

Guilherme da Silva Gouvea

**PROCESSO DE CRIAÇÃO DE GAME TEASER PARA JOGO VISUAL NOVEL  
COM CUSTOMIZAÇÃO DE PERSONAGEM SEM GÊNERO**

Trabalho de conclusão de curso submetido(a) ao Programa de Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Animação.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Monica Stein

Florianópolis

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Gouvea, Guilherme da Silva

Processo de criação de game teaser para jogo visual  
novel com customização de personagem sem gênero / Guilherme  
da Silva Gouvea ; orientador, Monica Stein, 2023.  
22 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,  
2023.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Game teaser de jogo visual novel. 3.  
Game teaser com customização de personagem sem gênero. 4.  
Processo de produção de game teaser. I. Stein, Monica. II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em  
Animação. III. Título.

Guilherme da Silva Gouvea

**PROCESSO DE CRIAÇÃO DE GAME TEASER PARA JOGO VISUAL NOVEL  
COM CUSTOMIZAÇÃO DE PERSONAGEM SEM GÊNERO**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 19 de Junho de 2023.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

**Banca Examinadora:**

Prof. Dr., Flávio Andaló, (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Dr., Gabriel de Souza Prim, (Universidade Federal de Santa Catarina)

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Monica Stein

(Orientadora)

Universidade Federal de Santa Catarina

## RESUMO

O presente artigo tem o objetivo de apresentar o processo de criação de um *game teaser* de uma *visual novel*, um gênero focado na narrativa, no qual personagens e ambientes são caracterizados por sua natureza estática. O jogo proposto busca combinar os elementos de uma *visual novel* com a capacidade dos jogadores de criar seu próprio personagem, que será utilizado ao longo da narrativa. Especificamente, este trabalho aborda a importância da criação de avatares sem estereótipos de gênero em jogos eletrônicos e os mecanismos subjacentes à identificação do jogador com o personagem. O *game teaser* é uma animação projetada para promover o potencial jogo. Para isso, foi utilizada a metodologia descrita no livro *Producing Animation*, de Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi, levando em consideração as etapas de pré-produção, produção e pós-produção. O projeto adota uma estética visual inspirada nos jogos eletrônicos da década de 1990 e início dos anos 2000, chamada de *pixel art*. Este artigo contribui para o campo do design de jogos ao explorar o potencial de avatares sem gênero para promover a imersão e o envolvimento do jogador. Ao remover o gênero como uma característica definidora do avatar do jogador, o jogo incentiva uma experiência mais inclusiva e diversificada.

**Palavras-chave:** Novela Visual; Gênero; Animação; Jogos; Identificação.

## ABSTRACT

The present article aims to present the process of creating a game teaser for a visual novel, a genre focused on narrative, in which characters and environments are characterized by their static nature. The proposed game seeks to combine the elements of a visual novel with the players' ability to create their own character, which will be used throughout the narrative. Specifically, this work addresses the importance of creating gender-neutral avatars in video games and the underlying mechanisms of player identification with the character. The game teaser is an animation designed to promote the potential game. To accomplish this, the methodology described in the book *Producing Animation* by Catherine Winder and Zahra Dowlatabadi was used, taking into account the pre-production, production, and post-production stages. The project adopts a visual aesthetic inspired by electronic games from the 1990s and early 2000s, known as pixel art. This article contributes to the field of game design by exploring the potential of gender-neutral avatars to promote player immersion and engagement. By removing gender as a defining characteristic of the player's avatar, the game encourages a more inclusive and diverse experience.

**Keywords:** Visual Novel; Gender; Animation; Games; Identification.

## 1 INTRODUÇÃO

Em 1958, durante o período da guerra fria, o físico *Willy Higinbotham* criou *Tennis for Two*, um jogo que simulava uma partida de tênis jogado através de um osciloscópio, um instrumento de medida de sinais elétricos que apresenta gráficos de duas dimensões. Este ficou conhecido como o primeiro jogo eletrônico da história (PAVIOTTI, 2020) e, durante o mesmo período, iniciou-se uma pesquisa para utilização de circuitos integrados em computadores (GADELHA). Na década de 1970, esta pesquisa resultou na criação do primeiro microprocessador pela Intel, tecnologia essa que posteriormente permitiu a criação do computador pessoal (GADELHA).

