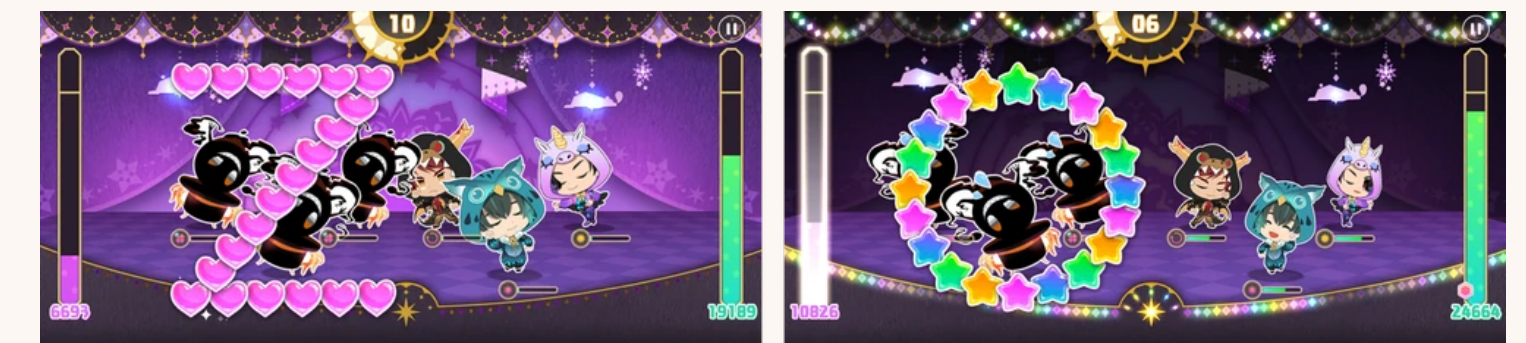
A partir de um mapa no qual a personagem principal vai avançando, ao passar determinados níveis, é liberado um novo capítulo para a história principal.

Icon	Description
	Eye-con Shows your current location.
	Battle Space Consume AP to enter into a battle. You can obtain a wide variety of items and increase your Player level and Card Level. If you obtain 2 ★ or more, you will be able to use Quick Clear on that space.
	Story Space Read through the main story here. Does not consume AP.
	Locked Space Locked Spaces require ★ to proceed. These can be earned by performing well in dance battles.
	Boss Battle Space Engage in a battle with a powerful boss.
	Back/Next Space Proceed to the next lesson with the Next Space. Return to the previous lesson with the Back Space.

Fonte: NTT Solmare Corporation (2019)

Os níveis são divididos em **Battle Space** e **Story Space**. O primeiro possui recompensas, como: *Cards experiences* (são experiências para evoluir as cartas, que representam os personagens do jogo), *Grimm* e *items*. Contudo, esses níveis consomem APs (pontos de ação), aparecendo entre os *Story Space*, que não consomem APs e liberam novos capítulos da história principal a serem lidos.

As **Battle Space** são batalhas de dança, nelas a pessoa que estiver jogando precisa clicar na tela de acordo com o ritmo do jogo e conforme os elementos aparecem na tela, o objetivo é fazer mais pontos que o adversário para passar de fase.



Fonte: NTT Solmare Corporation (2019)

A seguir, iremos falar de alguns elementos envolvidos nesse *mini-games*, que afetam na estratégia e jogabilidade, demonstrando a sua complexidade e quase criando dois jogos em um.

Os números se referem a UI do jogo, retirados da Wiki do Fandom⁶ para ajudar novos jogadores em relação a mecânica.

⁶ Disponível: <https://obey-me.fandom.com/wiki/Battles>. Acesso: 15 jul. 2022



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Fonte: NTT Solmare Corporation (2019)

1. Recommended

Por padrão, as cartas mais efetivas serão escolhidas por você.

2. Edit Teams

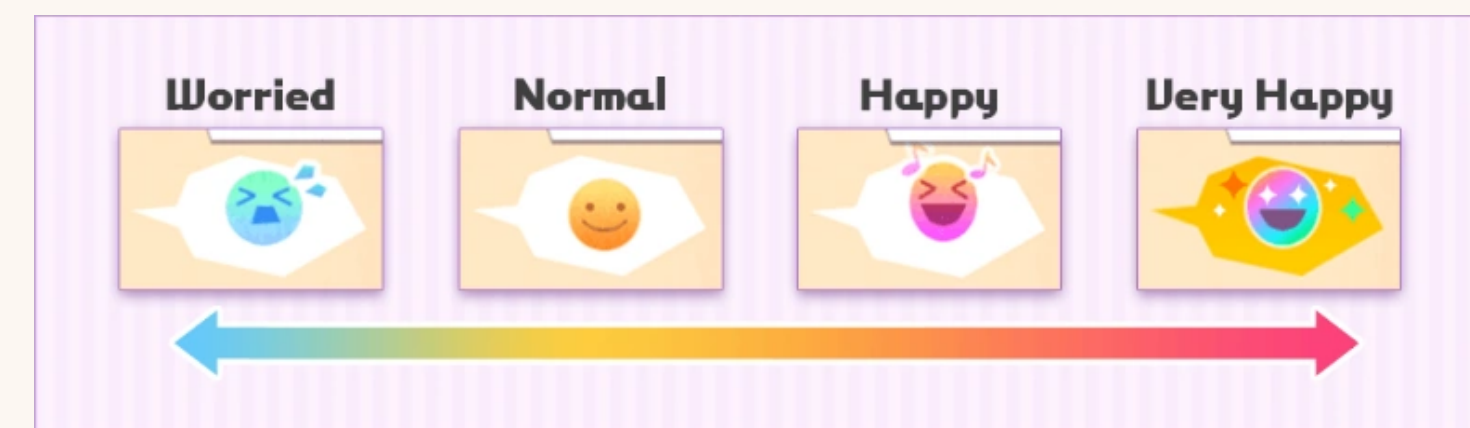
Você pode escolher as cartas que gostaria de usar em batalha. Você não pode colocar mais de uma *Demon Card* do mesmo personagem no time.

3. Total Strength

Isso mostra a combinação de poderes de todas as cartas do seu time nessa fase. *Glow sticks* podem ser usados para aumentar o poder total (*Total Power*) do time.

4. Mr. Smiles

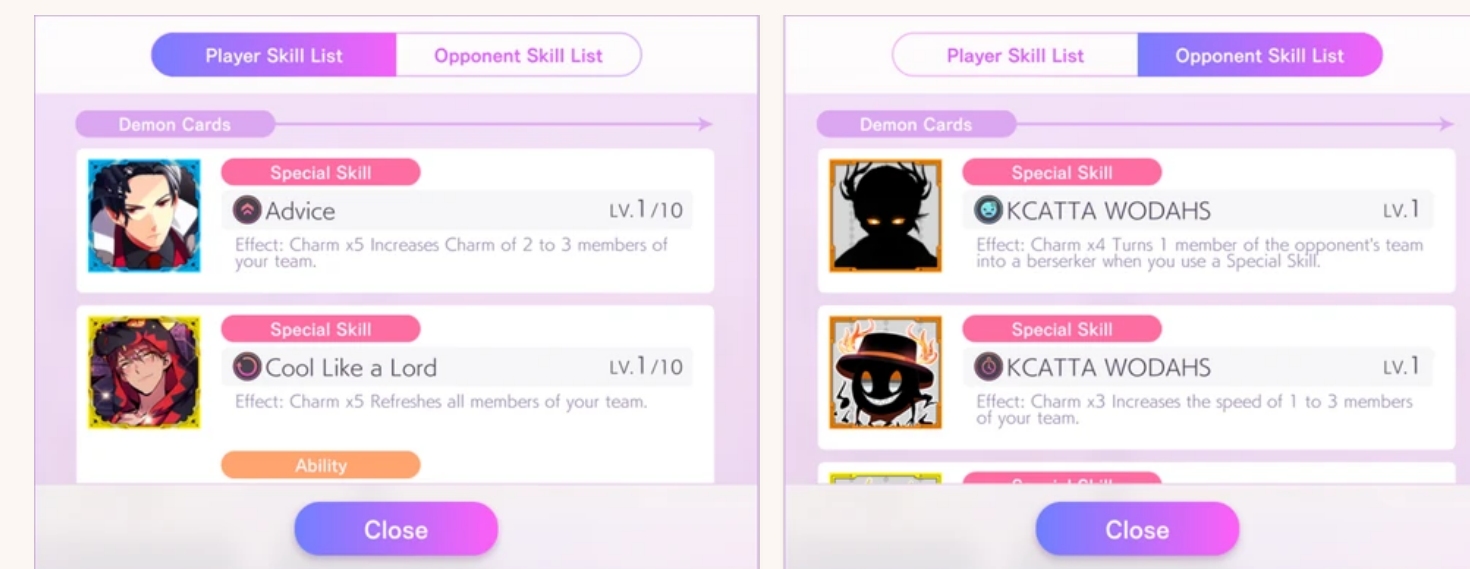
Isso indica o quão provável você está de ganhar a batalha. Isso é mostrado de quatro diferentes formas. Quanto mais alto a Força Total, mais feliz ficará Mr. Smiles. Quanto mais baixa a força total, mais preocupado Mr. Smiles ficará.



Fonte: NTT Solmare Corporation (2019)

5. Skill List

Ao clicar na lupa, as listas de habilidade de jogador e do inimigo serão mostradas. Você pode ver as habilidades das cartas do seu time em *Player Skill List*. Você pode ver as habilidades do seu oponente em *Opponent Skill List*.



Fonte: NTT Solmare Corporation (2019)



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

6. Demon Cards

Mostra as *Demon Cards* atuais em seu time. Ao clicar e segurar, a carta será movida para a janela das *Cards Stats*.

7. Glow Sticks

Ao emparelhar a *Glow Stick* com uma *Demon Card*, a a força será aumentada pela duração da batalha. Os *Glow Stick* vêm em dois tipos: do personagem específico por cor e arco-íris, os quais podem ser usados em qualquer personagem. *Rainbow Glow Sticks* aumentam mais a força do que qualquer outro *Glow Sticks*. *Glow sticks* não podem ser emparelhados com *Memory Cards*.

8. Memory Cards

Mostra as *Memory Cards* atuais no seu time. Ao clicar e segurar uma carta, você será movido para a tela das *Cards Stats*.

9. Changing Teams

Troque de times usando as setas de esquerda e direita. Você pode adicionar e posicionar as cartas usando *Edit Teams*.

10. Stage Name

Mostra o nome do estágio atual.

11. Stage Attributes

Mostra os atributos do estágio atual. Escolhendo uma carta que combine com o atributo dará a você a melhor chance de ganhar. O padrão recomendado vai priorizar o atributo do estágio ao combinar as cartas.

12. Battle Results

A “estrelinha” mostra os resultados das batalhas no estágio.

13. Opponent's Total Strength

Mostra a força combinada do oponente. Se a sua força total ultrapassar a do oponente, suas chances de vencer aumentam.

14. Opponent's Skills

Mostra as habilidades que o seu oponente pode usar em batalha.

15. Available Rewards

Mostra os itens que podem ser recebidos, assim como o número de itens já obtidos. Você pode confirmar detalhes de um item ao clicar nele. Os itens podem variar a cada batalha.

16. AP Cost

O custo de AP para batalhar.

17. Start Button

Clique para começar a batalha.

18. Matching Attributes Card Bonus Icon

Esse ícone irá aparecer quando as habilidades das suas cartas combinarem com as do palco (Stage Attribute). Se uma seta aparecer virada para cima em sua carta, isso significa que você possui uma combinação com as habilidades do palco (Stage Attribute), além disso, os status da carta e a força total serão temporariamente aumentados durante a batalha.

19. Skip Button

Quando esse botão aparecer, você poderá pular a batalha. Esse botão irá aparecer quando a força total do time é muito maior que a do seu oponente.

Você ainda pode receber recompensas, ganhar experiências de carta e ter *Surprise Guest*. Para batalhas de Pop Quiz, o botão de pular é somente disponível para usuários inscritos no VIP.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Fonte: NTT Solmare Corporation (2019)

Há também as **Hard Lessons** que, como o nome já diz, são mais difíceis e só podem ser jogadas três vezes ao dia.

A partir dessas demonstrações sobre a jogabilidade dos jogos de Shall We Date, podemos concluir que, com o passar do tempo, os jogos da franquia foram se tornando mais complexos, já que os *minigames* deixaram de ser algo à parte para fazer parte da história principal. Além de terem sido implementados elementos que dão uma imersão maior ao jogo. Tudo isso justifica a sua fama no ocidente e a grande produção de jogos com sucesso pela empresa.

3.2.2. PERSONAGENS E AVATAR

Em todos os jogos da franquia, os avatares não são customizáveis, mesmo que haja um espaço de customização ou algum minigame relacionado a isso, o CG será sempre o mesmo. Por exemplo, no jogo **Shall We Date: Blood in Roses** (NTT SOLMARE CORPORATION, 2015), em que são duas rotas diferentes mas a personagem que representa o jogador tem a mesma aparência.



Legenda: CGs do jogo Shall We Date: Blood in Roses. Fonte: NTT SOLMARE CORPORATION Corporation (2015)



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

O ponto de vista é sempre de uma personagem feminina, na maioria dos jogos em meio de diversos personagens masculinos, entretanto, é possível, em algumas versões da franquia ter uma ou outra personagem feminina como parceira romântica, como no jogo citado na imagem anterior, em que na segunda temporada temos a personagem Bridget. Mesmo assim, a representatividade ainda é pequena, o que nos leva a deduzir que os jogos sejam voltados principalmente para o público feminino, na maioria hetero e cisgênero.



Legenda: CGs do jogo Shall We Date: Blood in Roses. Fonte: NTT SOLMARE CORPORATION Corporation (2015)

A franquia, ao lançar um jogo, inicialmente começa com poucos personagens, geralmente três, possuindo características estereotipadas de personalidade, o que é algo comum em diversos *dating sims*. Em **Shall We Date: Wizardess Heart** (NTT Solmare, 2014), quando foi lançado, só era possível jogar com três personagens, eram eles: **Elias Goldsteim**, **Luca Orlem** e **Yukiya Reizen**.

Elias Goldsteim, o personagem loiro de olhos azuis, trazendo o estereótipo de personagem inteligente e dedicado, “o certinho”. **Luca Orlem** é o personagem de cabelo verde e olhos verdes, ele é o estereótipo de “rebelde”, por matar aulas com frequência e causar confusão. E o de cabelo azul, **Yukiya Reizen**, sendo o personagem misterioso e quieto.

Esse padrão de personalidades pode ser observado na maioria dos jogos do gênero *dating game* e principalmente na franquia de Shall We Date, entre os estereótipos que mais contrastam: organizado e bagunçado; gentil e grosso; esforçado e relaxado; entre outras características que resumem o personagem mas que são opostas; e, então, o terceiro personagem que foge dessa ambiguidade, normalmente assumindo um papel de distante, frio, misterioso, quieto, etc.

Contudo, essas são sempre as primeiras impressões dadas no início dos jogos, conforme se avança na história, é descoberta uma justificativa ou um lado B do personagem para tal atitude.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Legenda: Print do vídeo de divulgação contendo os 3 personagens iniciais do jogo Shall We Date: Wizardess Heart. Fonte: Elaborado pelos autores com base em NTT Solmare Corporation (2014)

Outro padrão que pode ser notado é em relação a aparência dos personagens, devido à forte influência do traço de mangá nos *dating sim*, a franquia acaba acompanhando essa estética, fazendo com que haja pouca representatividade, principalmente pensando que, ao distribuir o jogo em inglês, se espera ter um pouco mais de representatividade internacional.

Ao lado pode ser observado, com alguns dos jogos como exemplos, que a maioria dos personagens possui pele clara e cabelo liso, são poucos os que possuem tons de pele bronzeada e nenhum possui cachos, no máximo cabelos ondulados.



Print do site oficial do jogo , Shall We Date: Wizardess Heart, NTT Solmare Corporation, 2014.



Print do site oficial do jogo Love Tangle, NTT Solmare Corporation, 2015.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

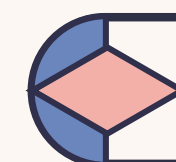
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



3.3. MONSTER PROM

Ir para o baile de formatura ganhou um novo significado quando, em 27 de Abril de 2018 (ISMAIL, 2018), o estúdio **Beautiful Glitch** e a distribuidora **Those Awesome Guys** lançaram o primeiro *dating game* com opção de multijogador, "**Monster Prom**", tornando possível competir pelo amor de um mesmo personagem com até três outras pessoas.

MP

"Você tem 3 semanas para encontrar o seu par para Monster Prom (baile monstro)!"

Explore o seu colégio monstro maluco, vá através de situações absurdas e engraçadas, aumente os seus status e seduza um dos seus colegas de classe antes que qualquer um vá.

Arte linda, ousada, diálogos sem volta e escolhas difíceis compõem esse Dating Sim multijogador (1-4). Seja o seu PIOR (ISMAIL, 2018, tradução nossa).

Além de mecânicas inovadoras, Monster Prom também ganhou atenção do mundo acadêmico (Waszkiewicz, 2021) por sua representatividade. Mesmo que sem a escolha de personalizar um avatar, são oferecidos quatro avatares diferentes e, indiferente de como se vestem ou parecem, podem ter os pronomes "**she/her**" (ela/dela), "**he/him**" (ele/dele) ou "**they/them**" (elu/delu ou ile/dile).



Legenda: Tela de escolha de avatar com suas quatro opções, nomeadas por padrão de "Yellow", "Red", "Green" e "Blue", mas que podem ter qualquer nome escolhido por quem jogar. Fonte: captura de tela do jogo.

Independentemente da escolha de pronome e avatar, todos os personagens com rotas românticas estão disponíveis para convidar para a formatura. Os desenvolvedores dão a isso o nome de "liberdade de escolha" e, em seu site, justificam da seguinte forma:

MP

"Liberdade de escolha: Monstros não gostam de meninos ou de meninas, eles gostam de monstros. A experiência não é afetada pelo gênero ou pela orientação sexual, em vista que encontrar amor já é difícil o suficiente" (ISMAIL, 2018, tradução nossa).



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

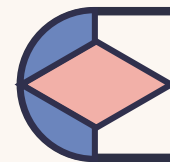
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



3.3.1. JOGABILIDADE

Por ser um jogo multijogador, Monster Prom não funciona de forma parecida com os de outros visual novels, sendo, por exemplo, impossível de salvar o progresso. Em uma das telas iniciais, pode-se escolher entre um jogo curto e um longo, de 30 e 60 minutos, respectivamente (o tempo varia de acordo com a quantidade de pessoas jogando). Graças ao tempo relativamente curto, a popularidade do jogo também cresceu na maior plataforma de streaming, Twitch, em que o título tem mais de 18 mil seguidores.

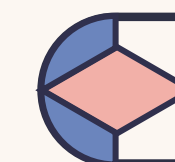
Construído em cima de eventos randômicos, é garantido que nenhuma sessão do jogo seja igual a outra, com mais de 1.000 situações e centenas de eventos a serem desbloqueados (BEAUTIFUL GLITCH, 2019).

Conseguir um final bom em Monster Prom depende dos seus status (que são determinados em um questionário em formato de “questionário de revista adolescente” no começo de cada partida) e o tempo que você investe em algum dos personagens. É possível aumentar seus status e desbloquear eventos visitando as localidades da Spooky High, a escola onde o jogo se passa. Abaixo, pode-se ver um evento dentro dos banheiros, em que o status de “boldness” (coragem, em tradução livre) é incrementado:



Evento de quando a avatar Blue vai ao banheiro. Fonte: Ismael (2018)

Seus status definem quais escolhas em um diálogo serão as corretas. Se, por exemplo, seu “smarts” (inteligência, em tradução livre) tem valor 10 e seu “charm” tem valor 4, a opção que parece mais inteligente entre as duas disponíveis se torna a correta.



3.3.2. PERSONAGENS

Uma grande inspiração para Reõ Anama foram os personagens de lendas e mitos que Monster Prom torna modernos e interessantes. No próprio site do jogo, os desenvolvedores descrevem o título como “a post-modern slice of life” (BEAUTIFUL GLITCH, 2019), trazendo figuras como a Medusa e Frankenstein como jovens adultas estilosas e com personalidades que se destacam.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

Dizer que Monster Prom não se apoia em estereótipos seria incorreto, mas a narrativa cômica e sarcástica da história só contribui para a compreensão de que esse não é um jogo a ser levado a sério, e sim que promove a diversão. Com isso em mente, pode-se associar todos os monstros aos mitos que os rodeiam e aos arquétipos do ensino médio estadunidense.

O vampiro, **Liam**, é um *hipster* frio, sempre procurando fugir de associar coisas populares à sua imagem. **Scott**, o lobisomem, é o atleta do time de futebol americano que, assim como um cachorro, é amigável e bobalhão. **Damien** é o demônio príncipe do Inferno – atualmente governado pelos seus dois pais – e cumpre a cota de “*bad boy*” com tendências incendiárias.

Polly é uma fantasma festeira que, em suas diversas histórias sobre como pode ter morrido, mantém algo em comum em todas: ela estava se divertindo quando aconteceu. A criatura mitológica da Medusa foi incorporada no jogo através de **Vera**, uma jovem adulta com cobras ao invés de mechas de cabelo e uma mente focada em lucrar. Por fim, os seis personagens originais (mais dois foram adicionados em atualizações) se completam com **Miranda**, uma patricinha herdeira de um reino marítimo com tendências ditatoriais.



Legenda: Da esquerda para a direita, tem-se: Miranda, Damien, Scott, Liam, Polly e Vera. Fonte: print de Monster Prom (BEAUTIFUL GLITCH, 2019).



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



4.

JUSTIFICATIVAS E OBJETIVOS

Percebemos logo ao citar o gênero do nosso jogo que se trata de uma realidade estrangeira à brasileira. Mesmo que alguns jogos não retratem um local específico, as marcas culturais são evidentes. Seja a expectativa para o baile de formatura tipicamente estadunidense de Monster Prom, os nomes tipicamente coreanos de Mystic Messenger ou os corredores das escolas japonesas de títulos como **Tokimeki Memorial Girl's Side (KONAMI, 2006 – 2021)**⁷, **Doki Doki Literature Club! (TEAM SALVATO, 2017)** e a saga **Persona (ATLUS, 1996 – 2016)**, não há como desviar das referências culturais que não se aplicam a nós.