Estes primeiros computadores pessoais não possuíam placas gráficas, ou seja, exibiam apenas texto na tela. Mas isso não impediu que em 1976 o programador *William Crowther* criasse um jogo chamado *Colossal Cave Adventure*. Este foi o primeiro jogo do gênero de *Adventure Game*, um tipo de jogo textual onde o jogador lia instruções na tela e tomava decisões relacionadas à exploração do mapa do jogo (JERZ, 2007).

Em 1980, Roberta e Ken Williams lançaram o jogo *Mystery House* para o computador pessoal Apple II. Os jogos de aventura agora ganharam gráficos, e *Mystery House* foi o primeiro deles a ser lançado, fazendo um grande sucesso tanto no ocidente quanto no oriente. Porém, para jogar o jogador ainda precisava digitar os comandos como “Ir para Direita”, “Abrir porta” entre outros (AUKGIB, 2019). Com o avanço da tecnologia, os *adventure games* também evoluíram, enquanto no ocidente jogos como *Maniac Mansion (1987)* da *Lucasfilm Games*, faziam muito sucesso, no japão um jogo chamado *The Portopia Serial Murder Case (1983)* criado por *Yuji Hori* também trouxe inovações para o gênero (MELO, 2023).

Ambos os jogos trouxeram novos elementos, no ocidente os *adventure games* como *Maniac Mansion* traziam interações com o cenário e objetos, resolução de quebra-cabeças, manipulação do ambiente e mecânicas como o *point n' click*, onde o jogador clicava em objetos ou lugares na tela. Em jogos japoneses, como *The Portopia Serial Murder Case*, o jogador utilizava um menu de ações, e tinham um foco muito maior em narrativa. Ademais, outro diferencial que jogos japoneses têm a partir desta época é o foco na interação entre personagens, com diálogos e escolhas que levam o jogador a uma rota desejada (MELO, 2023).

O jogo *The Portopia Serial Murder Case* era considerado um jogo de aventura, mas já apresentava elementos de narrativa e desenvolvimento de personagens, que seriam aprimorados em jogos posteriores. Foi com o lançamento de *Tokimeki Memorial* em 1994 que o gênero *visual novel* começou a ganhar popularidade. Uma *visual novel* é um gênero de jogo que combina elementos de narrativa interativa, músicas, sons e arte visual (MELO, 2023). Desenvolvido pela Konami, *Tokimeki Memorial* é um jogo de simulação de encontros, onde o jogador assume o papel de um estudante do ensino médio e deve conquistar o coração de uma das seis garotas da escola. O jogo se tornou um

enorme sucesso e inspirou uma série de jogos similares e outros subgêneros, como jogos de romance, horror e mistério (CRIMMINS, 2016).

Com o sucesso de *Tokimeki Memorial* e outros jogos similares, o gênero de *visual novel* evoluiu e se diversificou, com novos sub gêneros e temáticas sendo explorados. Por exemplo, jogos de romance como *Clannad* (2004) e *Amagami* (2009) apresentam histórias complexas de amor e amizade, enquanto jogos de horror como *Corpse Party* (1996) e *Sayu no Uta* (2003) exploram temas macabros e sombrios (VIANA, 2020).

Além disso, um outro exemplo é *Fate/Stay Night* (2004), um jogo que conquistou uma grande base de fãs ao redor do mundo.

Este foi um dos raros *novels* bem sucedidos que, impulsionado pela febre do mercado e pelo apelo dos fãs no ocidente, foi traduzido em vinte e cinco línguas e comercializado para todo o ocidente. Ponderando que mesmo o gênero *visual novel* em sua forma mais rústica, se comparando com os *novels* atuais em que se têm diversas animações e alguns efeitos de transição e interação com os jogadores, pode ser um grande sucesso se apresentar uma boa e inovadora história aos jogadores (ALVES; TABORDA, 2015).

A indústria de jogos *visual novel* é composta por uma ampla variedade de desenvolvedoras e publicadoras. Algumas das empresas mais conhecidas incluem a *Key*, a *Type-Moon* e a *Team GrisGris*, todas com sede no Japão (GALENO, 2020). *Fate/Stay Night* é uma *visual novel* da empresa previamente mencionada *Type-Moon* e, por meio de suas tramas e personagens, possibilitou a criação de diversos jogos derivados que já arrecadaram mais de \$4 bilhões de dólares (ADLAN, 2022).

Embora exista a possibilidade de investimento de recursos e retorno monetário ao publicar uma *visual novel* em plataformas de comercialização de jogos, como a Steam, há também a alternativa de criação destas de maneira gratuita. O programa Kocho, publicado para download na App Store, Play Store e itch.io, é um aplicativo para celulares que possibilita a produção de *visual novels* sem necessidade de pagamento prévio e conhecimento de linguagens de programação (SCANDIACUS, 2021).

O projeto proposto pelo autor busca demonstrar o processo de criação de um *teaser* para um jogo de mistério do gênero *visual novel*, com elementos de customização de personagem sem restrições visuais de gênero. Um *teaser* tem como objetivo apresentar uma breve prévia de um produto audiovisual, de forma a despertar expectativa e antecipação em relação ao seu lançamento (FERREIRA, 2019). Área essa, por se tratar de um produto audiovisual, também é pertencente ao universo de trabalho de animadores. O potencial jogo, intitulado *Change Back*, faz parte do universo narrativo do projeto *The Rotfather*, que se passa na cidade fictícia de *Faux City*, localizada nos esgotos de Nova York. Nesse contexto, os personagens são animais antropomorfizados, como ratos, sapos, baratas, aranhas, entre outros.

O projeto *The Rotfather* foi idealizado pela professora doutora Mônica Stein e pelos integrantes do grupo G2E (Grupo de Educação e Entretenimento), um grupo de pesquisa teórico-prático da Universidade Federal de Santa Catarina que simula modelos de negócios de criação de franquias transmídias de grandes conglomerados de entretenimento. O objetivo do G2E é transferir tecnologia e conhecimento para empresas e a comunidade interessada nesse contexto.

Este artigo tem como objetivo apresentar os passos de concepção de um *game teaser*, este feito levando em consideração uma ideia de jogo onde a criação de personagens não possui limites visuais de identidade de gênero. A capacidade de os jogadores se identificarem com o personagem desempenha um papel crucial na vivência do potencial jogo, pois possibilitará que eles se projetem no mundo virtual e se envolvam afetivamente com a narrativa e as decisões tomadas pelo personagem (MONTEIRO, 2013). A capacidade de personalizar atributos físicos, aparência e habilidades do personagem proporciona aos jogadores um senso de controle e propriedade, promovendo uma maior identificação e envolvimento. Essa identificação com personagens virtuais é especialmente significativa em narrativas de jogos digitais, influenciando o grau de empatia e investimento emocional na história e nos desafios enfrentados pelos personagens (ARAUJO; LIMA, 2012).

A criação de personagens em jogos pode considerar a representação adequada e inclusiva de diferentes identidades de gênero, como pessoas não binárias e de gênero-fluido. Pessoas não binárias são aquelas que não se identificam exclusivamente como homens ou mulheres, e podem preferir pronomes neutros. Já as pessoas de gênero-fluido não se identificam com um único papel ou identidade de gênero, podendo experimentar uma fluidez nessa identidade ao longo do tempo. Para representar essas identidades de gênero nos jogos, é importante oferecer opções de escolha de identidade de gênero, personalização de aparência e roupas livres de estereótipos, além de permitir que os jogadores escolham pronomes personalizados para os personagens (FURTADO, 2021).

Inserido neste contexto, o autor desenvolveu o projeto *Change Back*, para seu projeto de conclusão de curso na Universidade Federal de Santa Catarina. O projeto é um *game teaser* de um *spin-off* do universo *The Rotfather*. *Spin-off* é uma produção derivada, cuja a base surge a partir de uma produção original (DEMARTINI, 2017). O projeto segue o gênero *visual novel*, e aborda a criação de personagens sem limitadores visuais relacionados a estereótipos de gênero.