Ao desenvolvermos um jogo que retrata a vida cotidiana brasileira, mesmo não acontecendo em um lugar específico do país, convidamos pessoas a se sentirem incluídas na cena *gamer*. O objetivo é exaltar nossa cultura e ajudar a melhorar a percepção dela tida por jovens do Brasil, principalmente em tempos globalizados, em que é mais fácil se sentir parte de uma nação diferente apenas acessando mídias sociais.

Falando de jogos sobre o Brasil, não é incomum acharmos títulos que trazem elementos e/ou cenários brasileiros, como o famoso mapa **cs_rio** de **Counter Strike (VALVE, 2000)**, que retrata um episódio de terrorismo na cidade do Rio de Janeiro, “com direito a campinho de futebol e muita bala perdida”, explica João Varella (2021, p. 135), em seu livro **“Videogame, A Evolução da Arte”**. Existem, também, jogos que tratam diretamente dos povos originários, como Araní, da

Diorama, (com previsão de lançamento em 2022), em que uma mulher indígena luta contra criaturas sobrenaturais em uma paisagem de mata. Por último, ainda há aqueles sobre nosso folclore voltados para a educação, como **Seres do Folclore Brasileiro (DOMINGUES, 2020)**, em que você revela criaturas da nossa mitologia ao interagir com o cenário.

Estas parecem ser as três instâncias em que nossas lendas e culturas são contadas: em contextos violentos, jogos de ação ou estritamente educativos. Uma pessoa que se enquadra como uma “jogadora casual” – ou seja, que gosta de jogos sem muita complexidade, fáceis de aprender e que podem ser consumidos de pouco a pouco (**KUITTINEN et al, 2007**) – provavelmente não vai se interessar por jogos com diversas mecânicas ou que demandam tempo para desenvolver habilidades, como **Anarí**; também é seguro dizer que uma pessoa adulta não se interessará por títulos voltados para crianças.

O avanço dos mercados dos jogos para celular é uma consequência da capacidade de conquistar uma audiência ampla que os videogames casuais mostram. Se a proposta é mostrar mais do lado bom da nossa cultura, a melhor forma de atrair mais pessoas é com um título dentro desta categoria. Além, claro, de servir para divertir ao invés de frustrar (seja por não conseguir derrotar um inimigo ou se entediar com as tarefas propostas).

⁷ Disponível: https://www.konami.com/games/girls_side/first/index.html. Acesso: 20 jul. 2022



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

MP

“Baseado em atitudes animais e humanas, o processo de jogar (e de jogar videogames) pode ser interpretado como uma ação com o objetivo de se livrar de energia extra, se divertir, diminuir os níveis de estresse, se comunicar com outros jogadores, se tornar parte de uma comunidade virtual, aumentar a autoestima, e também viver em um espaço próprio para si” (SÜNGÜ, 2020. p. 382-383, tradução livre).

Outra justificativa para precisarmos de mais jogos que retratem a realidade brasileira é a falta de representação étnica específica da população, principalmente a se tratar de povos indígenas, sub-representados nas mídias e presentes apenas durante a educação primária, em eventos como o “Dia do Índio”. Dessa forma, os povos originários acabam banalizados e lembrados apenas como parte das memórias do ensino fundamental para grande parte da população.

A existência de conteúdos educacionais não é ruim, mas, neste projeto, queremos explorar um conceito mais parecido com o da aprendizagem tangencial, em que o objetivo principal é se divertir, e aprender é uma consequência. São mídias que cercam um assunto, normalmente com imersão, e instigam quem as consome a pesquisar mais sobre o assunto (SILVA LEITE, 2021).

A próxima justificativa também fala sobre representatividade, mas gostaríamos de dar o enfoque em corpos, gênero e sexualidade. Da nossa análise de similares, é possível notar que, enquanto há uma diversidade de orientações sexuais, mesmo que em menor quantidade, temos apenas um personagem – Liam, de Monster Prom – que expõe uma aversão ao conceito de gênero, e este diálogo só pode

ser acessado através de eventos randomizados, sendo possível terminar mais uma sessão do dating simulator antes de encontrar essa cena. Enquanto isso, dentre os similares analisados, não temos uma representação positiva de corpos gordos e/ou deficientes.

Simuladores de encontro e namoro querem que você se interesse e construa uma relação parassocial com uma figura que capte seu interesse logo no trailer ou na capa. Se um tipo específico de fisionomia não é visto como atrativo pela grande audiência, não é válido desenvolver um personagem que a possua. Este cenário leva à rápida conclusão de que existe um perfil (de corpo, de raça, de expressão de gênero) válido para relacionamentos românticos, para atração, e este não passa longe das ditas “expectativas irreais” discutidas principalmente em contextos feministas.

Parte de fazer um jogo agradável e seguro inclui afirmar à audiência de que não haverá conotações negativas usuais relacionadas a tipos corporais, capacidade motora, expressão de gênero e etnia. Um aspecto dentro dessa questão é o respeito a como uma pessoa prefere ser chamada e à visibilidade de sua identidade no geral, coisa que percebemos ser ignorada em Amor Doce (já que não há diferença em nenhuma mecânica do jogo) e completamente não implementada em Shall We Date? (a interface pede apenas o nome).

Algo que conversa diretamente com um sistema de validação identitária é uma revisão de papéis de gênero. Enquanto cada jogo de Shall We Date? possui características específicas, não é difícil identificar a heroína caindo no papel de “princesa a ser salva”, de uma pessoa subvalorizada, de vítima. Em Reõ Anama, procuramos desenvolver dinâmicas saudáveis, a fim de entregar mais leveza e interesse na narrativa.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



5.

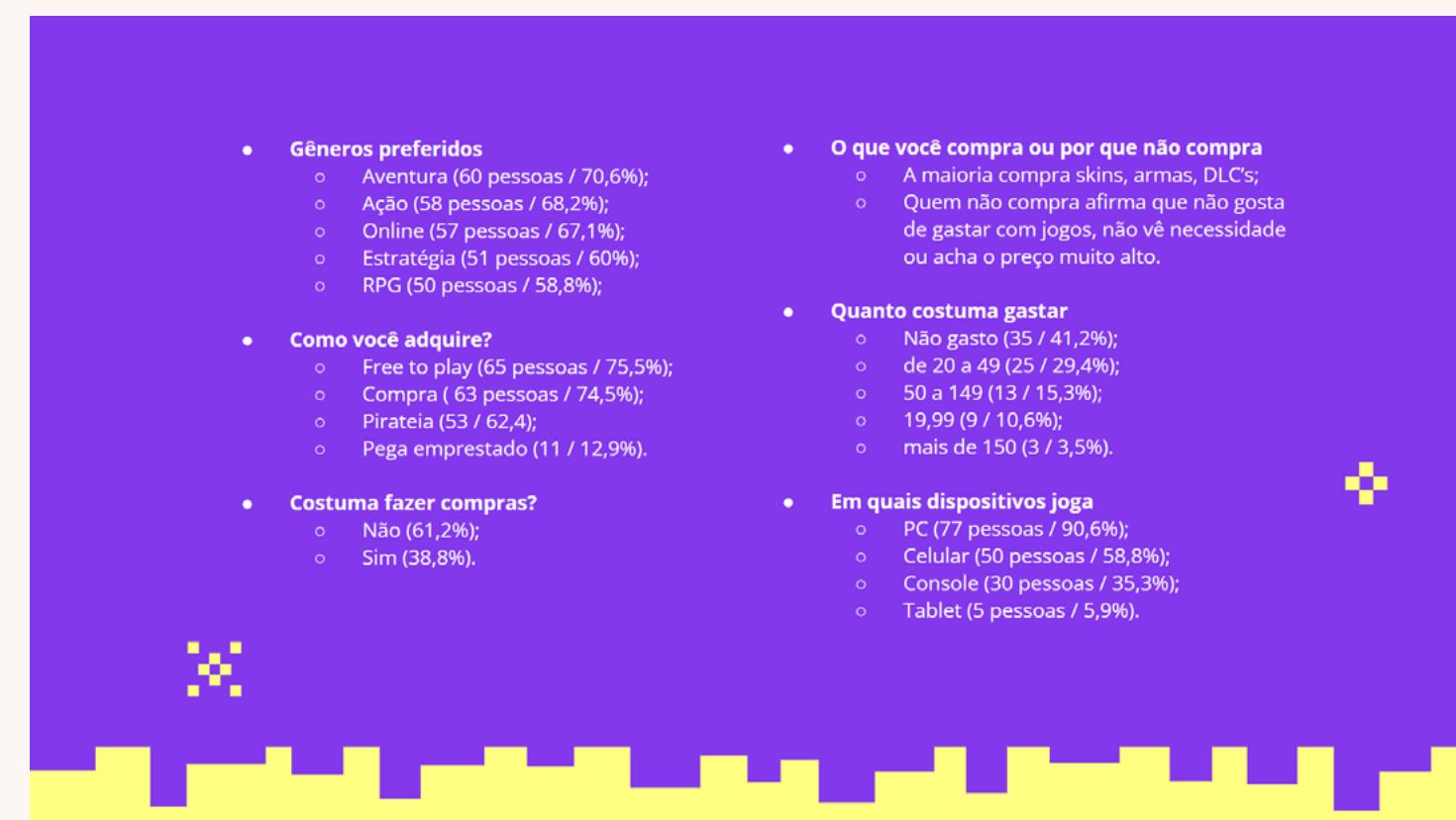
METODOLOGIAS E PROCESSOS

O projeto deste jogo começou a cerca de setembro de 2020, quando **Karen Emi, João Bedutti e Daysa Yoshida** se reuniram para desenvolver uma ideia de *dating game* para a matéria de game design e, simultaneamente, como um projeto do **Erótica Lab** – laboratório colaborativo de estudos e discussões sobre sexo, gênero, prazer e design. Na ata da primeira reunião, é possível ler que o objetivo era fazer um jogo com tema universitário, que fosse inclusivo e para maiores de 16 anos.

Foi criado um formulário online que mapeou o comportamento e preferências em relação a jogos dentro do contexto universitário/jovem, alcançando 90 pessoas enquanto ativo. A pesquisa contou com 77 pessoas entre 18 a 24 anos, das quais 55 se identificaram como pertencentes ao gênero masculino, 28 ao gênero feminino e 7 como parte do espectro não-binário. Dentre este público, 49 disseram jogar diariamente e 57 afirmaram passar de 2 a 4 horas nos videogames quando jogam.



Também foram coletados dados sobre gêneros favoritos, hábitos de consumo dentro dos jogos e plataformas de preferência.



Ao se falar de *dating games*, apenas 35 pessoas afirmaram já terem consumido algum título do gênero, mas quando perguntado diretamente quais jogos, muitas responderam que haviam jogado há



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

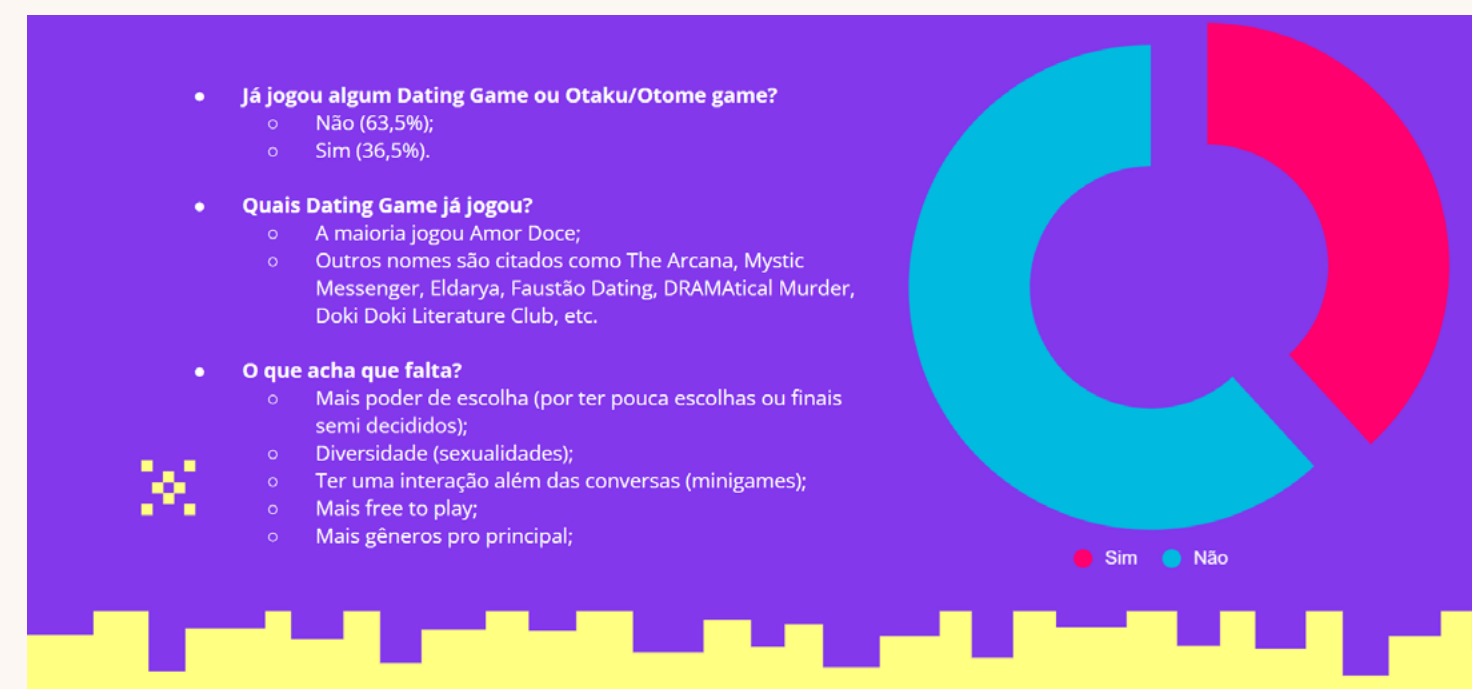
7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

muito tempo e não se lembravam. Ainda no tema, os participantes tiveram que expressar seu descontentamento para com os *dating simulators*. Abaixo, pode-se ver algumas de suas respostas.



Desde setembro de 2020, o grupo (no qual **Letícia Mestre** se juntou em outubro do mesmo ano e **Arthemis Pithan** em julho do ano seguinte. Daysa saiu do projeto em maio de 2021) se reuniu ao menos uma vez ao mês, usualmente acontecendo bissemanalmente.

Durante as reuniões, o grupo juntou referências; engajou em comunidades sobre o assunto; pesquisou mais sobre lendas e mitos brasileiros; fez chuvas de palavras para definir o escopo do projeto; painéis de referência para todos os aspectos do jogo (como veremos no próximo tópico); entre outras metodologias típicas do desenvolvimento criativo.

Assim que tínhamos plena noção de que tipo de jogo queríamos criar, escrevemos, ao longo de alguns meses, a construção de mundo (a ser apresentada no próximo tópico) e, logo em seguida, o desenvolvimento de personagens principais, também chamados de “pitelzinhos”, uma forma inclusiva e brasileira que achamos para nos dirigir a quem teria a mecânica de namoro incorporada. Para

otimização de tempo, dividimos a responsabilidade de dar corpo a cada figura para cada membro do time.

Com o objetivo de ter uma comunicação mais uniforme, as fichas de personagem foram desenvolvidas por Letícia, e o roteiro de cada uma das rotas por Karen e Letícia.

Quando Karen Emi e Letícia decidiram fazer do jogo o seu Trabalho de Conclusão do Curso, iniciou-se um processo de pesquisa bibliográfica e análise de similares. Foi necessário experienciar alguns jogos em primeira mão para entender os limites das novelas visuais.

A pesquisa de trabalhos científicos também se deu na perspectiva da diversidade e inclusão que o jogo poderia trazer, sendo exploradas conversas com especialistas (**como Guilherme Contini e Larissa Pelúcio**), consultoria com pessoas de grupos sub-representados e análise de similares específica para a atmosfera das minorias.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

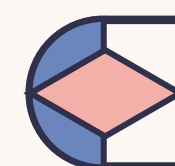
9. Agradecimentos

10. Referências



6.

DESENVOLVIMENTO



6.1. CONSTRUÇÃO DE MUNDO

Após termos em mente as informações básicas sobre os personagens e o contexto em que viviam – afinal, é um jogo centrado em relacionamentos acima de tudo –, achamos melhor desenvolver o mundo habitado por eles, buscando conectá-los mais com a sua realidade.

Pesquisas nos levaram até um questionário de 30 páginas⁸, criado por um usuário do Tumblr de nome **“The Writing Cafe”**, que atualmente não existe mais sob esse endereço online. O **“World Building Questionnaire”** (“questionário de criação de mundo”, em tradução nossa) conta com perguntas que ajudam a desenvolver o mundo físico, o governo, sociedade, religião, tecnologia, magia, espécies, personagens e armas, em tópicos separados.

Nossa equipe separou perguntas relevantes para começar o nosso próprio documento de criação de mundo, pulando partes do questionário que seriam redundantes para com a realidade brasileira, uma vez que queríamos que o mundo fosse reconhecível o suficiente para quem vive no nosso país.

⁸ Disponível em: https://docs.google.com/file/d/0BxfXDe6Ap7_mMGxhNVhTSHBLZWM/edit?pli=1&sourcekey=0-fPyxl-Q1zSFFRdWQw_98Wg. Acesso: 05 jul. 22

Começamos, então, desenvolvendo um pouco mais as origens e fisicalidades da dimensão onde o jogo se passa: **Reõ Anama** [pronunciado **“re-on a-na-má”**]. Este nome foi escolhido quando notamos, depois de anos desenvolvendo o jogo por outro nome baseado na lenda de Sete Além, que não poderíamos utilizá-lo por motivos de direitos autorais. Consultamos, então, um estudante de tupi que nos guiou até o nome escolhido, significando **“Nação dos Mortos”**. Planejamos, futuramente, passar por uma consulta mais profunda em relação ao nome.

Mesmo os cidadãos mais antigos da dimensão alternativa são incapazes de dizer há quanto tempo Reõ Anama existe, mas estudos sugerem que ela surgiu junto do primeiro pensamento sobre a vida após a morte, ou mesmo junto da primeira entidade consagrada pelos povos originários da região de um país ainda sem nome.

Assim como seu nome sugere, Reõ Anama é casa para os espíritos brasileiros e também lar do nosso imaginário coletivo. É tida como parte do domínio do Brasil dentro de outra dimensão, podendo ser entendida como uma cidade (Reõ Anama) dentro de um estado (dimensão espiritual e imaginária que cada país possui).

Por conter figuras místicas, como os personagens de nosso folclore e lendas, Reõ se torna capaz de abrigar a magia que estes contêm, construindo um ecossistema próprio a partir disso, como veremos mais adiante ao falar dos personagens principais.

É possível chegar à outra dimensão de algumas formas diferentes; contudo, a que decidimos explorar na demo do jogo foi a passagem acidental por elevador.

Reõ Anama não deve ser acessada por pessoas vivas, pois não tem conexão com a dimensão (como os seres mágicos), mas certos elevadores, sob condições misteriosas que serão exploradas conforme o desenvolvimento do jogo, através de uma combinação de tempo,



10. Referências

Um rascunho inicial nos ajudou a entender um pouco mais sobre como o espaço seria dividido, dando destaque à “Rua da Subida”, inspirada pela rota dos laboratórios de informática da UNESP de Bauru (popularmente conhecidos como “Mundo Perdido”) até o resto da universidade.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

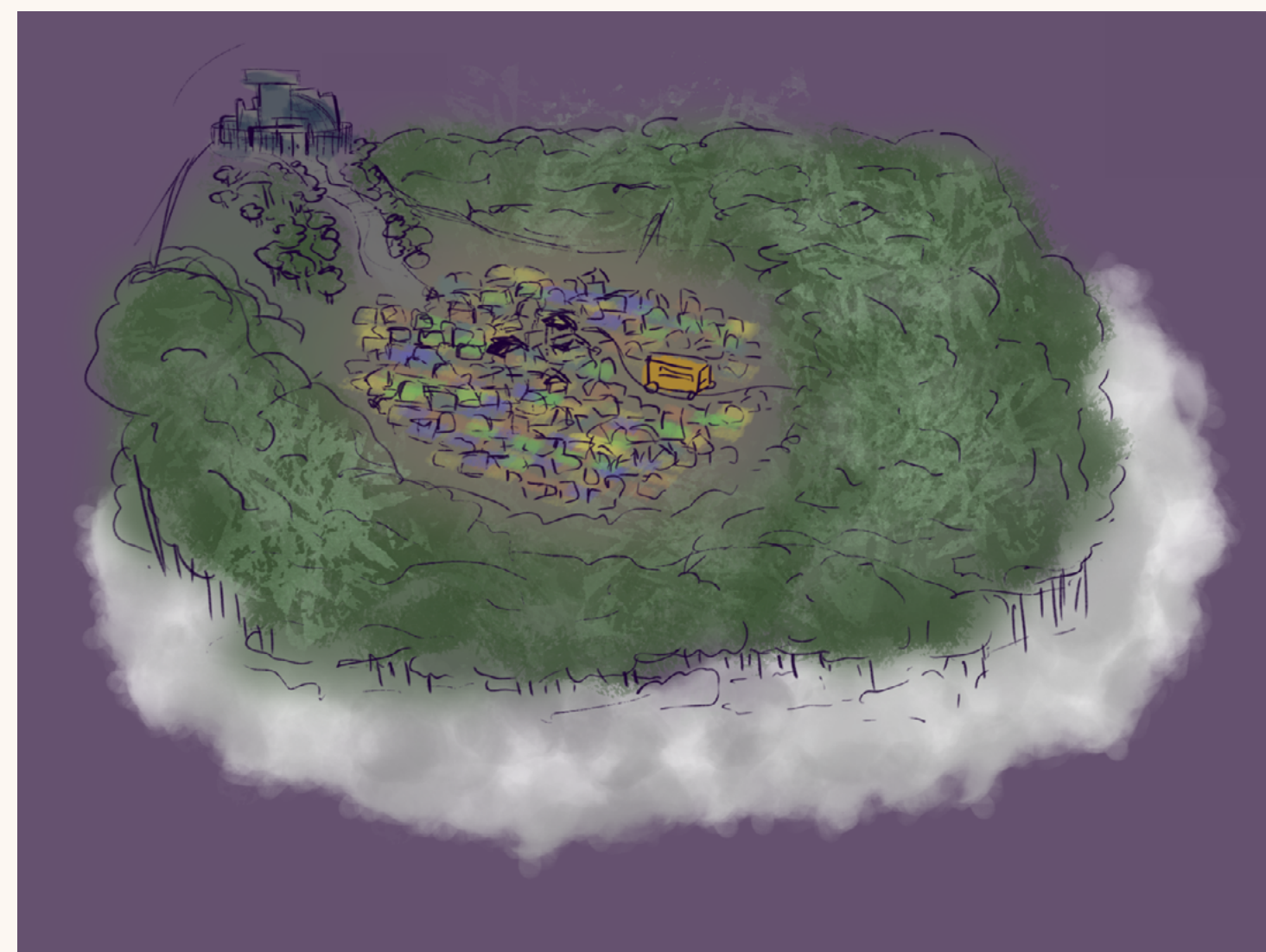
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Legenda: um desenho inicial da geografia de Reõ Anamá, com a universidade em cima de um morro e a cidade envolta por neblina. Produção autoral, 2022.