## 2 DESENVOLVIMENTO

O projeto produzido pelo autor para o trabalho de conclusão de curso na Universidade Federal de Santa Catarina, tem o objetivo de propor a ideia de um jogo do gênero *visual novel* através da produção de um *game teaser*. Um *teaser* é uma prévia curta de um produto audiovisual que tem como objetivo gerar expectativa e antecipação em relação ao lançamento do produto. O principal objetivo de um *game teaser* é despertar o interesse do público e criar expectativa de como será o jogo (FERREIRA, 2019). O jogo chamado *Change Back*, é um jogo do estilo mistério, e tem sua ambientação dada dentro do universo narrativo do projeto *The Rotfather*. O universo em que se passam as histórias do projeto tem como palco principal a cidade de *Faux City*, localizada nos esgotos de Nova Iorque. Estas histórias acontecem ao longo de um vasto período de tempo, desde os anos 1830 até 1933. Os personagens do universo são todos animais antropomorfizados, como Ratos, Sapos, Baratas, Aranhas e outros animais que habitam esgotos.

Dentro do contexto do universo do projeto *The Rotfather*, existem diversas máfias diferentes. Dentre elas se encontra a Yakuza, protagonizada pelos sapos dentro da narrativa. Utilizando-se da temática dos sapos Yakuza que se dá o projeto *Change Back*, ideia de jogo *visual novel* proposta pelo autor do presente artigo. *Change Back* é um jogo que situa o jogador em uma história de mistério e intriga. No papel do protagonista, o jogador assume o papel de um dedicado filho em busca de seu pai desaparecido. Para desvendar o paradeiro dele, o jogador se envolve em uma perigosa trama que o leva diretamente para o submundo da organização criminosa Yakuza.

A narrativa começa com o protagonista recebendo a notícia perturbadora do desaparecimento de seu pai. Determinado a encontrá-lo a qualquer custo, o jogador é levado a se infiltrar na Yakuza, uma poderosa e misteriosa organização criminosa japonesa. Ao criar seu próprio avatar, o jogador tem a liberdade de personalizar seu personagem de acordo com suas preferências. Não há restrições de gênero impostas, permitindo que os jogadores se expressem livremente através de seu avatar. O conceito do jogo traz a ideia de que dentro da organização Yakuza, o jogador se deparará com um mundo sombrio e cheio de segredos. A investigação irá requer que o jogador mergulhe fundo no universo, explorando ambientes diversos, interagindo com personagens e coletando pistas ao longo do caminho.

*Change Back* tem como objetivo ser um jogo do gênero *visual novel*, buscando trazer os elementos característicos do gênero, proporcionando uma experiência focada em narrativa interativa e imersão emocional, como nas obras, *Fate/Stay Night*, *Umineko no Naku Koro ni*, *Higurashi no Naku Koro ni* e *Steins;Gate* (VIANA, 2020). As *visual novels*, em sua grande maioria, assim como nos títulos citados anteriormente, tratam-se de um estilo de jogo focado em narrativa e visuais. De modo que os personagens são estáticos, com nenhum ou pouquíssimo movimento. Sobrepostos em fundos estáticos, com o diálogo na maioria das vezes passando em caixas de texto (VIANA, 2020).



A arte visual de *Change Back* foi desenvolvida com o objetivo de recriar a estética de *pixel art*, utilizada em jogos eletrônicos das décadas 1990 e início dos anos 2000. Segundo afirma Junior (2011), *Pixel art* é uma forma de arte digital na qual as imagens são editadas a nível de *pixels*. É criada pintando-se individualmente cada *pixel* em programas de edição de imagens raster, sendo o *pixel* o menor elemento em um dispositivo de exibição, ao qual é possível atribuir cor (JUNIOR, 2011). A produção de *pixel art* se desenvolveu juntamente com a tecnologia, quanto mais processamentos os consoles desenvolviam maior a quantidade de bits era possível renderizar, assim, o que antes era uma limitação técnica da época hoje é uma escolha estilística (SILVA, 2022). A técnica consiste em utilizar elementos gráficos a partir de uma composição digital formada por *pixels*, sendo composta por figuras geométricas (FLEMING, 2018).

O *game teaser* foi planejado de forma que seja possível ao público identificar como será o clima do jogo, aspectos visuais, interface e estilo de escrita, assim, tendo como objetivo despertar o interesse. O *teaser* traz uma breve sinopse do enredo, apresentação de alguns cenários e personagens, bem como, algumas cenas que simulam como seria a jogabilidade do jogo proposto pelo autor deste artigo.

A temática abordada neste trabalho utiliza a produção de um *game teaser* como forma de explorar a questão de gênero na criação de personagens em jogos eletrônicos. A identificação do jogador com o personagem é um elemento importante na experiência de jogo, pois permite que os jogadores se coloquem no mundo virtual e se envolvam emocionalmente com a história e as ações do personagem. A capacidade de se identificar com o personagem pode afetar a imersão e a conexão emocional do jogador com o jogo (MONTEIRO, 2013).

A customização de personagens também desempenha um papel relevante nesse processo. Permitir que os jogadores personalizem os atributos físicos, aparência e habilidades do personagem lhes dá uma sensação de controle e propriedade sobre sua representação no jogo. Isso pode aumentar a identificação e o envolvimento do jogador, pois eles têm a oportunidade de criar um personagem que se assemelhe a si mesmos ou que atenda às suas preferências pessoais. A identificação com personagens virtuais pode ser especialmente significativa quando se trata de narrativas de jogos digitais. A medida em que o jogador se identifica com o protagonista ou outros personagens principais pode influenciar o grau de empatia e investimento emocional que eles têm na história e nos desafios enfrentados pelos personagens (ARAUJO; LIMA, 2012).

Pessoas de gênero-fluido são aquelas que não se identificam com um único papel ou identidade de gênero. Elas podem experimentar uma fluidez em sua identidade de gênero, podendo se sentir mais masculinas em um dia, mais femininas em outro ou até mesmo em um espectro entre masculinidade e feminilidade. A identidade de gênero das pessoas de gênero-fluido pode mudar com o tempo (RETTA, 2019). *Change Back* oferece a proposta de personalização de personagens, permitindo que o jogador escolha a aparência do seu avatar antes de iniciar a aventura e durante sua experiência no jogo, sem restrições pré-determinadas por estereótipos de gênero.

O *game teaser* constitui um produto audiovisual com elementos de animação, portanto, mediante adaptações, ele se insere dentro da metodologia exposta no livro *Producing Animation*, escrito por *Catherine Winder* e *Zahra Dowlatabadi*. A realização deste projeto seguiu as mesmas etapas descritas no referido livro para a produção de uma animação, especificamente: pré-produção, produção e pós-produção. Nesse contexto, o desenvolvimento do projeto adotou uma abordagem de acordo com tais fases. Em virtude da natureza do *game teaser* enquanto uma *visual novel*, tornou-se dispensável o emprego de um *casting* de vozes. Ademais, conforme previamente mencionado pelo autor no artigo, a ênfase das *visual novels* reside nos textos, com pouca ou nenhuma animação, valendo-se somente de músicas e sons para transmitir a atmosfera do jogo por meio do *teaser*.

As autoras do livro *Producing Animation*, separam o processo de produção em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção. O projeto *Change Back* possui suas particularidades que o diferem de um projeto de animação tradicional utilizado no livro. De forma que algumas partes da metodologia tiveram de ser adaptadas. Inicialmente a pré-produção abrange etapas como: roteiro, artes de conceito, storyboard, escolha de tipografia e criação do animatic. Na etapa de produção foram realizados todos os desenhos de personagens e cenários utilizados no *game teaser*, bem como a concepção das interfaces e *assets* necessários para a elaboração do projeto. Enquanto na etapa de pós-produção foi realizada a edição, montagem e aplicação de efeitos visuais no *teaser*.

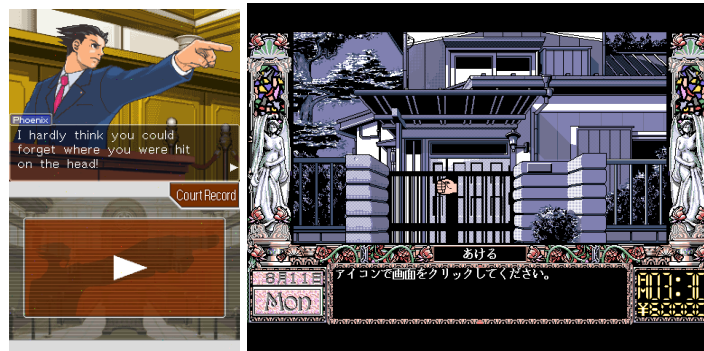
Para a construção do projeto do *teaser* o autor utilizou os seguintes *softwares*: Clip Studio Paint, Figma, Adobe After Effects, para o desenvolvimento das artes, personagens e cenários, interfaces, montagem e aplicação de efeitos especiais.