Sendo uma cidade infinita, moradia não é um problema para seus cidadãos: pessoas que morreram antes de estarem preparadas e que estão no processo de: Passagem (para outra dimensão), Esquecimento, Lembrança e Escolha, sistema nomeado de **"PELÉ"** dentro do jogo, que consiste na progressão do entendimento de uma alma até sua escolha de prosseguir com o ciclo da pós-vida ou continuar em Reõ Anama, onde pode ficar por quanto tempo quiser.

Graças a este aspecto de desconexão com seu estado de morte, os comércios e outros serviços são mantidos principalmente por almas que continuam as rotinas que tinham em vida – um padeiro continuará indo à padaria, uma bancária ainda atenderá algum banco –

até que Lembrem de seus últimos momentos, quando descobrirão que aquele não é o mesmo mundo em que viviam.

Honrando a inspiração da cidade de Paranapiacaba, a floresta densa que cerca a dimensão tem características de **mata atlântica**, mas, conforme você segue nela, é possível encontrar elementos de outras regiões e biomas, principalmente os que são relacionados a alguma lenda – como o guaraná, que possui um mito associado a si de que a fruta teria origens da plantação dos olhos de um menino.

Se tratando da **fauna**, queríamos evidenciar a diversidade que é encontrada no Brasil, mas, por se tratar de um mundo de memórias, também é possível achar animais extintos ou específicos, já que todos os animais que você teve e/ou ajudou de alguma forma esperam por você em Reõ Anama.

Enquanto existem algumas **entidades** maiores que são animais, como o Boitatá, criaturas místicas menores também podem ser achadas na dimensão, como mulas-sem-cabeça, onças-boi e pernas cabeludas (uma lenda urbana do Recife que consiste, literalmente, de uma perna cabeluda decepada e que pula pela cidade).

Olhando acima da copa das árvores, é possível ver o céu sempre estrelado de Reõ Anama, em um roxo no lugar do calmanete azul do mundo dos vivos. A dimensão também é mais próxima à Lua, conhecida em muitas culturas por ter ligações com a manifestação de magia.

O governo de Reõ é no mínimo liberal. Sem formas reais de punir espíritos que ainda não notaram seu estado de pós-vida, cabe às poucas leis sociais (comparadas às de proteção ambiental) e ao controle da própria população manter a paz. Como é uma dimensão pautada no pensamento coletivo, é mais fácil obedecer às leis do que não.

A economia, assim como o governo, também é baseada em um consenso coletivo não-verbal, os preços, então, sempre causam a reação: "é, está dentro da margem".



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

Assim como na dimensão dos vivos, os meios de comunicação também se alteraram em Reõ Anama, sendo introduzido o **ZipZop** (aplicativo de mensagens mágico, que também é um veículo confiável e oficial de comunicados governamentais) pouco tempo atrás. Meios que têm mais importância para a memória afetiva do que usabilidade moderna, como o orelhão e o jornal, também ainda são amplamente utilizados na dimensão dos mortos, com seus toques de magia.

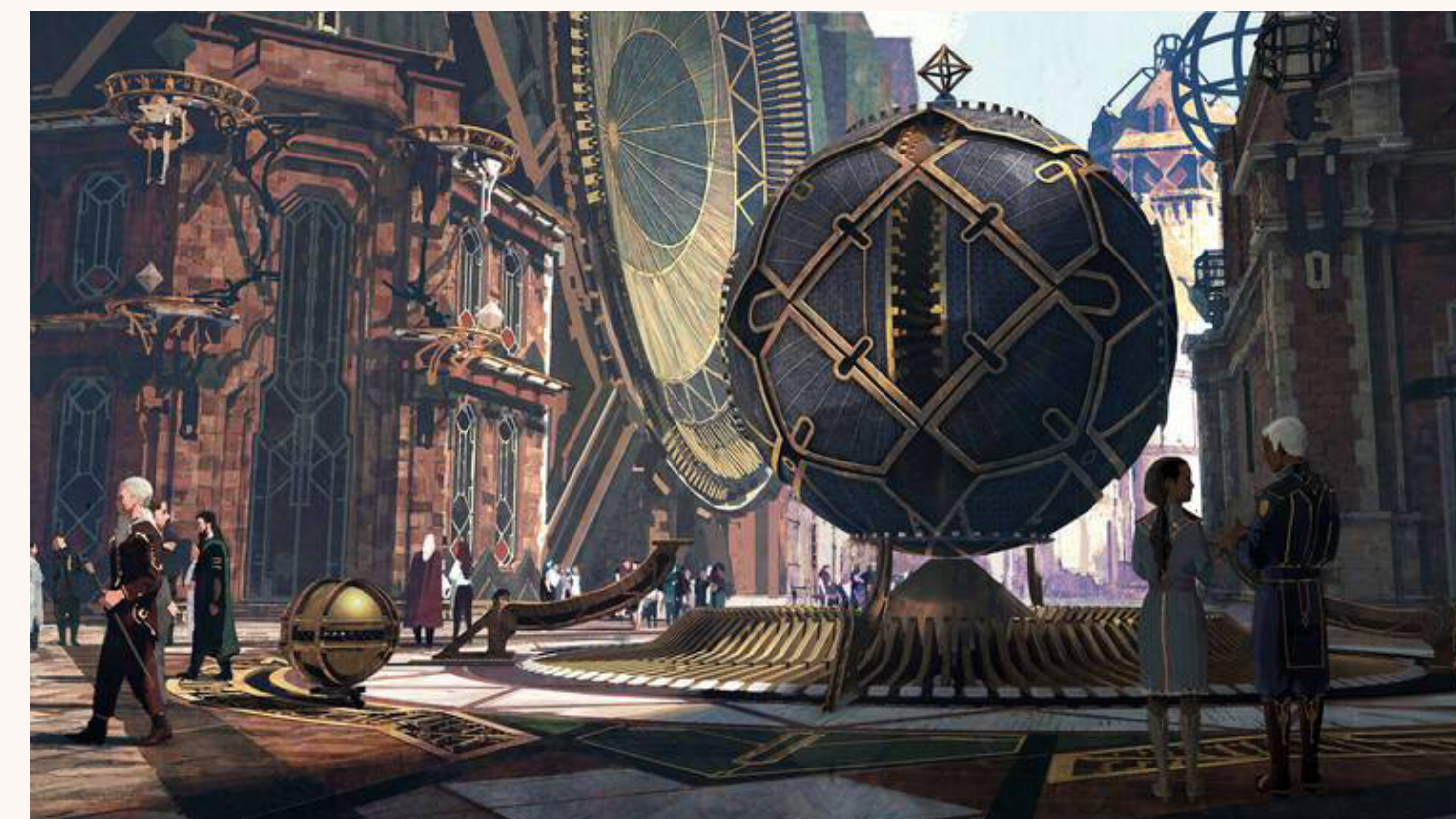
Assim como lendas e mitologia brasileira, as **religiões** cultuadas no território brasileiro perduram na cidade-dimensão, mas todos os cidadãos conscientes de sua existência também, eventualmente, cultuam a Lua e o seu poder sobre eles. Poder, este, que é amplamente estudado na Universidade de Reõ Anama.

A **URA** foi estabelecida junto às primeiras concepções acadêmicas no Brasil e tem como objetivo manter o controle da dimensão; seus habitantes e suas habilidades; a comunicação com outros domínios; e a manutenção da própria instituição. É a Universidade que mantém Reõ funcionando, além de ser responsável pela criação de empregos para aqueles que não podem/querem sair do mundo dos mortos. Assim como outras universidades públicas, pode ser acessada livremente pelos cidadãos, exceto o espaço de moradia estudantil. Uma vez responsável pelo contato com domínios de outros países, o intercâmbio de estudantes e docentes é possível através dos elevadores interdimensionais.

Algumas outras características interessantes da construção do mundo de Reõ Anama são: o **Dia de Finados** (uma data estendida em uma semana em que espíritos estão mais suscetíveis a lembrar sobre sua vida); **tratamento com idosos e crianças** (por respeitarem sua experiência e raridade, consecutivamente); **pessoas nascidas na dimensão** (falaremos um pouco mais no tópico do personagem Dionathan Miguel) e a **relação do uso da magia com níveis de vitamina D** (uma vez que a luz da Lua, que garante os poderes, também está ligada à luz do Sol).

6.2. IDENTIDADE VISUAL

Uma vez que tínhamos o mundo estruturado, foi possível começar a pensar sobre a identidade visual do jogo. Queríamos remeter a uma realidade mais antiga (principalmente ao pensar no elevador que leva quem está jogando ao cenário da outra dimensão, que deveria ser velho), porém não menos brasileira. Com o recente lançamento de **Arcane (Netflix, 2021)**, que apresenta um mundo fantasioso com elementos de Arte Nouveau e Arte Deco misturados com grafite e **steampunk**, nos inspiramos a trabalhar com o **Art Deco**.



Fonte: Macalossi (2021) Cidade de Piltover de Arcane

A Arte Deco não só se demonstra bem trabalhada e misturada em Arcane, como também é muito presente em histórias de fantasia, em conjunto com a Arte Nouveau. As obras de Tolkien, o pai da **fantasia**, são exemplos importantes do estilo (**ART DECO WEB STORE, 2014**).



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

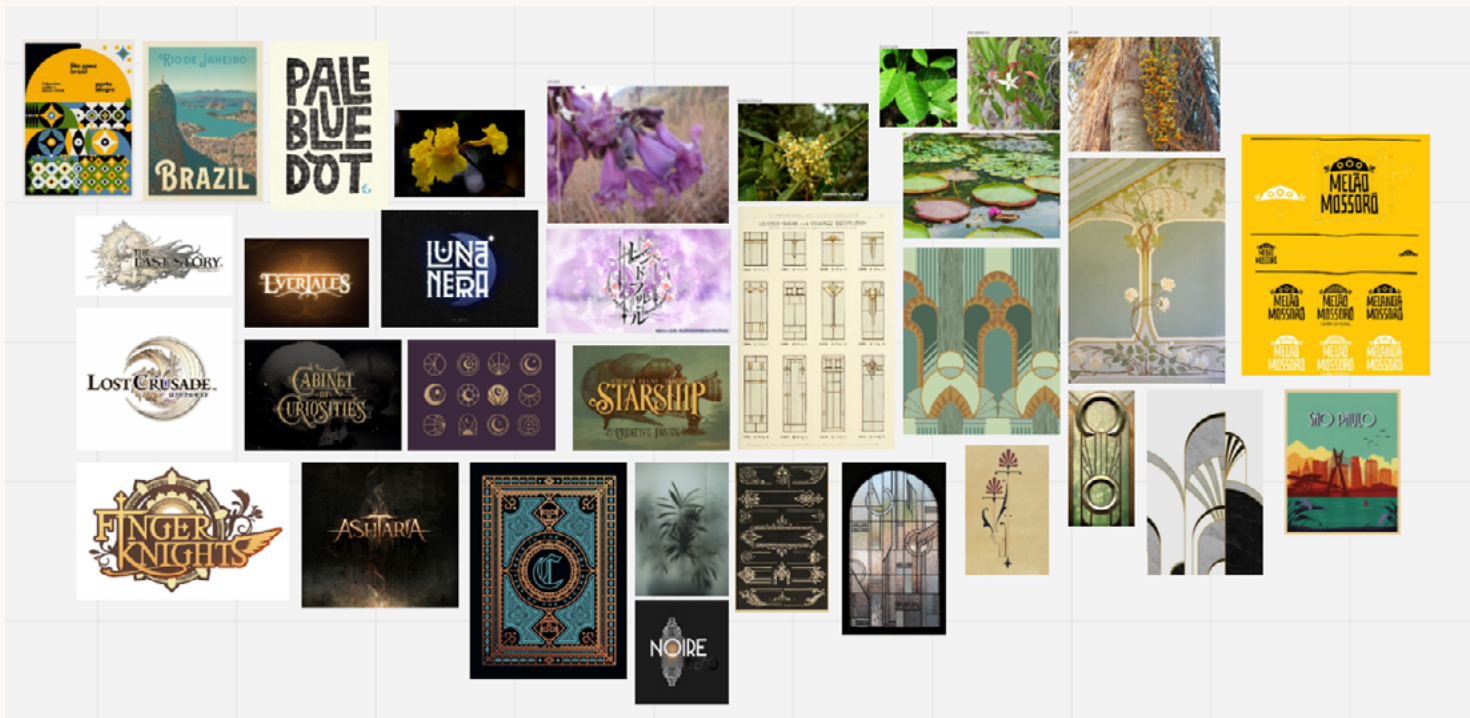
7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

Abaixo, o painel de imagens, logos, fotos, entre outros usados de inspiração para a criação da identidade visual de Reõ Anama.



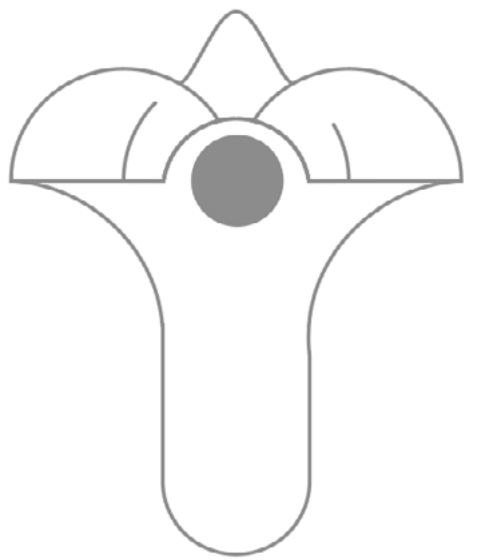
Moodboard da identidade visual

Há grande facilidade em associar os ornamentos desse movimento a paisagens estrangeiras, então precisávamos trazer outra forma de aproximar o estilo a um elemento marcante do nosso país. O jeito que escolhemos resolver esse problema foi incorporando a flora brasileira à nossa identidade.

Abaixo, apresentamos as plantas que tomamos como inspiração para os elementos da identidade visual.



Flor de mangabeira (fonte: Pinterest de Afonso Henrique, ano desconhecido) e elemento criado imitando sua pétala e seu estigma.



Flor de Ipê Amarelo (LAMEIRAS, 2012) e elemento criado a partir de seu formato.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Vitória-régia (TOLEDO, 2016) e elemento inspirado na sua folha e flor.

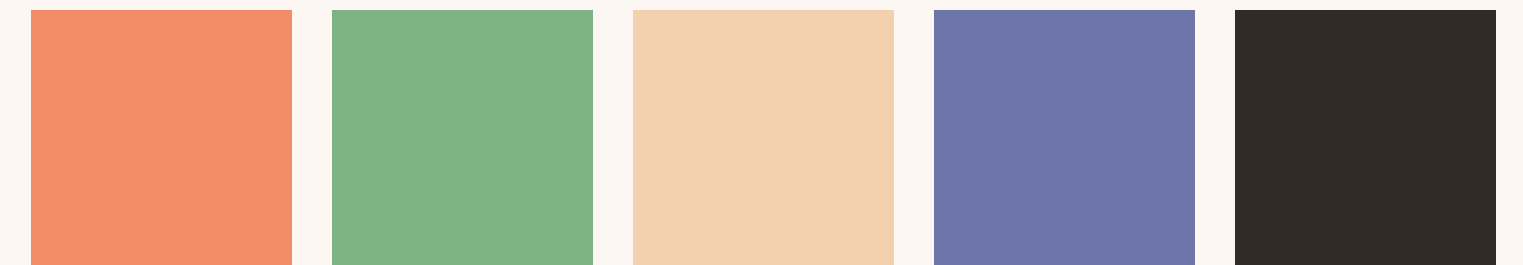


Jerivá (ROSA, 2012) e elemento baseado em seus frutos.

Após desenvolver os símbolos, começamos a pesquisar e fazer testes com fontes que combinassem com o Art Deco e transmitissem a ideia de fantasia e mágica. Chegamos a duas mais ornamentadas, a **Prodelt Co** (GRAPTAIL TYPE STUDIO, 2021), usada no título,

e a **Etharnig** (GLUK FONTS, 2013) para subtítulos. Dentro da interface do jogo, para otimizar a legibilidade em textos longos, optamos pela fonte sem serifa **Gantari** (LAFONTYPE, 2022).

Exploramos paletas que remetiam ao mágico (com tons de roxo, rosa e azul) e ao natural (com tons de verde e laranja). A forma que achamos para harmonizar as cores foi adotando uma combinação menos saturada, mais voltada para o pastel. Acabamos com esta combinação de cores, nas quais as cinco primeiras são as principais:



O resultado final conta com a mistura de todos os elementos citados e formas cilíndricas arredondadas típicas do movimento artístico. A partir do logo, foi possível adaptar o formato e os detalhes para criar gráficos para a interface do jogo e outras produções associadas ao projeto.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Legenda: logo final. Fonte: produção autoral, 2022.



PAG. 45





ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

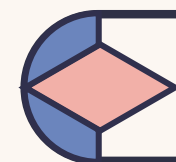
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

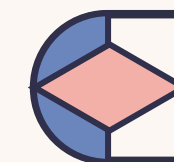


6.3. PERSONAGENS

Neste tópico, abordaremos as inspirações por trás dos personagens principais, suas criações, painéis de referências e *character sheet* ("ficha de personagem", em tradução livre), um modelo ilustrado com diferentes detalhes de seus designs.

Houve uma discussão inicial sobre estilos de desenho que a equipe gostava, mas tivemos dificuldade em incorporar traços mais semelhantes aos dos mangás, como é o caso de *dating games* como **Shall We Date?** (NTT SOLMARE CORPORATION, 2012), **Mystic Messenger** (CHERITZ CO, 2016), **Doki Doki Literature Club** (TEAM SALVATTO, 2017), entre outros. O empecilho se deu, principalmente, com a representação de características afro-brasileiras, que não se traduzem como gostaríamos em animações e quadrinhos japoneses, ao exemplo dos narizes, comumente representados apenas por um ponto ou um traço vertical.

Os rascunhos iniciais foram desenvolvidos por membros da equipe, o trabalho foi dividido entre todes, e as ilustrações finais foram feitas por Letícia, a partir das descrições físicas discutidas nas reuniões e em briefings.



6.3.1. SAMIRA

Quando decidimos incluir personagens de lendas urbanas, o grupo de desenvolvimento do jogo chegou em um consenso de que queria incluir a **Loira do Banheiro**. Queríamos, entretanto, uma personagem com cabelo ruivo artificial, para podermos colocá-la em situações em que a tinta pode lembrar sangue, para reforçar o aspecto do terror.

A partir disso, pensamos que outra lenda urbana análoga seria a da

Blood Mary, uma versão gringa da nossa Loira, e decidimos casar as duas, sempre pensando em formas de abranger sexualidades mais concretas do que a dos personagens principais. Dessa união entre mulheres presas em banheiros, surge Samira.

Para esta personagem, queríamos seguir uma estética de encontro do belo com o assustador, usando de inspiração bonecas de porcelana e personalidades não-intencionalmente macabras, reafirmado com o estilo "gótico pastel".