## 2.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Na fase de pré-produção foram realizados o desenvolvimento do roteiro a partir da temática inicial proposta pelo projeto *The Rotfather*, o painel semântico, trazendo referências de estilo de arte, atmosfera, tipografia e interfaces, as artes conceituais de personagens e cenários que seriam expostos no *teaser*, o storyboard e o animatic. Como ferramenta para a elaboração destas etapas foram utilizados os softwares Figma e Clip Studio Paint.

Ao longo da etapa de ideação do projeto o autor buscou trazer elementos visuais de jogos da década de 1990 e início dos anos 2000, como os jogos *Phoenix Wright: Ace Attorney* (2001) e *Doukyuusei* (1992). Além disso, também foram utilizados como referência visual alguns jogos mais atuais que também utilizam-se da estética pixel art, como: *Tsugi no Medium* (2020) e *VA-11 HALL-A: Cyberpunk Bartender Action* (2016).

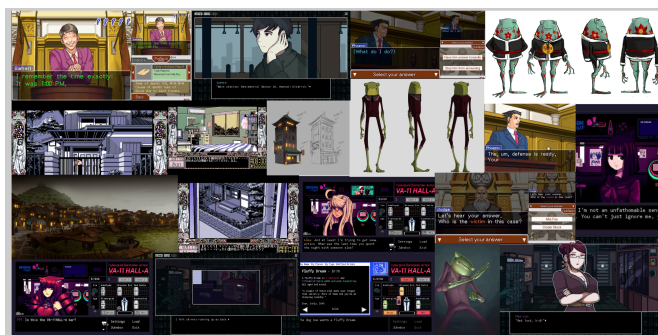
**Figura 1**



**Figura 1:** Interface do jogo *Phoenix Wright: Ace Attorney* a esquerda e do jogo *Doukyuusei* a direita

Para organizar as referências e orientar o autor a respeito do desenvolvimento da produção de *Change Back*, construiu-se um painel de semântico, com o objetivo de servir de guia para as definições estéticas propostas para o projeto. O painel semântico é uma ferramenta utilizada no processo de definição de um conceito visual, construído a partir de elementos que serão utilizados como referência para a estética desejada (REIS; MERINO, 2020). No painel, o autor utilizou como base visual para a construção do *game teaser* de *Change Back* referências do universo *The Roffather*, disponíveis nos arquivos compartilhados pelos membros internos do projeto, bem como imagens e vídeos dos jogos previamente mencionados.

**Figura 2**

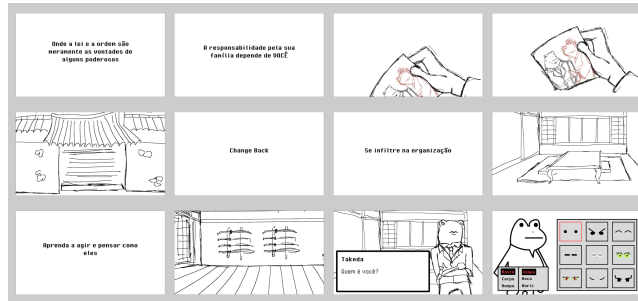


**Figura 2:** Painel semântico do projeto *Change Back*

Para visualizar o escopo do projeto, o autor estruturou o storyboard dentro da ferramenta Figma. Define-se storyboard como uma série de imagens ou desenhos, em papel, que mostram a progressão de um vídeo ou animação (STORYBOARD, 2023). Figma é um software desenvolvido para o design de interfaces e protótipos, criado pela empresa Fima, Inc. em 2016 por *Dylan Field* e *Evan Wallace* (VILLAIN, 2023). Por meio desta ferramenta o autor importou os desenhos e, utilizando-se da ferramenta de animação integrada ao *software*, uniu os quadros do storyboard para

construir o animatic, de forma que fosse possível visualizar o projeto para então iniciar a etapa de produção.