(Produção autoral, 2022)



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

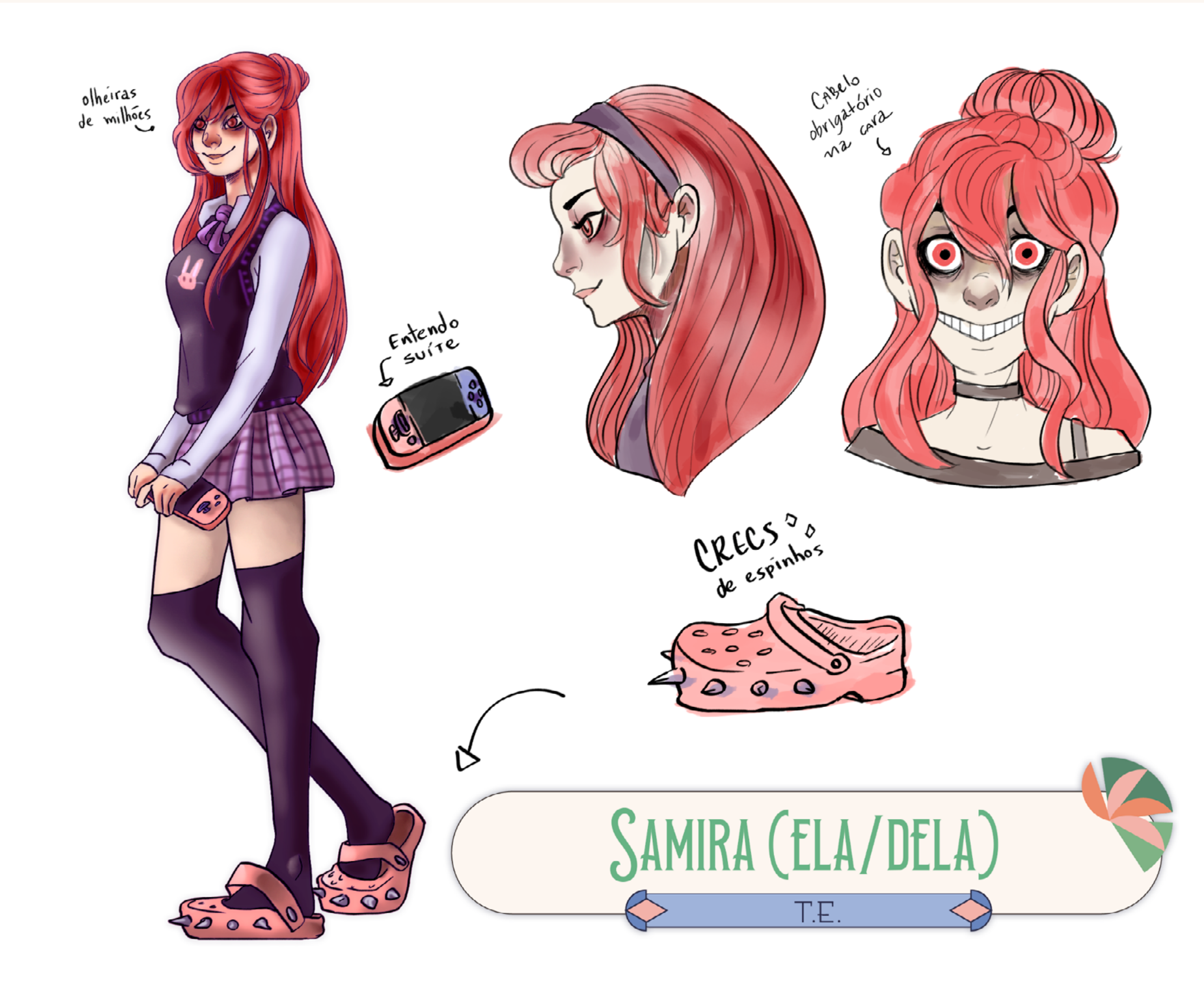
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Legenda: design final de Samira. Fonte: produção autoral, 2022



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

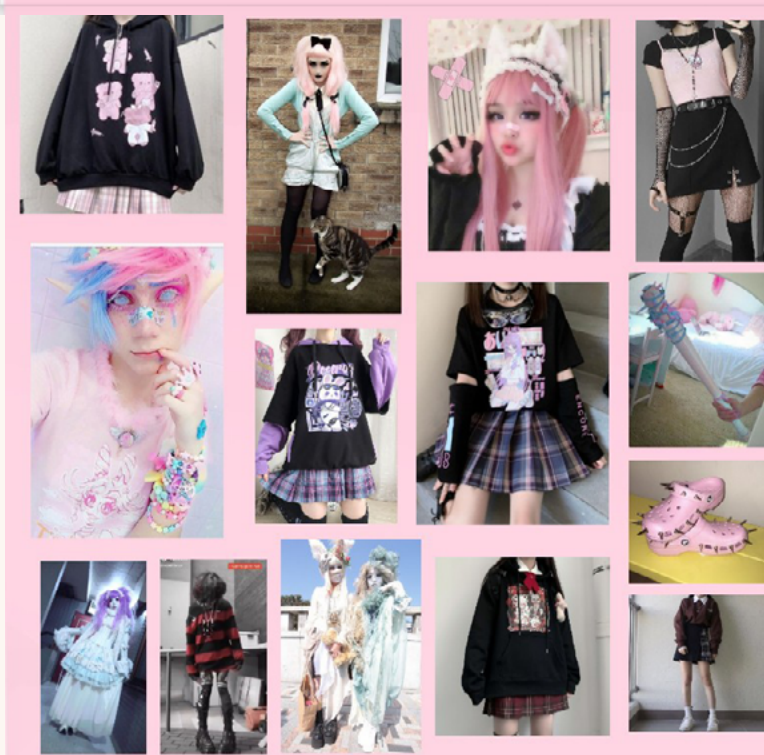
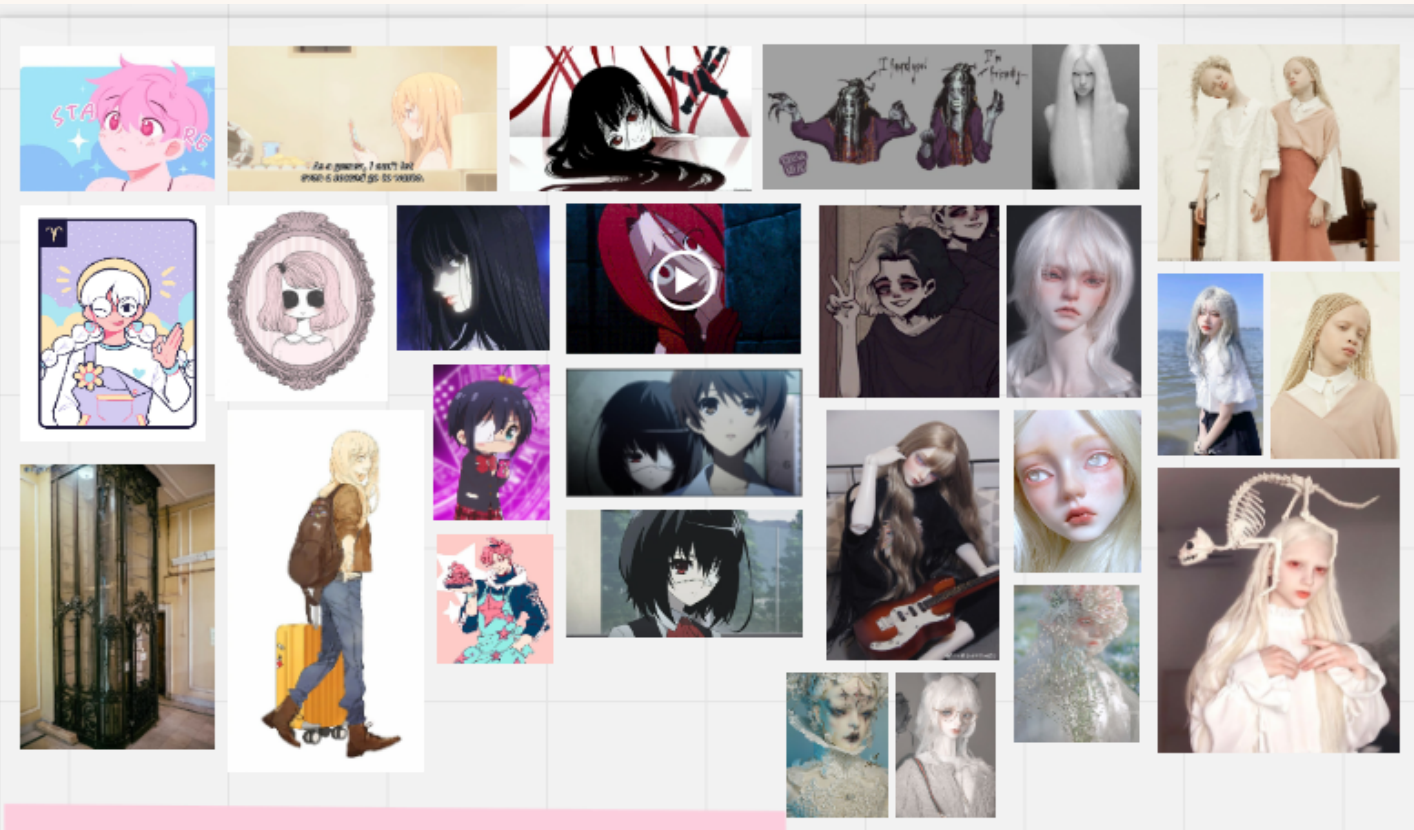
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



(Moodboard desenvolvido pelos autores, 2022)

O albinismo da personagem veio como uma forma de justificar a cor vermelha dos olhos e a sensibilidade à luz, essa característica a induz a cobrir o rosto com mechas de seu longo cabelo. Seu estilo **pastel goth** traduz uma personalidade tímida e singular, trazendo um contraste marcante entre as partes pretas de seu vestuário e sua pele e roupas mais claras.

Samira pode ser definida como uma pessoa esforçada, prestativa e gentil, porém com dificuldades em se comunicar e perseguida pelo azar que vem junto de ser filha de duas lendas urbanas.

Ela (e suas mães) têm objetivos grandiosos para si mesma, sofrendo uma cobrança alta em tudo o que faz.

Seus objetivos grandiosos incluem se tornar a nova Técnica-Chefe de Elevadores Interdimensionais, mesmo que tenha acabado de entrar no curso de **T.E (técnica em elevadores)**, que planeja passar com honras. Por isso, toda vez que tira 9,9 para baixo em uma avaliação, é incapaz de controlar a decepção.

Uma forma de descansar sua alma autocrítica é o escapismo, ficando sempre atualizada em animações, quadrinhos, jogos e outras mídias consideradas **"geek"**.

Como uma das propostas do jogo é explorar estereótipos, vimos a oportunidade de construir algo baseado no arquétipo de amante que cerca o **Boto-Cor-de-Rosa**, criando um de seus "filhos" que, à primeira vista, segue as ordens do caos. Formando um contraste em relação ao **estereótipo do descendente asiático "comportado" e tímido**.

6.3.2. DIONATHAN MIGUEL

Dionathan Miguel Saito Santos, que tem todos os nomes relacionados a divindades, é uma das raras crianças que nasceu em Reõ Anama. Seu falecido pai (o antigo Técnico-Chefe dos Elevadores Interdimensionais) e sua mãe, vinda da dimensão mágica japonesa, não podiam voltar à dimensão dos vivos por causa de seus trabalhos, mas sabiam que haveria consequências em ter seu bebê em meio aos mortos.

Como o natural em Reõ Anama é estar morto, dar vida a uma nova pessoa luta contra a tendência e energia do local. Por isso, quando Dio nasceu, logo ficou claro que teria uma vida difícil em relação



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

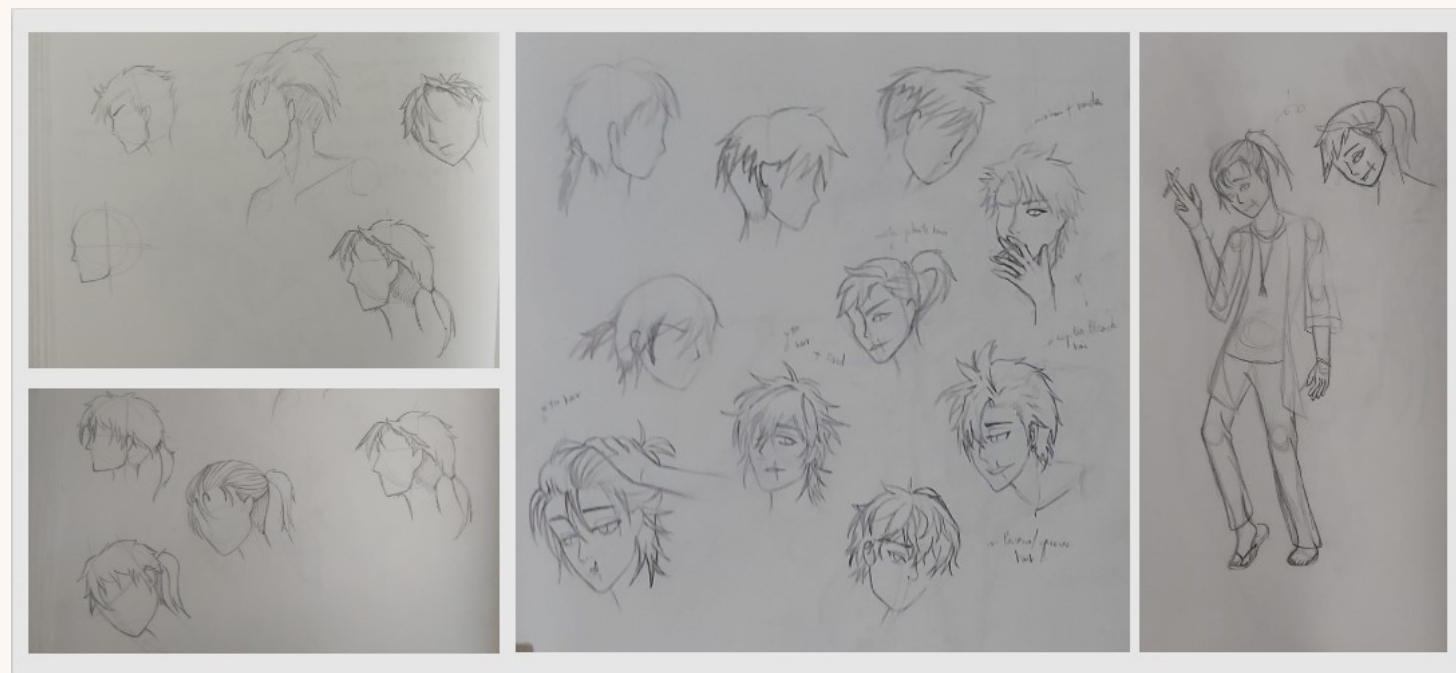
9. Agradecimentos

10. Referências

à sua saúde. A forma encontrada pelos seus pais para resolver a situação foi implorar a uma entidade da fertilidade – no caso, o **Boto-Cor-de-Rosa** – pelo seu bem-estar, em troca da sua devoção.

Deste acordo, foi concebido o colar que Dionathan usa religiosamente, que não só garante seu bem-estar, como também o capacita a utilizar magia em troca de alguns **atos boêmios ou caóticos**. Graças à segurança garantida por sua saúde, o “filho” (que é como se chamam os seguidores) do Boto pode agir de formas inconsequentes.

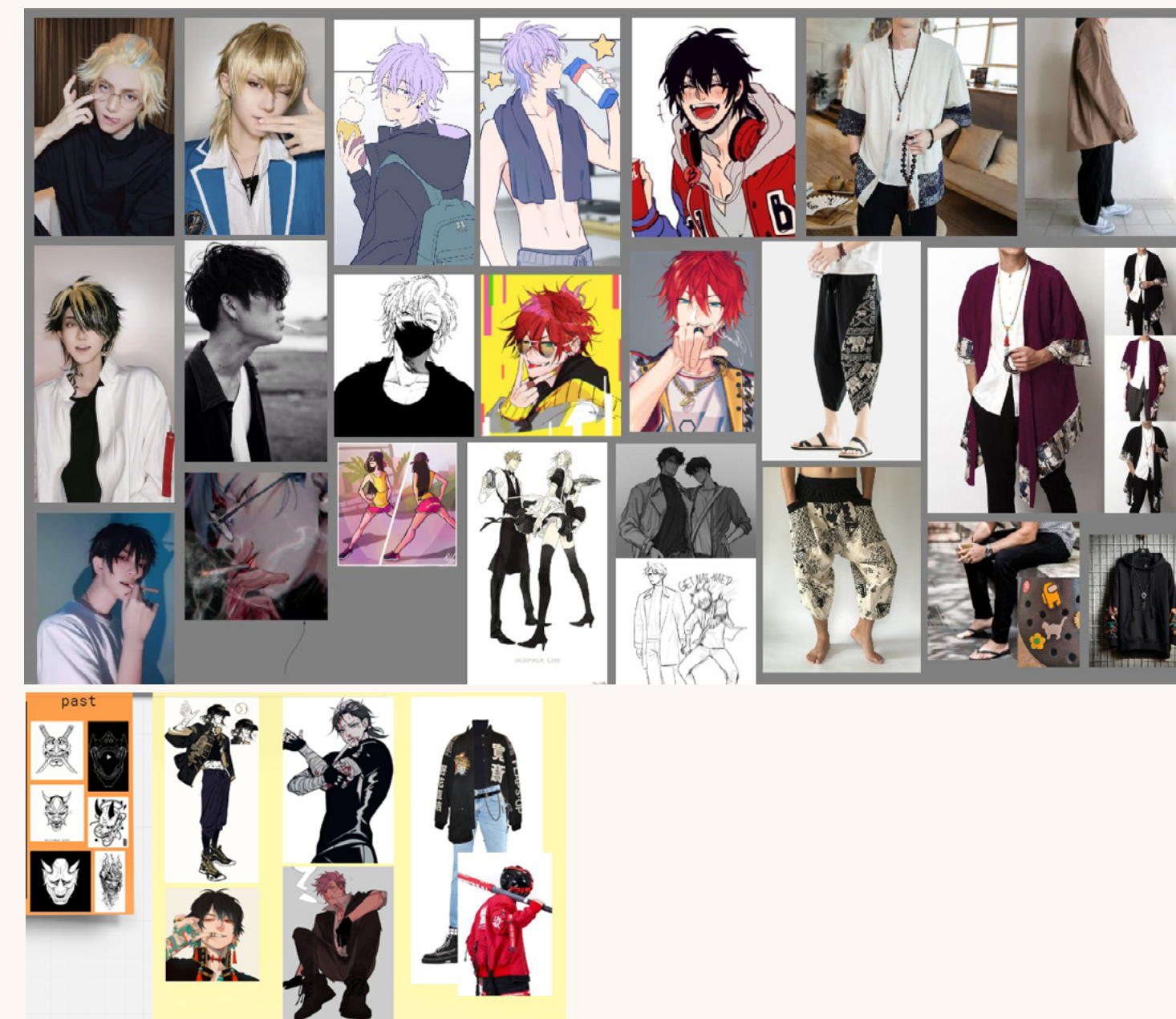
Além do colar, Dio costuma se vestir com roupas largas e básicas (também conhecidas como **norm core**), com a junção de um kimono ou outro acessório que lembre a parte da família de sua mãe. Gosta de deixar seu cabelo descolorido, mas não é tão atencioso com o retoque de suas raízes.



Produção autoral, 2022.

Considerado “a alma das festas”, Dionathan é alegre e vive como se fosse seu último dia, uma característica comum para quem cresceu em meio aos mortos e ainda sofre com uma grande perda em um passado próximo. Por isso, ele utiliza sua energia para fazer outras pessoas sorrirem e viver a vida ao máximo.

Escolheu o curso **Encantagem de Objetos Mágicos** (conhecida popularmente como “**artesanagem**”) para melhor compreender seu colar e como ele engana a morte. Apesar de estar mais presente nas festas do que nas aulas, é esforçado e tira boas notas. Quando não está se dedicando à vida acadêmica, por outro lado, pode ser achado pichando sua cidade natal com frases e desenhos engraçados, provavelmente na companhia de sua moto.



Moodboard desenvolvido pelos autores.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

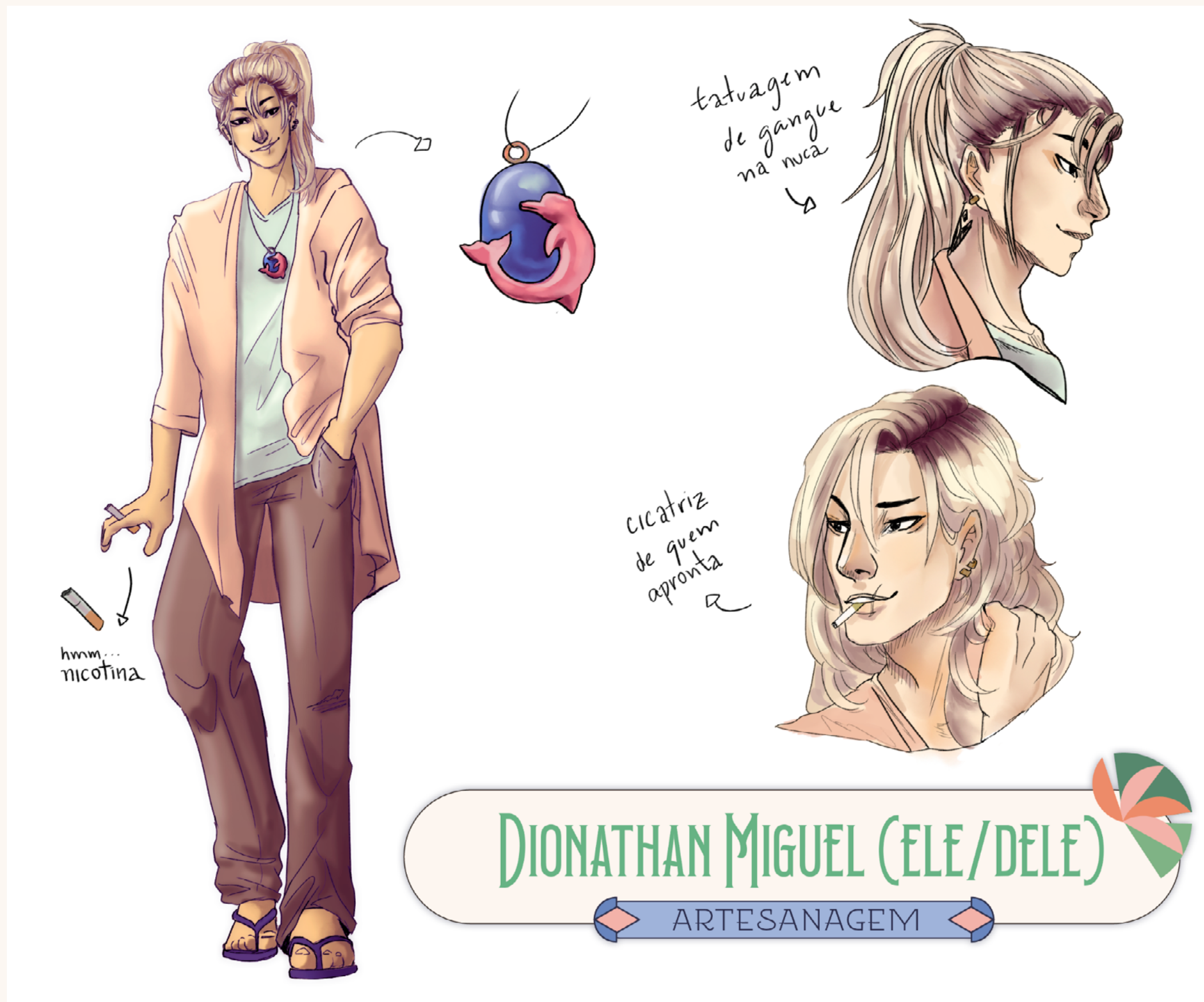
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Legenda: design final de Dionathan. Fonte: produção autoral, 2022