**Figura 3**



**Figura 3:** Quadros do storyboard de Change Back

Após ter o escopo definido, o autor iniciou o processo de conceituação de personagens e cenários. Durante esta fase foram realizados os primeiros testes de cores e proporções, tanto para personagens quanto para os cenários. O projeto de pesquisa e extensão do grupo G2E, responsável pelo *The Rotfather*, possui uma equipe especializada na construção de mundo do universo, e, para a elaboração dos personagens, a equipe foi consultada durante o processo. Desta forma, buscando manter a coerência visual, os personagens seguem as cores e proporções já pré-determinadas pela equipe do projeto. Abaixo encontra-se o primeiro conceito de personagem desenvolvido para *Change Back*. A personagem retratada, a mãe do protagonista, de início encaixava-se dentro das cores pré-estabelecidas dentro do universo *The Rotfather*, mas, após ser submetida para análise por outros membros do projeto, foram solicitadas mudanças. Essas mudanças foram feitas nas proporções dos membros da personagem, que a princípio se assemelhavam com proporções humanas e não de um sapo. A arte conceitual representada à direita, foi realizada levando em consideração os feedbacks recebidos, mantendo-se assim mais fiel ao universo.

**Figura 4**

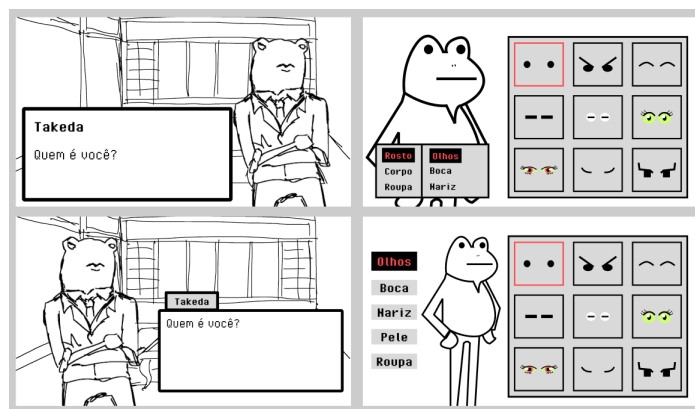


**Figura 4:** Artes conceituais da personagem que representa a mãe do jogador

Finalizados os conceitos iniciais de personagens e cenários, ainda na etapa de pré-produção o autor construiu os *wireframes* das interfaces do jogo. O *wireframe* é uma técnica fundamentalmente utilizada no *design* de interfaces, permitindo esboçar, de maneira simplificada, os elementos que compõem uma interface digital. É um processo inicial com o objetivo de visualizar a organização e a disposição dos elementos em tela (FARIAS, 2018).

O principal objetivo de utilizar *wireframes* é estruturar e validar ideias, possibilitando uma compreensão mais clara das funcionalidades da interface. Os *wireframes* costumam ser esboços em preto e branco, com elementos visuais básicos, sem detalhes gráficos ou estilos visuais definidos (FARIAS, 2018). Utilizando-se da ferramenta Figma, o autor uniu os desenhos elaborados na etapa de conceituação de personagens e cenários com conceitos de interfaces diferentes, buscando representar a funcionalidade dos seletores na customização de personagem, bem como a disposição dos elementos em tela. Como demonstra a figura abaixo, foram realizadas duas propostas diferentes para a caixa de diálogo e para os seletores de customização. As versões representadas na parte inferior da figura 5 foram as selecionadas pelo autor para seguir para a etapa de produção.

**Figura 5**



**Figura 5:** Testes de *wireframes* para interfaces do jogo

Ainda na etapa de pré-produção o autor definiu como seriam realizadas as ilustrações utilizadas no *game teaser*. Com o objetivo de alcançar a estética desejada a resolução de arquivos definida foi de 72 *pixels* por polegadas, de modo que os *pixels* fiquem visíveis ao espectador. Ademais, para realizar a produção o autor selecionou o pacote de pincéis disponibilizado gratuitamente para usuários do *software* Clip Studio Paint na plataforma Clip Studio Assets pelo usuário *TSIOX*. A plataforma Clip Studio Assets é uma biblioteca com diversos materiais disponíveis para os usuários do programa. Além disso, com base em alguns testes de cores foi definido que no processo de produção, ao realizar a pintura de personagens e cenários, os pincéis precisam mostrar diferenças claras entre as matizes, como apresentado figura 6.