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

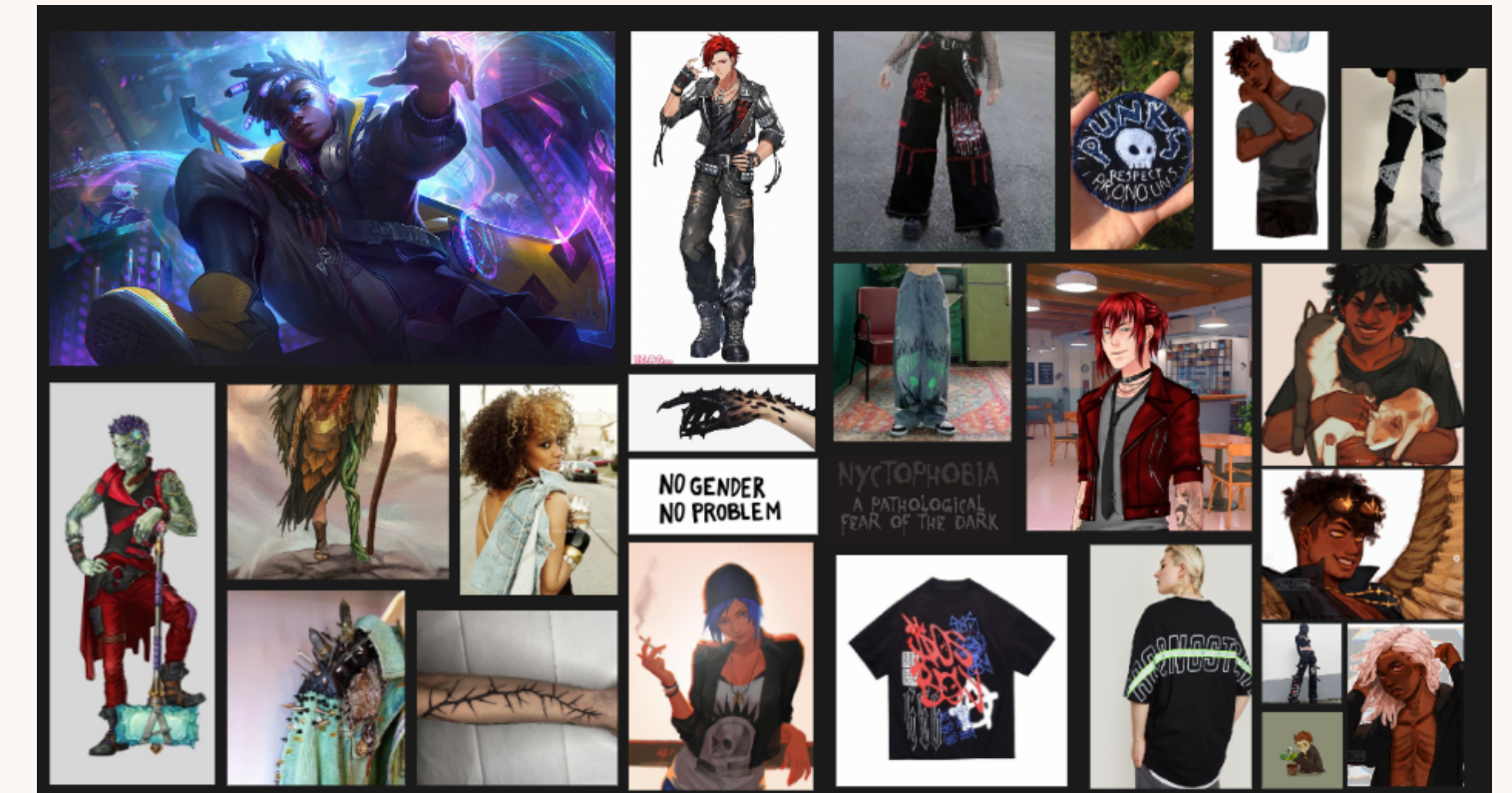
6.3.3. JACI

Quando criança, os pais de Jaci lhe deram uma **gatinha** filhote que não tinha um dos olhos para animar a criança sofrendo ataques capacitistas na escola por ter nascido com apenas uma parte de seu braço direito. Em questão de meses, sua amizade já preenchia o coração da família por completo. O cenário, entretanto, teve uma mudança brusca quando, em uma noite, **uma figura sombria** puxou a gatinha para si, a envolvendo com névoas escuras.

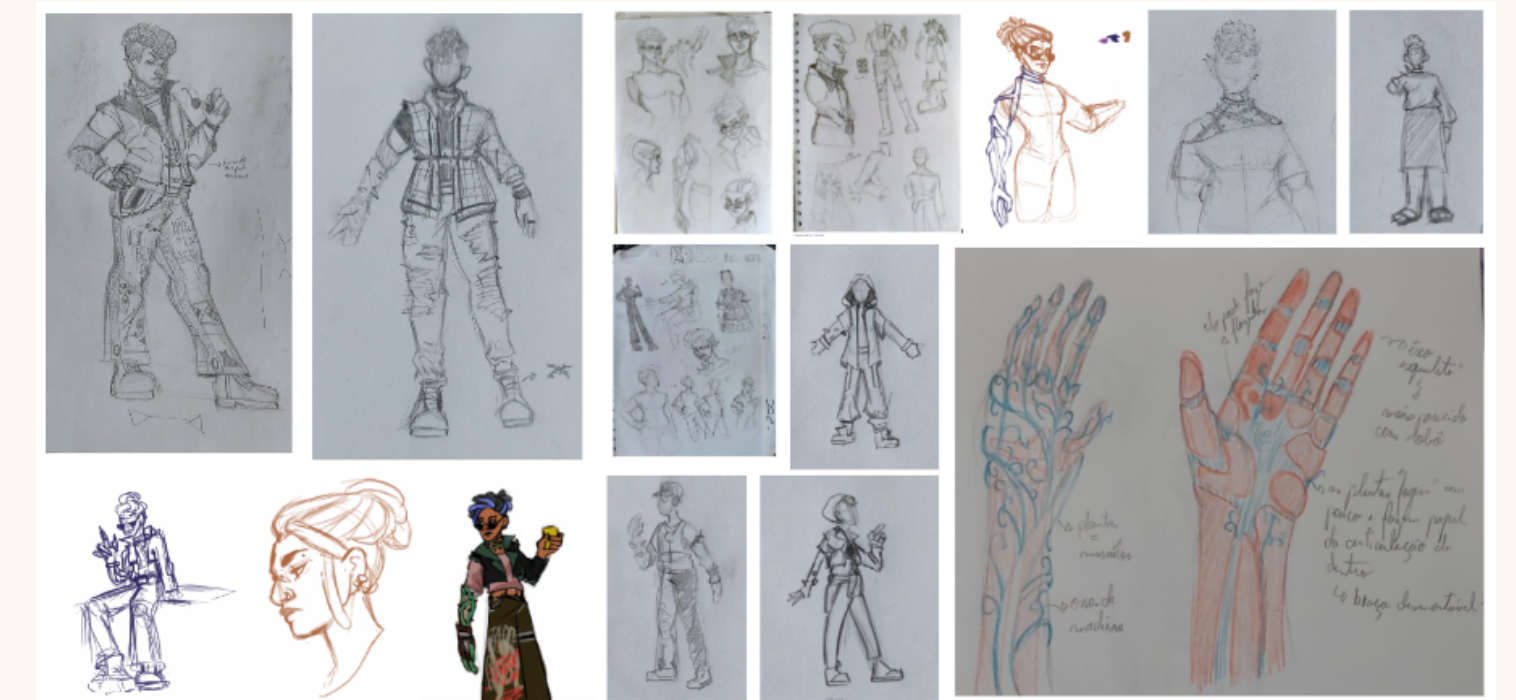


(Moodboard desenvolvido pelos autores, 2022)

Desde esse dia, que aconteceu quando tinha doze anos, Jaci procura por sua gata **Cappuccino** e aquele que acredita ser seu sequestrador, um **Bicho-Papão**, título concebido às entidades malignas que caçam em meio às sombras. Essa busca contou com uma mudança brusca de sua aparência, como tentativa de despistar possíveis agentes inimigos.



(Moodboard desenvolvido pelos autores, 2022)



(Produção autoral, 2022)



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

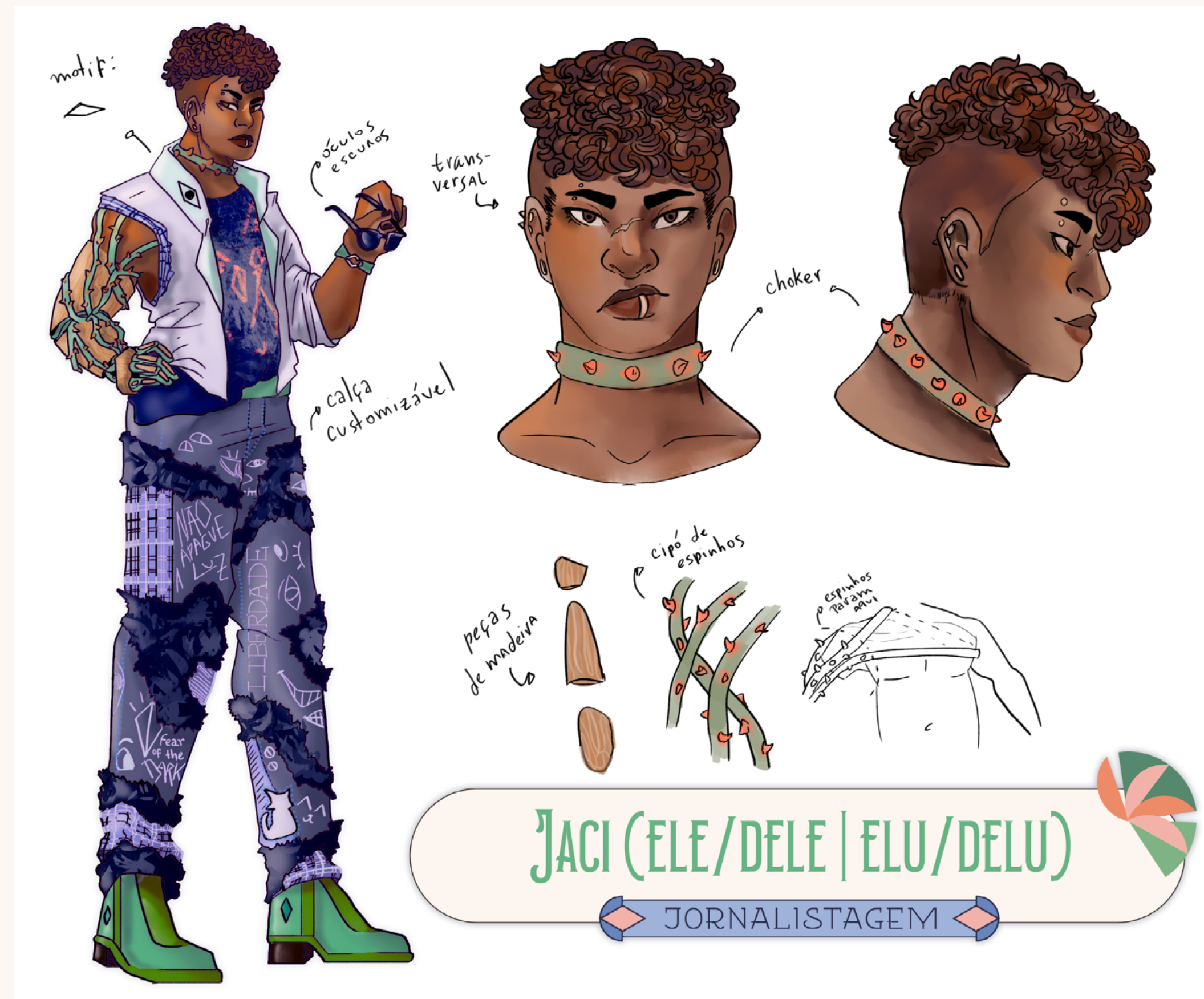
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Legenda: design final de Jaci. Fonte: produção autoral, 2022



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

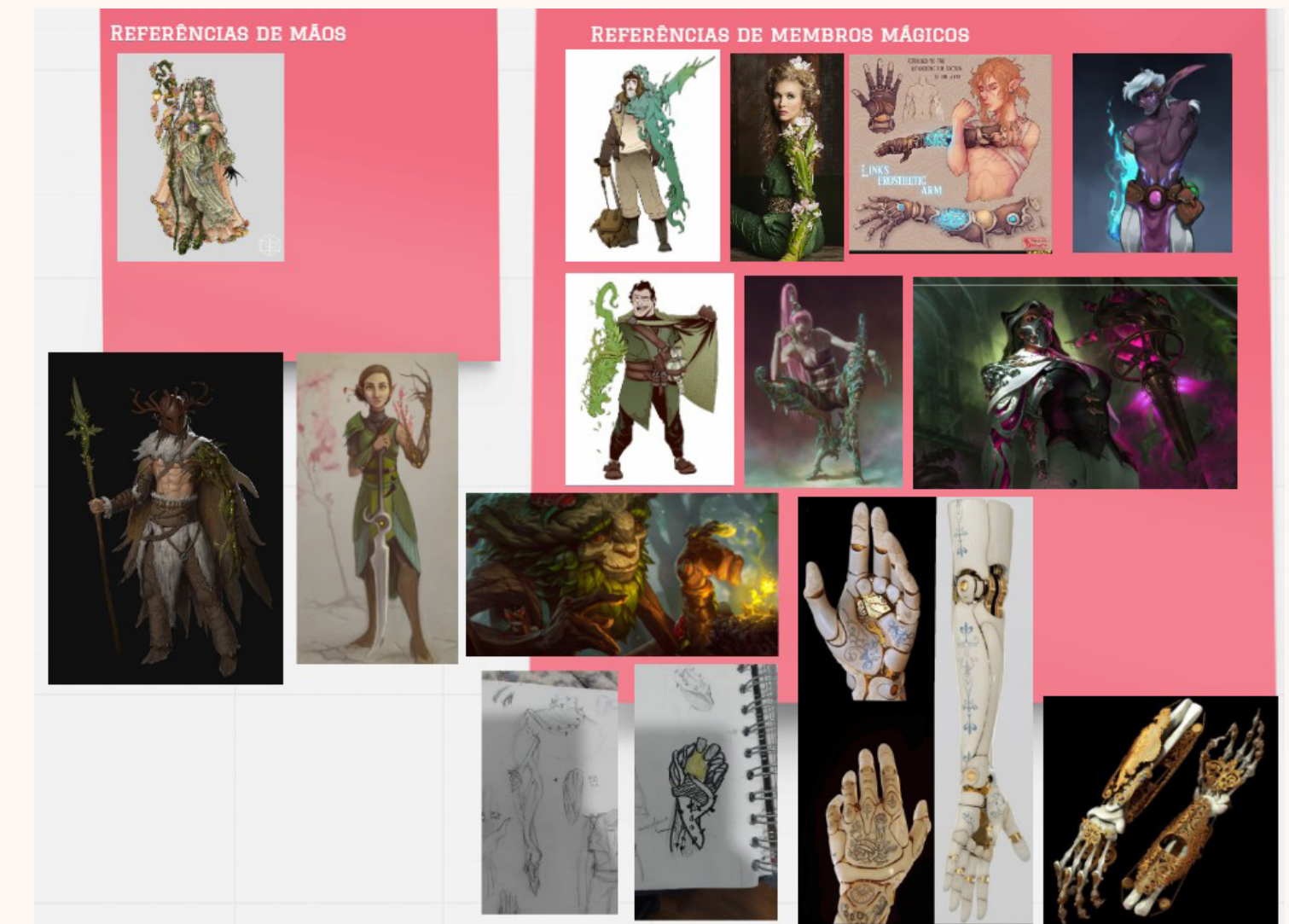
10. Referências

Jaci (**que utiliza pronomes neutros e masculinos**) é um estudante de **Jornalistagem** que busca incansavelmente pela verdade sobre o que aconteceu durante aquele sequestro. Por causa de sua insegurança, Jaci também aumentou barreiras externas, pedindo proteção de entidades das florestas, que lhe concederam uma **prótese com cipós-trepadeiras de espinhos**. Para complementar um visual que demanda que outros tomem distância, o estudante abusa de couros (sintéticos), piercings e calças customizadas por si próprio. Seu medo de ter sua identidade reconhecida também faz com que carregue óculos escuros onde quer que vá, independente do horário do dia.

Jaci nasceu de uma inspiração do **estereótipo de rebelde** com uma alma gentil que ama cuidar de plantas, animais e tem medo, literalmente, da própria sombra. Utilizamos espinhos no *character design* para aludir à sua personalidade cautelosa e resguardada, o que pode ser visto como agressividade. Uma vez que confortável, ele tende a ser uma pessoa cuidadosa e protetora.

Ao usar seu estilo como um escudo, Jaci passa o tempo livre aprimorando sua estética e a incorporando ao seu estilo de vida, aprendendo a tocar guitarra, andar de skate, entre outras atividades típicas de rebeldes; em contrapartida, é difícil lhe encontrar em um ambiente escuro ou vendo filmes com animais que morrem. Para se divertir, gosta de contar histórias inventadas sobre como “perdeu seu braço”, sendo que ele nunca esteve lá.

Ao desenvolver o design de Jaci, passamos por dificuldades em fazer o seu braço mágico de plantas. Pensamos em diversos designs de próteses e personagens que possuem algo semelhante até chegarmos no produto final.



(Moodboard desenvolvido pelos autores, 2022)



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

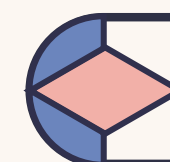
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

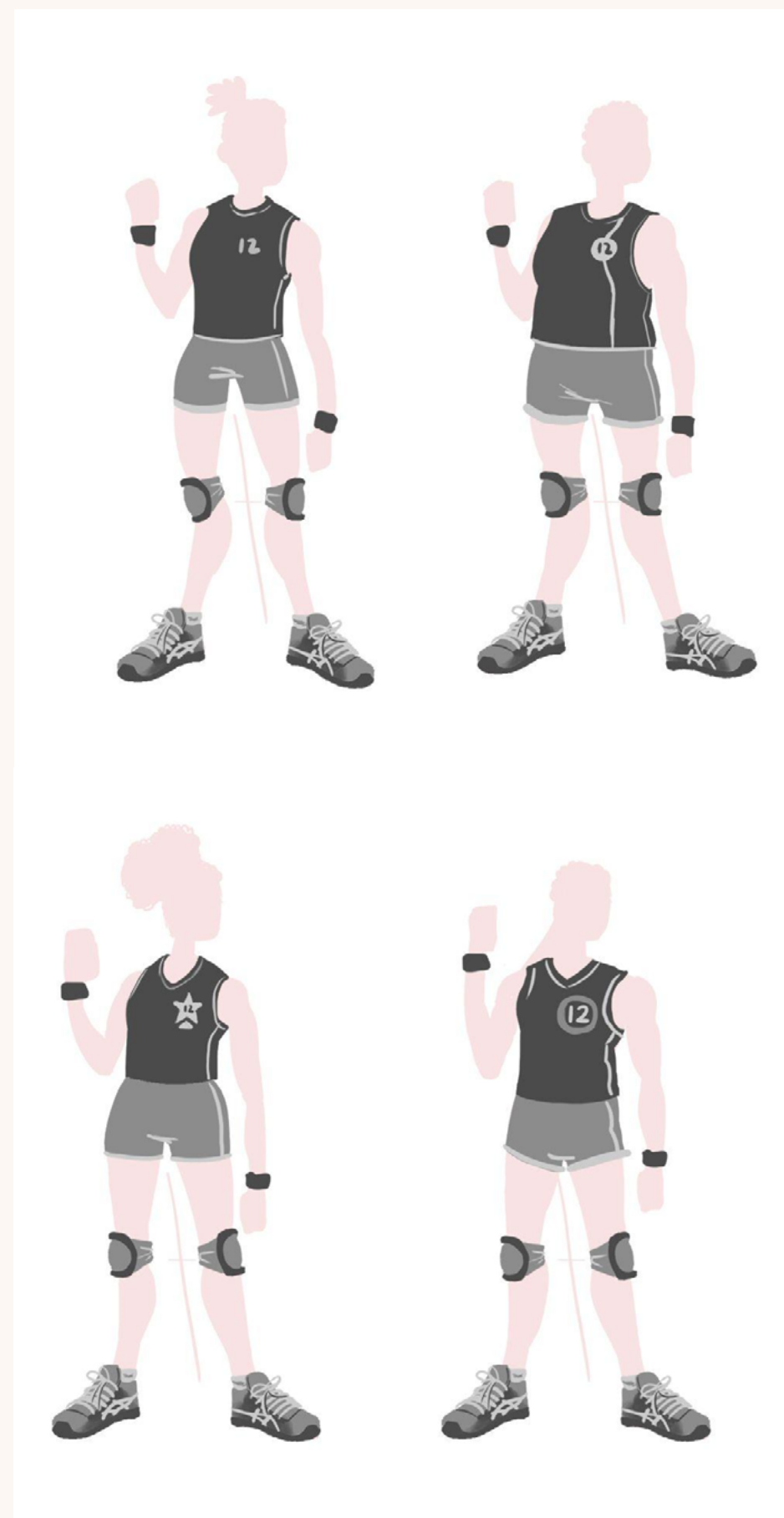


6.3.4. DANDARA

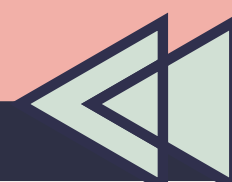
Poucas são as mídias populares atuais que tratam de seres mitológicos sem esbarrar em **lobisomens**, e nosso jogo não seria diferente. É desta necessidade de prender o interesse de audiências que já consomem esse conteúdo e misturá-lo com a realidade brasileira que criamos **Dandara**, uma releitura de licantropia que une o ser humano a caninos brasileiros; no caso de Dara, uma **loba-guará**.

Nascida depois de sete irmãos homens, Dara sempre foi apegada à sua vó, **dona Fátima**, e à prática de esportes, com destaque para o **vôlei**. Era muito pequena quando descobriu ser uma licantropa, mas o incidente trágico que se deu na sua primeira transformação a levou a evitar sua forma selvagem.

Ao se tratar de aparência, é fã de roupas **streetwear** (um estilo urbano moderno, “estilo da rua”), com paletas contrastantes e vibrantes. Sempre está com as unhas longas bem feitas e já foi vista mudando o penteado três vezes na mesma semana. Para esta versão do jogo, escolhemos uma paleta que lembra a coloração de um lobo-guará.



Legenda: explorando tipos corporais diferentes para dara.
Fonte: produção autoral, 2022)





ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

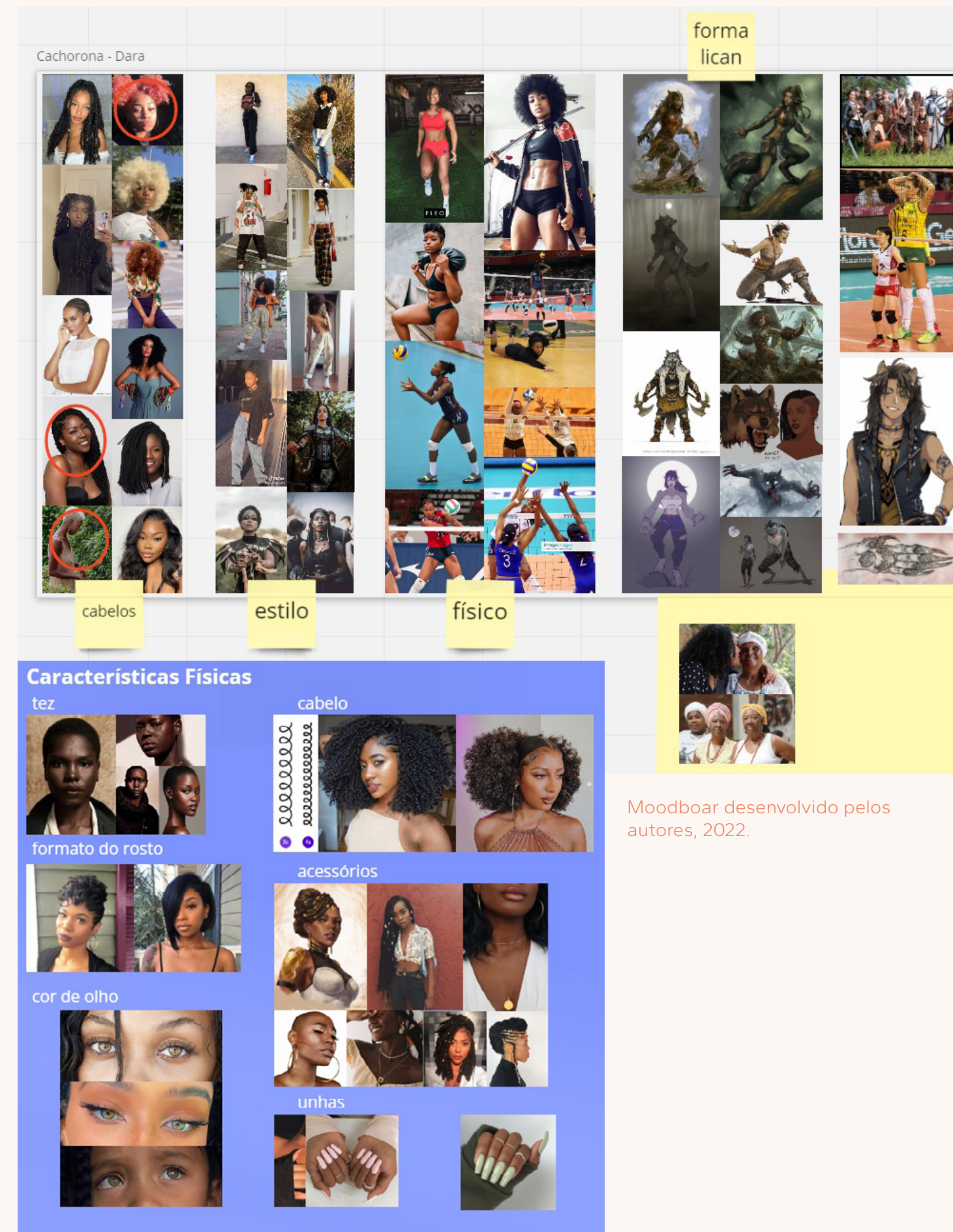
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Mesmo não gostando de sua forma loba, sua personalidade ainda exibe **um carisma de um cachorro doméstico**, sendo alegre, gostando de atenção e carinho. Ser uma pessoa extrovertida não ajuda, entretanto, seu medo de se abrir com as pessoas.

Dentro da URA, cursa **Educagem Física**, mas é mais conhecida por fazer parte não apenas do time universitário de vôlei, mas também ser **presidente da atlética** e titular no time de Reõ Anama.

Além de passar tempo com colegas de time, é possível encontrar Dandara jogando **LARP (Live Action Role Playing)**, um jogo de interpretação em que os jogadores vão fantasiados de seus personagens, normalmente no estilo medieval) ou tentando replicar as receitas de vó, de quem sente falta desde que se mudou para Reõ Anama.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

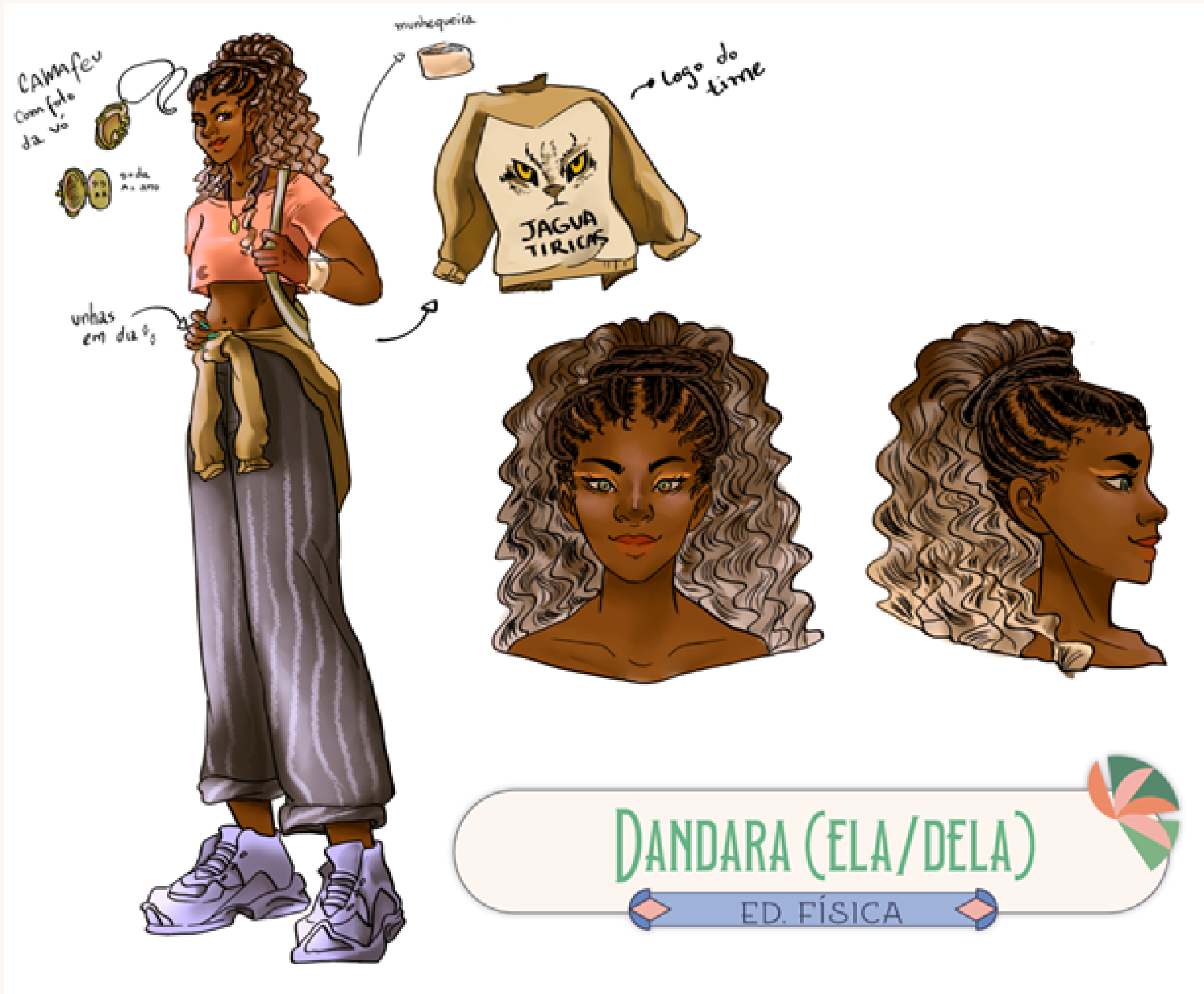
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Legenda: design final de Dandara. Fonte: produção autoral, 2022



1.1 Linguagem Neutra

2.1 O Que É Dating Game?

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

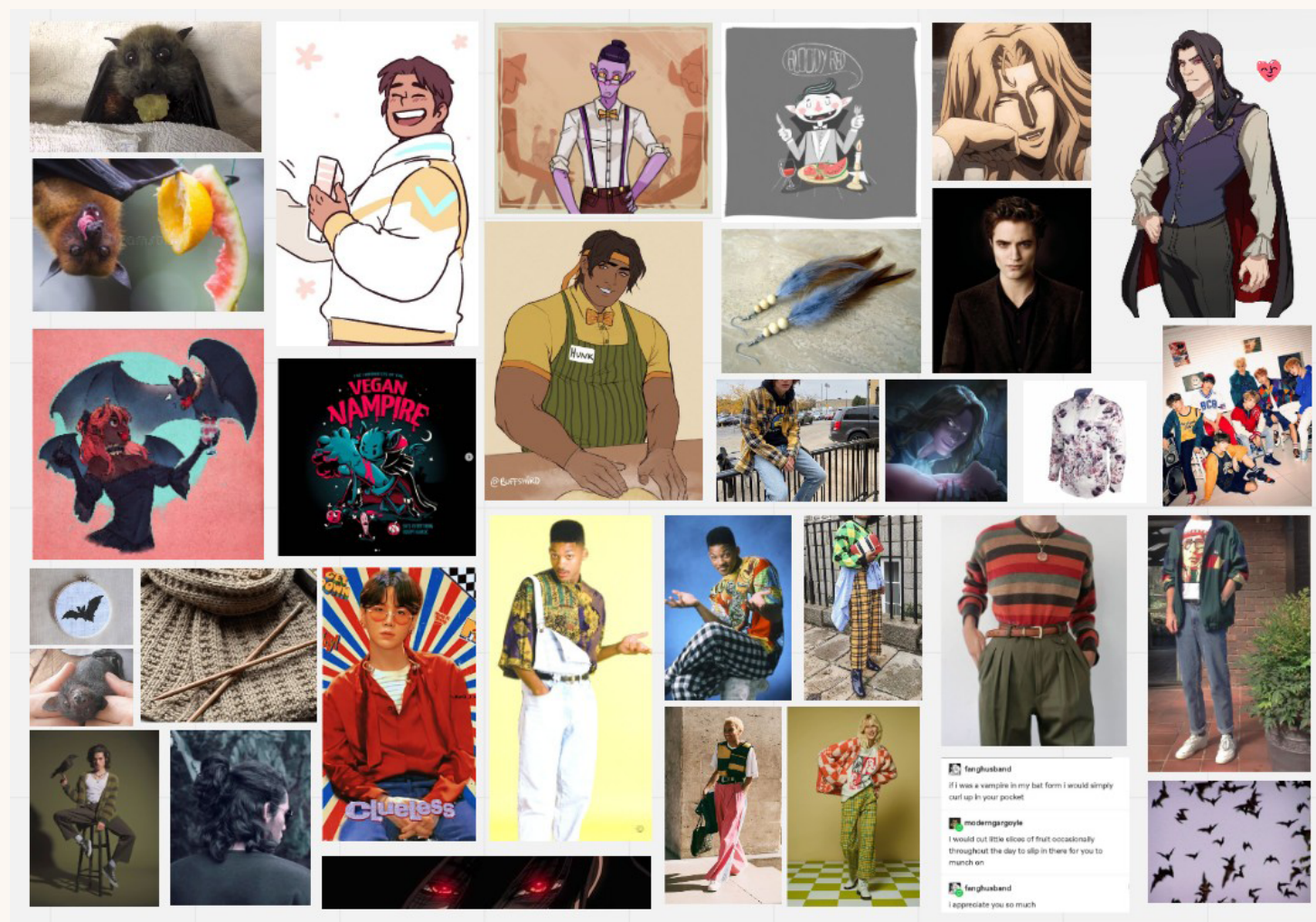
8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

6.3.5. KALUANĂ

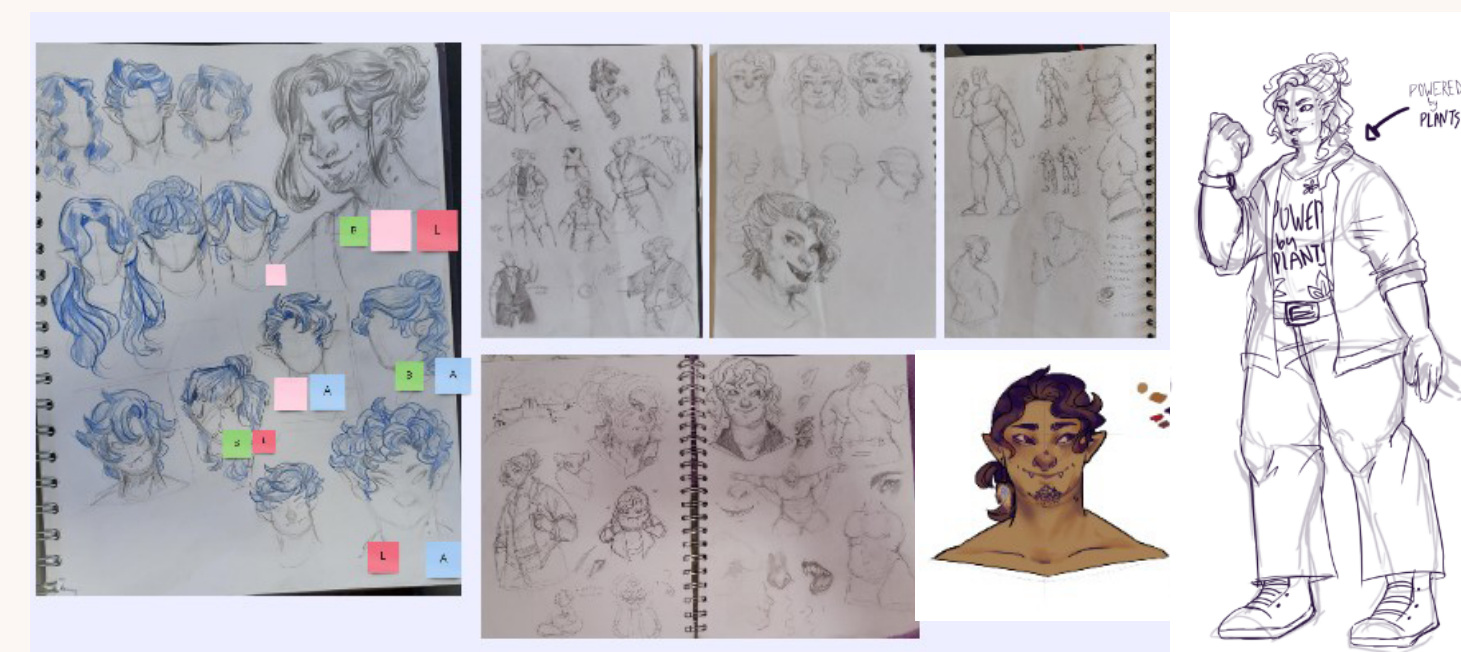
Até mesmo antes de se falar de lobisomens, ao pensarmos em criaturas mitológicas, pensamos em **vampiros**. Enquanto o exemplo mais popular é o **Drácula, de Bram Stoker**, publicado pela primeira vez em 1897 (STOKER, 2020), outros vampiros conhecidos também são baseados em países do norte global. Ao tentarmos juntar essa figura icônica com a realidade brasileira, chegamos a **Kaluana Hewe**.



Moodboard desenvolvido pelos autores.

Kalu nasceu em uma aldeia indígena cerca de **517 anos atrás**, durante as **invasões portuguesas** à terra hoje conhecida como Brasil, em uma tentativa de aliança entre os povos nativos e animais da região, que queriam proteger seu território. Entre estes animais, estariam os **morcegos frutíferos**, muito mais comuns na região do que os hematófagos.

Enquanto não ofereciam a capacidade de ataque a outros seres vivos como outros animais mais fortes, os morcegos ofereceram seus sentidos aguçados e seu estilo de vida noturno, podendo aumentar o tempo de vigia dos povos nativos. Neste acordo, a família de Kaluanã foi uma das voluntárias.



Produção autoral, 2022.

517 anos depois, Kalu ou, como também é conhecido na faculdade, **“Jubileu”** é apenas um aluno com problemas em se formar em **História**. Enquanto viver de forma diurna prejudica seu desempenho, seu maior problema é conseguir se dedicar a um projeto de TCC, já tendo passado do tempo máximo de conclusão do curso sete vezes.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

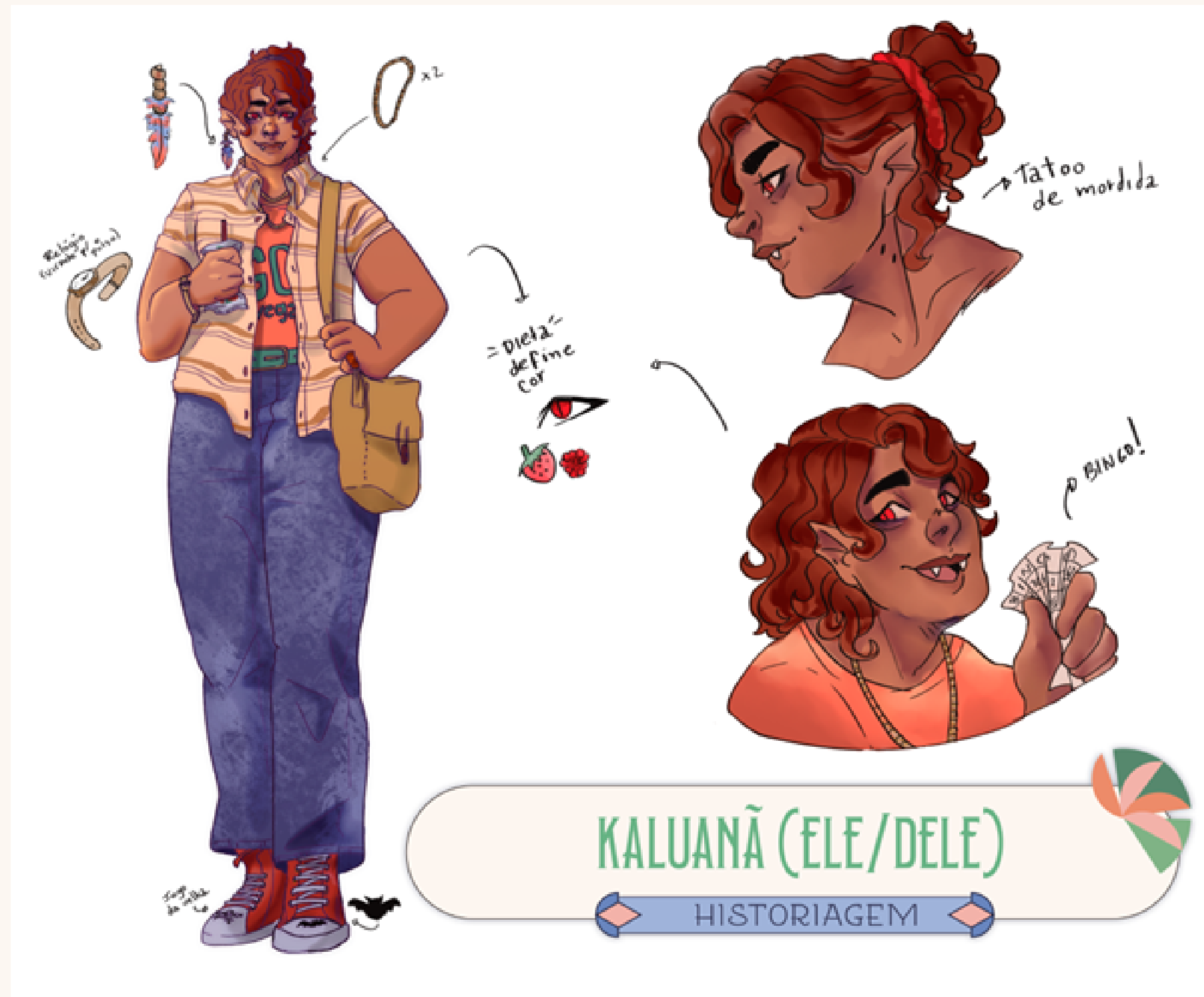
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Legenda: design final de Kaluanã. Fonte: produção autoral, 2022



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

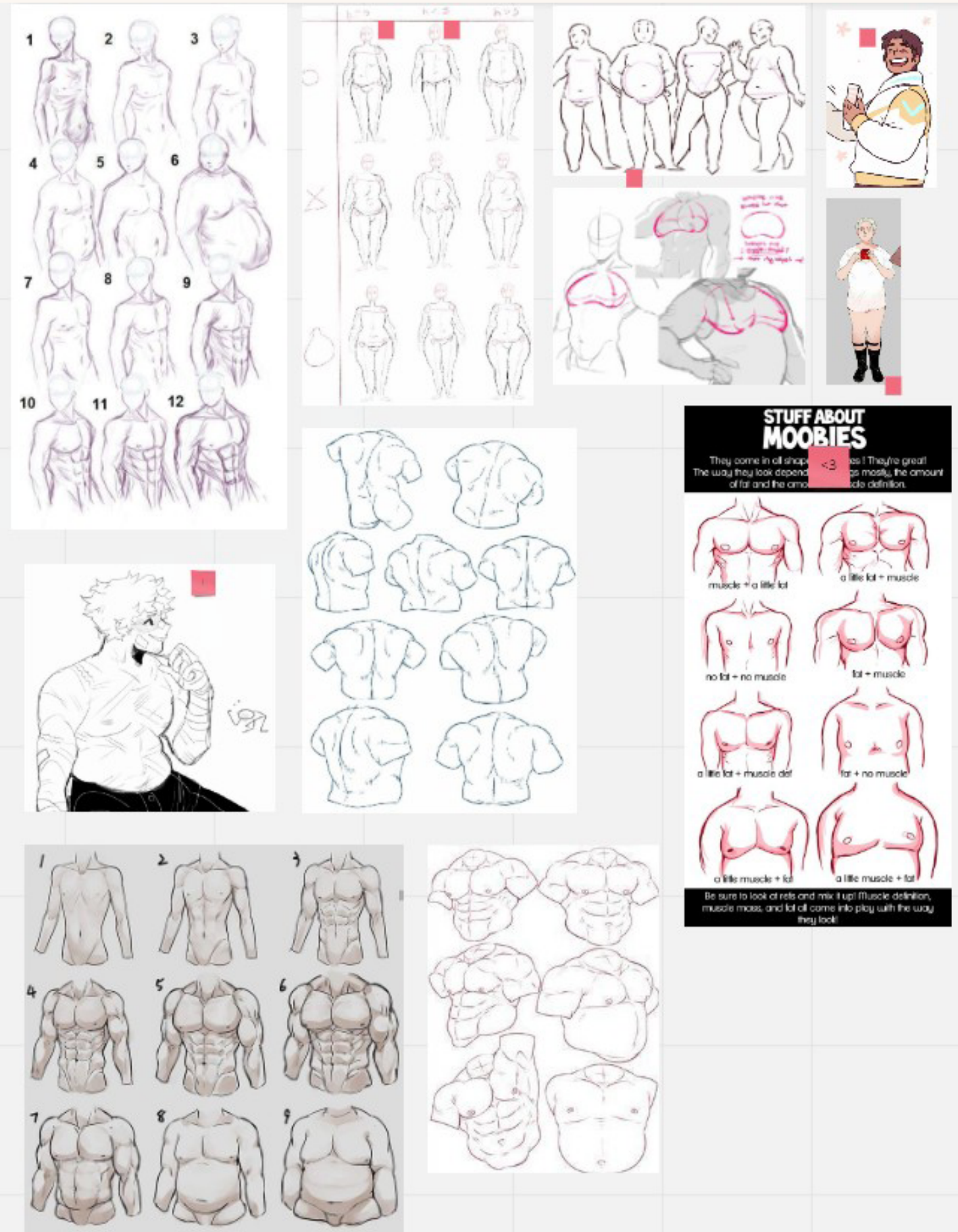
Quando se está vivo há muito tempo, é difícil se manter atualizado. Por isso, não é estranho encontrar Kalu bordando, jogando bingo, cantando músicas antigas, usando roupas de décadas passadas e escrevendo anotações com técnicas de caligrafia. Escolhemos tratar isso em seu design utilizando um estilo remetente aos **anos 90**, com texturas, padrões e cores mais fortes, além do tênis rabiscado.

Ainda se tratando da aparência e hábitos alimentares, justificamos a dieta e alimentos vermelhos porque agem diretamente na **cor do sangue** e outros aspectos corporais de Kalu. Enquanto ele não gosta que seus olhos sejam vermelhos, é mais fácil do que explicar porque sua pele parece verde após comer kiwi. Também queríamos trazer uma pessoa indígena fora do padrão “cabelos lisos e pretos”, para chamar a atenção à diversidade dentro deste grupo.

Por mais que goste de falar sobre sua cultura (**que hoje não existe mais**), odeia ser tratado como uma peça de museu e ver outras culturas também sendo apagadas, o que o incentivou a cursar estudos indígenas.

É conhecido por ser uma pessoa muito paciente, brega e que gosta de adotar bichinhos e plantas idosas que precisam de mais atenção.

Trouxemos também ao moodboard estudos de corpos para Kalu, em vista de abordar uma representatividade mais realista.



Legenda: explorando tipos corporais diferentes para Kalu.
Fonte: moodboard desenvolvido pelos autores, 2022.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

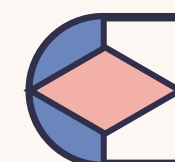
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



6.3.6. BRUNO

Quando **Bruno Dominic Serguei Martins** se inscreveu no mestrado, ele não imaginava que teria de tomar conta de seis turmas de uma vez só, mas é o começo do semestre e a realidade está em frente aos seus olhos.

Além de seu papel na universidade como professor e aluno (do mestrado de **Historiagem**), Bruno também se destaca dos outros personagens por não ter uma conexão direta com Reão Anama, garantindo seu lugar pelo mérito acadêmico e sabendo da existência do local por causa de seu avô, que lhe contava lendas sobre esse lugar mágico.

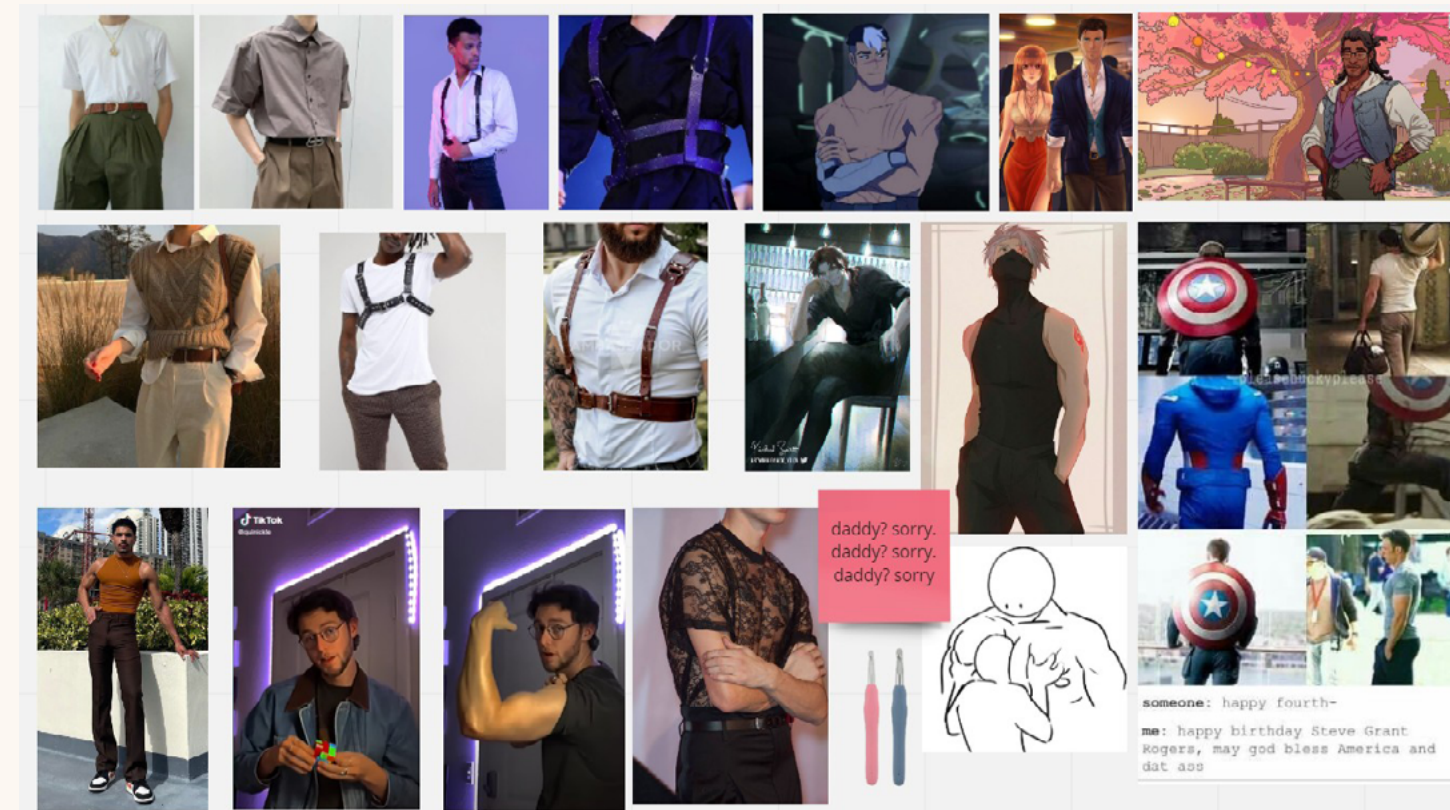
Com este personagem, a equipe de desenvolvimento do jogo queria explorar o mundo do fetiche de uma forma não pejorativa, de uma maneira simpática ao movimento **sex positive**⁹ ("movimento de positividade sexual", em tradução livre, explicado como uma forma de lidar com o sexo como algo positivo durante a vida), sem julgamentos e com liberdade.

O time gostaria de incorporar esse aspecto fazendo com que a rota de Bruno fosse pautada em consentimento e conversas sinceras sobre expectativas, mas não conseguimos desenvolvê-la a tempo da apresentação deste trabalho.

A possibilidade de namoro com este personagem também não surge da mesma forma, sendo necessário acessar o Concord (explicado em seu próprio tópico) e entrar em grupos de conversa que falam sobre **BDSM** – sigla para "**bondage, discipline (or domination), sadism (or submission), masochism**" ("bondage, disciplina

⁹ Disponível em: <https://www.healthline.com/health/healthy-sex/sex-positive-meaning#:~:text=What%20is%20it%3Fgender%20without%20judgment%20or%20shame>. Acesso em: 13 de jul. 2022.

(ou dominação), sadismo (ou submissão), masoquismo, em tradução livre), segundo o dicionário de Cambridge¹⁰ – e começar a conversar anonimamente com alguém que depois se revela ser o mestrando.



Moodboard desenvolvido pelos autores.

Uma forma que Bruno achou de relaxar após dar seis aulas por semana foi o **exercício físico e o crochê**, além de suas práticas sexuais. Pode passar uma impressão errada por ser alto (1,82m) e forte, mas é uma pessoa gentil que adora dar abraços quando você ultrapassa o exterior de professor/estudante cansado. Uma forma de traduzir sua personalidade visualmente foi adotar um estilo de roupas mais sérias, porém em tons claros (estilo da estética *Light Academia*) e com acessórios remetentes ao BDSM, como harnesses.

¹⁰ Definição encontrada no Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus online. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/bdsm>. Acesso em: 13 de jul. 2022



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Legenda: design final de Bruno. Fonte: produção autoral, 2022



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

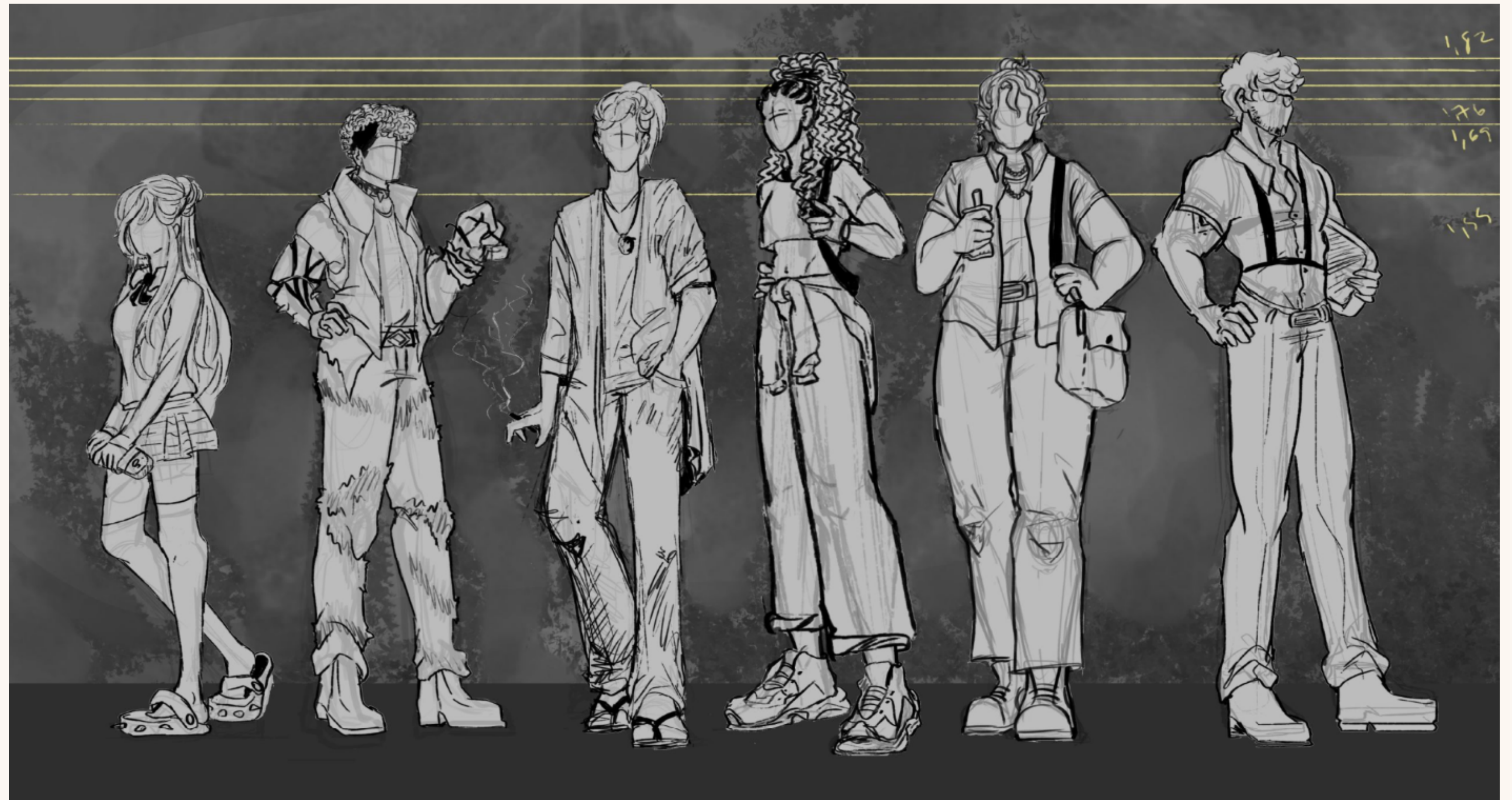
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

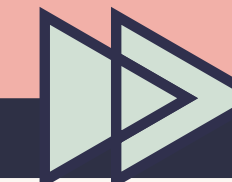
10. Referências



Legenda: Por fim, temos este esquema que nos ajudou a nivelar a altura dos personagens na interface do jogo. Fonte: produção autoral, 2022.



PAG. 62





ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

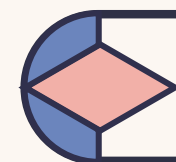
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



6.3.7. ROTA SECRETA

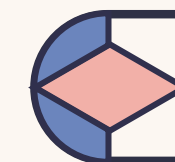
Logo quando primeiro começamos a discutir Reõ Anama e as formas de chegar na dimensão, queríamos explorar o conceito abstrato de um **"espaço limiar"** onde a realidade parece levemente distorcida. Para a narrativa principal, decidimos abordar o elevador antigo, mas, como estudantes, também queríamos compartilhar um outro sentimento específico e confortante, senão levemente assustador.

Este sentimento seria voltando de uma festa, à noite, em uma cidade que dorme há tempos. Luzes de postes piscam; insetos e animais tímidos aos humanos que veem; e o ar fresco da noite traz consigo uma sensação de libertação jovial.

A ideia é explorar esse espaço com um sistema mecânico em que, se você, com uma leve desorientação, escolhe virar à esquerda várias vezes em um mesmo quarteirão, o mundo começa a também se perder em seu eixo até que, você para e se encontra em um dormitório universitário, na URA.

Como esse dormitório é o único ponto de aparição de intrusos em Reõ Anama por esse meio, ele é dado como "castigo" ao ou à **estudante com a pior performance estudantil**. Assim é desbloqueada a rota secreta com tal personagem, que não aparece no jogo a não ser que esse evento seja ativado.

Nosso objetivo é desenvolver essa personagem da mesma forma que desenvolvemos os anteriores e adicioná-la em uma versão mais finalizada do jogo.

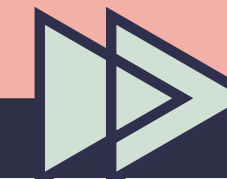


6.4. CENÁRIO E UI

Para o desenvolvimento do cenário e UI (user interface), durante as reuniões, montamos um quadro de referências para conseguirmos decidir quais elementos seriam mais interessantes para o projeto.

Houveram diversas ideias sobre o cenário, inclusive uma que seria justamente para sair do comum em relação ao cenário estático, pensamos em utilizar a paralaxe tanto para a navegação quanto para as interações. Como houve no **evento de Arcane** no jogo League Of Legends (Riot, 2009), onde era possível essa navegação. Entretanto, devido ao prazo, optamos por algo mais simples, mas que combinasse com as outras exigências, deixando a ideia de paralaxe para um outro momento do projeto.

Decidimos manter o clássico formato estático que mudasse de acordo com a narrativa e em primeiro plano, o balão de diálogo e então o personagem. Além de manter presente cenas cotidianas universitárias e brasileiras.





ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

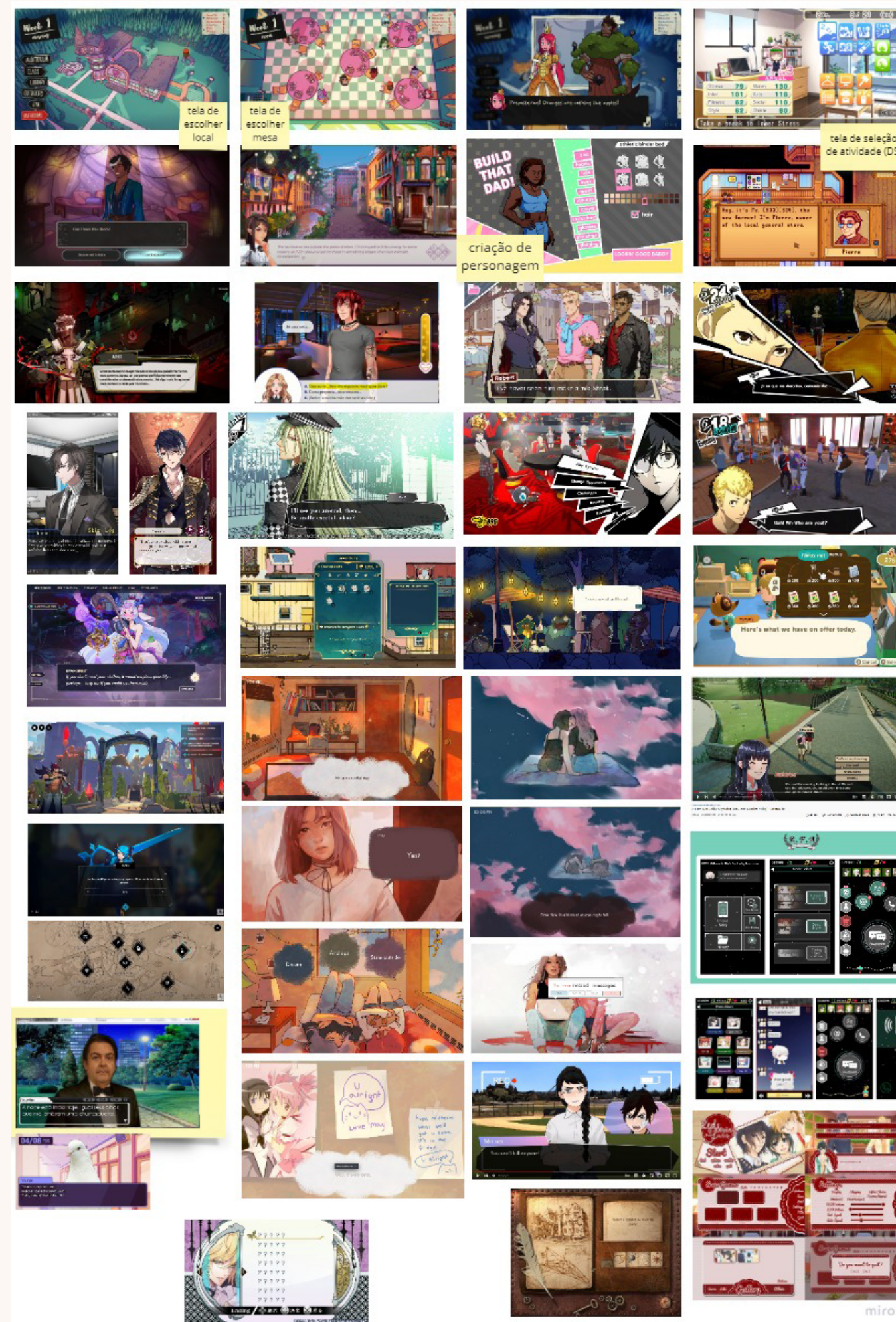
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Quadro de referências desenvolvido pelos autores



Fonte: Amnesia Memories (2015)

Nos inspiramos no cenário presente em Amnésia (Idea Factory, 2015). Uma estética que aparentava ser simples, que, ao analisar, notamos que poderíamos conseguir um resultado parecido ao editarmos fotos (em parte tiradas pela equipe de desenvolvimento), como pode ser observado abaixo:



Fonte: foto autoral das central de salas das 50s



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



Fonte: foto autoral editada

Para a UI, desenvolvemos a caixa de diálogos, um meio de avançar para o próximo diálogo, cursor para o mouse e menus para as configurações do jogo. Eles foram criados a partir de grafias presentes na identidade do jogo.



Legenda: projeção de como os elementos se encaixariam (cenário, personagem, balão de diálogo e cursor)



Legenda: menu de exemplo dos jogos salvos



Legenda: menu quando há sobreposição de janelas



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

6.5. REN'PY

Ao procurar por plataformas que fariam esse jogo ser possível, ao menos como uma demo, no tempo até a entrega do projeto e com pouco conhecimento de programação, não demorou até que achássemos recomendações do programa **Ren'Py**.

Ren'Py (2022) é uma **engine** (um programa que desenvolve jogos) de *visual novels* gratuita e extremamente popular entre desenvolvedores independentes. **Salter, Blodgett e Sullivan (2018)** dedicam parte de sua pesquisa sobre como **jogos queer (CHANG, 2017)** são beneficiadas graças à engine:

S; B; S

"A importância da plataforma para o 'queering' dos jogos e design de jogos não pode ser subestimada: a estética modelo de novelas visuais é muito aberta a intervenções e experimentação por indivíduos e times pequenos. O padrão é 2D, com uma ênfase em reutilizar gráficos ao alterar expressões ou roupas, e há muitos geradores e planos de fundo gratuitos para utilização nos jogos" (**SALTER; BLODGETT; SULLIVAN, 2018, p.4**).

Outra forma que o programa se faz amigável a pequenas desenvolvedoras é o fato de deixar toda a documentação necessária para os jogos acessíveis em seu site, com tutoriais e fóruns abertos.

6.5.1. JOGABILIDADE

Assim como a maioria das novelas visuais, Reõ Anama também é **baseado em texto e escolhas**. Basta apertar "enter", "barra de espaço" ou clicar nas setas dentro do balão de fala da interface para prosseguir com um diálogo.

Abaixo da caixa de conversa, é possível encontrar as opções de **salvar o progresso, carregar algum jogo salvo, voltar ao menu principal ou acessar opções de acessibilidade**, que são um projeto futuro, nas quais será possível configurar fonte, contraste, leitura de tela e configuração personalizada das teclas de entrada.

No canto superior da tela, do lado direito é possível controlar as **opções de música** e, do esquerdo, se situar em relação ao dia dentro do jogo, para ser mais fácil navegar pelos salvamentos.

Ao se tratar da progressão de história, basta selecionar uma das alternativas quando houver escolha e torcer para que seja a correta, resultando em uma CGI.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

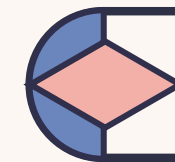
7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências



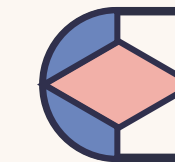
6.6. ROTEIRO

O roteiro da versão inicial do jogo foi escrito com o objetivo de **apresentar os aspectos mais interessantes desta realidade paralela**.

A primeira parte se dá pela chegada em Reõ Anama, com a introdução à viagem de elevador interdimensional e o personagem que serve como guia da jornada no mundo dos espíritos.

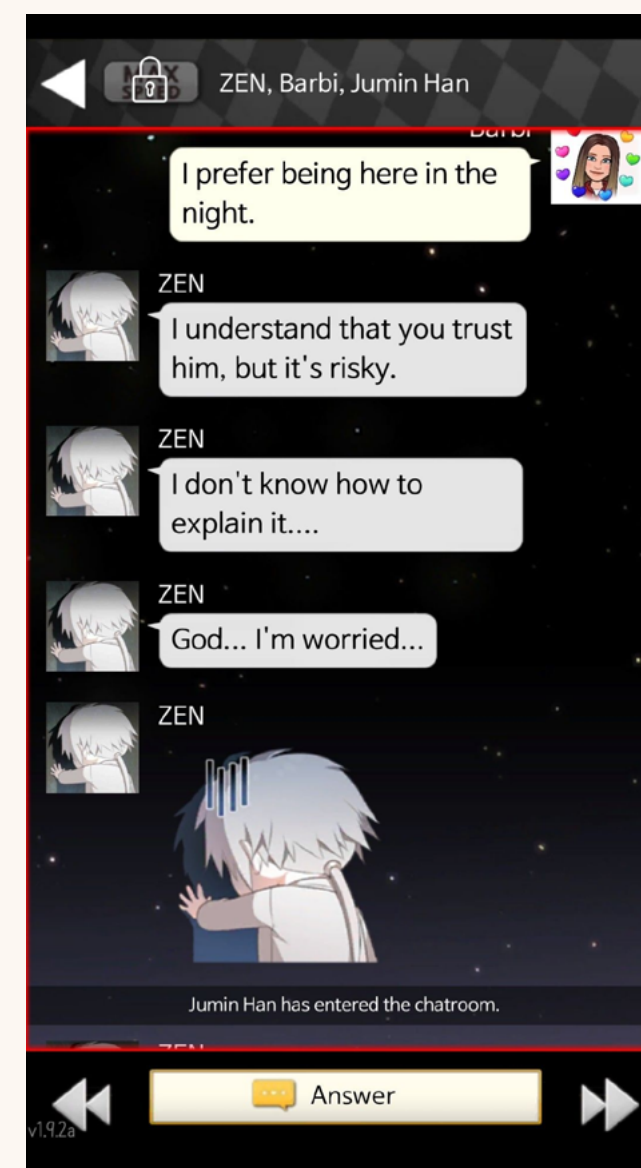
A segunda parte consiste nas **“mini rotas”** dos personagens, sendo cada dia dedicado a aprender mais sobre quem são e suas personalidades. Aproveitamos, também, as cenas dedicadas às aulas de cada curso para expor mais fatos sobre Reõ Anama.

Por fim, a demo do jogo se conclui com dúvidas de quais serão os próximos passos que a pessoa que está jogando deve tomar, que serão revelados apenas em uma versão mais finalizada.



6.7. CONCORD

Outra parte que não conseguimos incorporar nesta primeira versão do jogo foi o **“Concord”**, sátira do “Discord”, um aplicativo de conversas por chat, vídeo e áudio (semelhante ao Zoom, Meets e Skipe) popular na comunidade *gamer*.



Legenda: UI do jogo. Fonte: CHERITZ CO, 2016.

O Concord serviria como uma espécie de **rede social** em que seria possível construir relacionamentos com os outros personagens através de diálogos pré-escritos, ou aventuras de texto descritas como “chamadas de voz”.

As mecânicas do Concord foram inspiradas em jogos imersivos, como **Mystic Messenger (CHERITZ CO, 2016)** e **Shall We Date: Obey Me! (NTT SOLMARE CORPORATION, 2019)**, porém sendo capaz de funcionar desconectado da internet e obedecendo apenas a passagem de horas dentro do universo do jogo.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

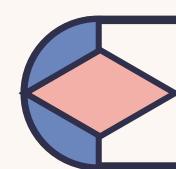
8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

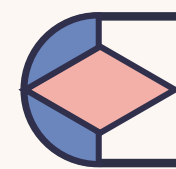


7. PRODUTO FINAL



7.1. COMO JOGAR

Foram disponibilizadas versões para Windows e Mac no Google Drive, disponível clicando **aqui**. Basta descomprimir a pasta e clicar duas vezes em **"reo-anama-demo.exe"**.



7.2. GUIA DE COMO CONSEGUIR AS IMAGENS

Como forma de melhorar o processo avaliativo, disponibilizamos as respostas certas para desbloquear a segunda CGI de cada personagem. **Atenção: Contém spoilers! Se desejar aproveitar uma gameplay livre, recomendamos jogar antes de ler esse tópico!**

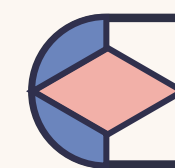
Para conseguir a imagem com Kaluanã, deve-se escolher, enquanto estiverem passeando pela cidade, a opção "bingo!!!".

Para conseguir a imagem com Samira, deve-se escolher ajudar a pessoa no banheiro escuro.

Para conseguir a imagem com Dionathan, precisa-se escolher abrir as bolinhas de papel e aceitar dar uma volta com ele.

Para conseguir a imagem com a Dandara, durante o encontro na Tia Guerreira, deve escolher falar que o lanche te lembra sua casa.

Para conseguir a imagem com Jaci, deve-se perguntar se ele gosta de gatos ao lado da cafeteria.



7.3. PLANOS FUTUROS

Não planejamos deixar esse projeto apenas como a conclusão do **nosso curso**. Gostaríamos, assim que finalizarmos boa parte do desenvolvimento do jogo, de começar campanhas nas redes sociais e em uma plataforma de apoio financeiro coletivo, como a plataforma Quick Starter. Para então continuarmos com a história e aprimorarmos o projeto.

Em questão de história, gostaríamos de **adicionar mais rotas e formas diferentes de construir relações**, possibilitando uma experiência onde a amizade com um ou mais personagens leva a um final agradável, podendo resultar em uma conclusão em que o personagem principal é amigo de todos.

Como algo mais para o projeto, pensamos no **áudio e na dublagem**. Ter uma trilha sonora e efeitos sonoros ao interagir com o ambiente, trazendo mais imersão e músicas que tragam mais a representatividade brasileira. Ter uma dublagem para os personagens enquanto há diálogos com eles, tanto para maior acessibilidade quanto maior imersão nas cenas de conversa.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

Esperamos também refinar o jogo com **animações dos cenários e personagens**, assim como desenvolver a história desse universo com começo, meio e fim. Além de opções de customização do avatar do jogador, em que, além da possibilidade dele escolher seus pronomes, poderá ter a aparência que desejar no jogo.

Gostaríamos, também, de levar o jogo a **outras plataformas**, principalmente dispositivos móveis, como o celular, a fim de aumentar o público.

Em última análise, gostaríamos de produzir um jogo fora de uma plataforma para narrativas visuais, como o Ren'Py, pois pessoas que jogam de forma menos casual têm mais dificuldade em reconhecer essas mídias como jogos (**SALTER; BLODGETT; SULLIVAN, 2018**), porém mantendo elementos da mesma aparência confortável das novelas visuais. Para isso, precisaríamos de mais tempo e estudo de outros softwares, assim como uma equipe maior.

E o principal, gostaríamos de disponibilizar este jogo para pessoas jogarem e se divertirem, podendo se sentir representadas e incluídas.

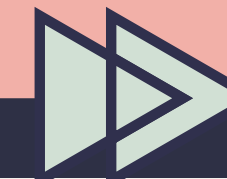


CONCLUSÃO

Após a análise de similares, conclui-se que mesmo títulos com alta relevância no mercado e comunidade de fãs do gênero ainda podem se aprimorar para contribuir com visões e histórias mais profundas, imersivas e agradáveis de jogar. Seja por não ter mais PAs para consumir a narrativa, por cair em um conto clichê ou por prender alguém por muito tempo ao tentar conseguir um evento aleatório, todos esses fatores implicam na experiência de usuário.

Verificou-se, também, que as culturas representadas nas narrativas não falavam diretamente com a experiência brasileira, sendo histórias com contextos asiáticos, europeus ou estadunidenses em sua maioria, o que impede um interesse maior a nível nacional por *dating games*.

Resolvemos, então, criar um jogo que entregasse a experiência cotidiana brasileira, a representatividade da população e jogabilidade agradável, além de outras modalidades de diversidade, como corpos diferentes, sexualidades e identidades de gênero sub-representadas.





ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

O jogo produzido, Reõ Anama, propõe trazer a vida universitária brasileira em um contexto mágico e alternativo, porém sem perder o que torna nossa cultura única, e tudo isso sem mecânicas complicadas que requerem habilidades pré-formadas do público que o consumir. Queremos oferecer uma experiência agradável e inclusiva, na qual mais pessoas possam se entender como atraentes e dignas de namoro. Nossa novela visual não tem como objetivo ensinar sobre mitos, lendas e cultura brasileira, mas sim despertar este interesse para que, assim, se pesquise ativamente sobre o assunto.

O jogo ainda está em fase de desenvolvimento e continuaremos o aprimorando até que se torne apropriado para uma maior audiência (um exemplo seria a implementação das ferramentas de acessibilidade) e com uma narrativa profunda que deixe pessoas contentes.



9. AGRADECIMENTOS

Agradecimentos especiais para **a nossa equipe** de velhos e novos integrantes pelo apoio e suporte ao ajudar a elaborar esse projeto: **Bedu, Day e Art.**

Em especial, eu **Emi**, novamente **Be**, por ser o melhor namorado e amigo, que além de estar junto desde o início do projeto, apoiou e pôs mais lenha na fogueira. Por também ser tão doido a ponto de fazer muitas vezes trabalhos megalomaniacos comigo durante todo o período da faculdade.

Gratos pela inspiração de Fer e Isa sobre uma conversa muito esquisita e maluca, sem nenhum uso de drogas, sobre cidades que são países conectados por elevadores que voam, enquanto caminhávamos ao Mundo Perdido da faculdade.

Aos **professores Cássia e Gui**, por apoiarem a ideia e nos conduzir a não fazermos um projeto mais megalomaniaco que poderia ter sido. Também, ao **professor Dorival**, por ter nos possibilitado começar essa ideia na matéria de **Game Design** e por ter convidado a **Lia** a participar dela, por toda a inspiração e aceitar ser a nossa banca.

À **Bia**, que se deu o trabalho de corrigir a parte mais crua e nua do relatório, assim como nos ajudar com relação ao nome do projeto a partir de seus contatos. Especialmente, Letícia “Legislação” Mestre gostaria de agradecer à Bia por não desistir da nossa amizade depois de tantos áudios de mais de quatro minutos sobre este projeto (e tantos outros assuntos) e ser a melhor pessoa.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

Aos **amigos e família**, que aguentaram as nossas reclamações constantes do quanto faculdade cansa, mas ouvindo também as nossas ideias doidas de projeto e dando bons conselhos para nós.

Ao **Jiji, Luke e Vicky**, por serem gatos incríveis, participativos e inspiradores para o projeto.

Aos colegas de escola que nos deram medo de ir ao banheiro e encontrar "**A Loira**". A **Crepúsculo**, por ter popularizado ainda mais vampiros e lobisomens. Ao **Boto Côr-de-Rosa**, por ser um pai ausente, porém místico. Ao **Bicho Papão**, por não sair de cima do telhado e deixar o menino dormir sossegado.

À **Emi**, por ser a melhor dupla possível nessa jornada árdua, por aguentar meus cinco minutos de distração que viram cinco dias, por colocar comic sans em uma ata (que passou a ser regra), por ter revivido minha personagem no nosso RPG e por gostar das tendências maximalistas comigo.

À **Lei**, por aceitar fazer TCC em dupla comigo, me carregar e apoiar quando precisava. Além de aguentar minhas diversas mensagens do nada em horários estranhos. Dividir a mesma energia diversas vezes nas reuniões, aceitar as ideias malucas e talvez um pouco grandes demais para um trabalho e se tornar uma amiga durante as aulas remotas na pandemia.



10.

REFERÊNCIAS

ALVES, A. G.; TABORDA, P. K. Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITALSBC – PROCEEDINGS OF SBGAMES, 14., 2015, Teresina. **Proceedings....** Teresina: SBGames, 2015.11/2015. p. 483 – 492. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/292995864-VISUAL_NOVEL_a_evolucao_do_genero_e_sua_aplicacao_para_desenvolver_o_habito_da_leitura. Acesso em: 10 set. 2021.

ART DECO WEB STORE. **Nouveau and Art Deco in The Hobbit**. Leerdam: De Blauwe Deel, 2014. Disponível em: <https://www.artdecowebstore.com/364/blog/237/art-nouveau-and-art-deco-in-the-hobbit/>. Acesso em: 24 jul. 2022.

BEAUTIFUL GLITCH. **Monster Prom**. Barcelona: Beautiful Glitch, 2019. 1 jogo eletrônico.

CAVALLARO, Dani. **Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games**. Jefferson: McFarland & Company, 2009.

CHANG, E. Y. **Queergaming**. In: RUBERG, B; SHAW, A. (Ed.) **Queer Game Studies**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017. p. 15–24.

CHERITZ CO. **Mystic Messenger**. Versão 1.18.2. Seoul: Cheritz Co, 2022. 1 jogo eletrônico.



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

DOMINGUES, J. E. **Seres do Folclore Brasileiro**. [S.l.]: Ensinar História, 2020. . Disponível em: <https://ensinarhistoria.com.br/jogos/seres-do-folclore-brasileiro/>. Acesso: 20 jul. 2022

DUMATIVA. **A lenda do herói**. Rio de Janeiro: Dumativa; Castro Brothers, 2016. 1 jogo eletrônico.

ENTER PARA SAIR. **Faustão Dating Sim**. S.PL: Enter Para Sair, 2015. 1 jogo eletrônico.

HENRIQUE, K. **Otome não é feminino de otaku! Como surgiu o termo**. [S.l.]: Suki Desu, [2019]. Disponível em: <https://skdesu.com/otaku-otome-feminino-origem/>. Acesso em: 20 jul. 2022

IDEA FACTORY CO. **Amnesia: Memories**. Tokyo: Idea Factory, 2015. 1 jogo eletrônico.

ISMAIL, R. **Monster Prom**. Presskit. Barcelona: Beautiful Glitch, 2018.

Bishoujo. In: Jisho. Disponível em: <https://jisho.org/search/bishoujo>. Acesso em: 20 jul. 2022

KING. **Candy Crush**. St. Julian's: King, 2012. 1 jogo eletrônico.

KUITTINEN, J., KULTIMA, A., NIEMELÄ, J., & PAAVILAINEN, J. Casual games discussion. In: Conference on Future Play, 2007, Ontario. **Proceedings...** New York: Association for Computing Machinery, 2007. p. 105–112. DOI: 10.1145/1328202.1328221

LAMEIRAS, M. V. L. **Flor de ipê amarelo**. 2012. 1 fotografia. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/marcusviniciuslameiras/8117189832/in/album-72157622934081131/>. Acesso em: 11 jul. 2022.

MACALOSSI, J. Arcane: Curiosidades da nova série de LoL da Netflix. **The Enemy**, [s.l.], 6 nov. 2021. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/arcane-curiosidades-da-nova-serie-de-lol-da-netflix>. Acesso: 15 jul. 2022.

MACEDO, T. A Amazônia em jogo: notas sobre a representação em jogos digitais. **Extraprensa**, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 114-127, 2016. DOI: 10.11606/extraprensa2016.114297.

MCDONALD, H. (2015) Romance in Games: What It Is, How It Is, and How Developers Can Improve It. **QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking**, East Lansing, v. 2, n. 2, p. 32-63, 2015. DOI: 10.14321/qed.2.2.0032

MEDIATONIC; MOA, H. **Hatoful boyfriend**. [S.l.]: Mediatonic, 2014. 1 jogo eletrônico.

MOTODA, E. Mulheres são maioria entre jogadores no Brasil, diz pesquisa. **Terra**, São Paulo, 4 jul. 2019. Game On. Disponível em: https://www.terra.com.br/gameon/mulheres-sao-maioria-entre-jogadores-no-brasil-diz-pesquisa_6e263318229da7624b453a007a6bb3cbmjy5nlqk.html. Acesso em: 22 jul. 2022.

NTT SOLMARE CORPORATION. **Shall We Date: Can't Say No**, Osaka: NTT Solmare Corporation, 2013.

NTT SOLMARE CORPORATION. **Shall we date: Wizardess Heart**. Osaka: NTT Solmare Corporation, 2014. 1 jogo eletrônico.

NTT SOLMARE CORPORATION. **Shall We Date: Love Tangle**. Osaka: NTT Solmare Corporation, 2015. 1 jogo eletrônico.

NTT SOLMARE CORPORATION. **Shall we date: Obey me!**. Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019a. 1 jogo eletrônico.

NTT SOLMARE CORPORATION. **How to play**. Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019b. Disponível em: <https://shallwedate.jp/en/howto.html>. Acesso em: 18 jul. 2022.

RIOT GAMES. **League of Legends. Evento: RiotXArcane**, Califórnia: Riot Games Inc, 1. ed. 6 nov. 2021. 1 jogo eletrônico



ÍNDICE

1. Introdução

1.1 Linguagem Neutra

2. Termos e Origens

2.1 O Que É Dating Game?

2.2 Origem do Dating Game

3. Análise de Similares

3.1 Amor Doce

3.2 Shall we Date?

3.3 Monster Prom

4. Justificativas e Objetivos

5. Metodologias e Processos

6. Desenvolvimento

6.1. Construção de Mundo

6.2. Identidade Visual

6.3. Personagens

6.4. Cenário e UI

6.5. Ren'Py

6.6. Roteiro

6.7. Concord

7. Produto Final

7.1. Como Jogar

7.2. Guia de Como
Conseguir as Imagens

7.3. Planos Futuros

8. Conclusão

9. Agradecimentos

10. Referências

REMESAL, V. N; LORIGUILLO-LÓPEZ, A. What makes gêmu different? A look at the distinctive design traits of Japanese video games and their place in the japanese media mix. **Journal of Games Criticism** 2, 1 (2015), 1-18. Disponível em: <http://gamescriticism.org/articles/navarro-remesalloriguillo-lopez-2-1>. Acesso em: 05 jul. 2022

REN'PY. Versão 8.0.1. [S.l.: s.n.], 2022. Disponível em: <https://www.renpy.org/>. Acesso em: 10 jul. 2022.

ROSA, O. **Jerivá**. 2012. 1 fotografia. Disponível em: <https://flic.kr/p/bS6jVM>. Acesso em: 11 jul 2022.

SAITO, K.umiko. From Novels to Video Games: Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games. **Arts**, Basel, v. 10, n. 3, p. 42, 2021. DOI: [10.3390/arts10030042](https://doi.org/10.3390/arts10030042).

SALA, S. **Amor Doce**. [S.l.]: Beemoov, 2011. 1 jogo eletrônico.

SALA, S. **FAQ us**. [S.l.]: 2 nov. 2015. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20151102011613/https://chinomiko.tumblr.com/FAQus>. Acesso em: 22 jul. 2022.

SALTER, A.; BLODGETT, B.; SULLIVAN, A. "Just because it's gay?": transgressive design in queer coming of age visual novels. In: INTERNATIONAL CONFERENCE OF THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES. 13. 2018. New York. **Proceedings...** New York: FDGames, 2018. p. 1-9. DOI: [10.1145/arts3235765.3235778](https://doi.org/10.1145/arts3235765.3235778)

SANTO ANDRÉ. Secretaria de Meio Ambiente. **Paranapiacaba**. Santo André: Secretaria do Meio Ambiente, [2019]. Disponível em: <https://www3.santoandre.sp.gov.br/turismosantoandre/vila-ferroviaria-paranapiacaba/>. Acesso em: 11 jul. 2022.

SILVA LEITE, B. Aprendizagem tangencial no processo de ensino e aprendizagem de conceitos científicos: um estudo de caso. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 14, n. 2, 2016. DOI: [10.22456/1679-1916.70678](https://doi.org/10.22456/1679-1916.70678).

SÜNGÜ, E.rtuğrul . (2020). Gender representation and diversity in contemporary video games. In: BOSTAN, B. **Game user experience and player-centered design**. Berlim: Springer, 2020. p. 379-393.

TEAM SALVATO. **Doki Doki Literature Club**. [S.l.]: Team Salvato, 2017.

TOLEDO, R. **Vitória-régia**. 2016. 1 fotografia. Disponível em: <https://flic.kr/p/HbsCqv>. Acesso em: 11 jul. 2022.

USAYA COMPANY. **My horse prince**. [S.l.]: Usaya co., 2016. 1 jogo eletrônico.

VALE. **Counter Strike**. Bellueve: Valve, 2000. 1 jogo eletrônico.

VARELLA, J. **Videogame, a evolução da arte**. Lote 42, São Paulo: Lote 42, 2020.



CARREGAR

TOCA
RAIL

FER & ISA
ESTIVERAM
AQUI >:)

OL.
CASADES

O
BICHO-
PAPÃO
É REAL

AQUINO