**Figura 6**



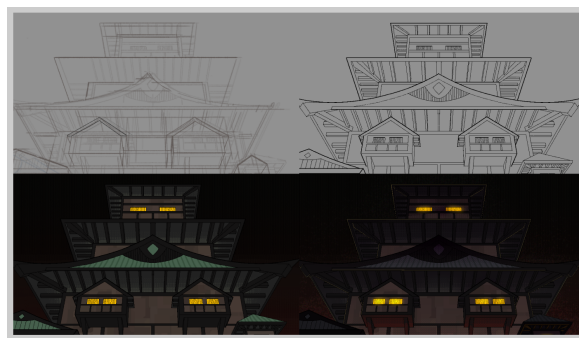
**Figura 6:** Teste de cor no estilo pixel art

Após a conclusão da fase de pré-produção, na qual o escopo, estilo e conceitos foram estabelecidos, o autor deu início à etapa de produção do projeto.

## 2.2 PRODUÇÃO

No decorrer da fase de produção foram realizadas as finalizações de personagens, cenários, *assets* e interfaces utilizadas no *game teaser*. Primeiro foi realizado o rascunho, melhorando o conceito da ilustração previamente apresentado no storyboard. Em seguida, utilizando o pincel de *pixel* padrão, ou seja, sem nenhum tipo de efeito, foi realizado o refinamento das linhas, com objetivo de trazer clareza às formas do rascunho, bem como de adequar a ilustração ao estilo proposto. Após a conclusão das linhas, a blocagem de cores foi realizada com o objetivo de aplicar as cores fundamentais na ilustração, para indicar de quais materiais são feitos os objetos em cena. Por fim, utilizando pincéis com diferentes efeitos foram aplicadas as sombras e iluminação, atribuindo a atmosfera de mistério proposta. Todo o processo foi realizado utilizando a ferramenta Clip Studio Paint, visando alcançar a estética de *pixel art* proposta pelo autor.

**Figura 7**



**Figura 7:** Antes e depois da finalização de um dos cenários do *game teaser*

O mesmo processo de produção foi utilizado para desenvolver ambos cenários e personagens. Os personagens *Takeda* e *Eiji*, são personagens já existentes no universo *The Rotfather*, assim, foram adaptados ao estilo de *pixel art* do projeto. Já os personagens pai e mãe foram criados exclusivamente para o projeto, portanto, ambos passaram pelo processo de validação como mencionado previamente. Na figura a seguir são apresentados *Takeda*, *Eiji*, pai e mãe respectivamente.

**Figura 8**



**Figura 8:** Arte finalizada dos personagens presentes no *game teaser*

Com a finalização dos personagens e cenários o autor passou para o *design* e finalização das interfaces. Utilizando a ferramenta Figma o autor, com base nos *wireframes* construídos na etapa de pré-produção, realizou a produção das interfaces. A primeira interface trata-se da caixa de diálogo, apresentada em uma simulação de cena do jogo onde o personagem *Takeda* fala com o jogador. A outra interface é a cena de customização de personagens, onde a proposta é que o jogador possa seleccionar diferentes partes do corpo do personagem e alterá-las conforme desejar, sem nenhum tipo de restrição determinado por estereótipos de gênero.

A interface da caixa de diálogo contém elementos como o rótulo apresentando o nome do personagem, o texto que o personagem executa durante o diálogo e um botão de confirmação, cuja a função proposta é fazer com que o jogador confirme após a leitura. No seletor de personagem foram construídos os elementos de navegação e caixas de seleção de *assets*. O menu de navegação lateral tem como proposta permitir ao jogador navegar entre diferentes partes do corpo do seu personagem, e através dos seletores de *assets* escolher a aparência desejada para seu avatar.

Seguindo a identidade visual definida, o autor construiu as interfaces utilizando três cores base. As bordas foram construídas de forma geométrica sem nenhum tipo de arredondamento para trazer a ideia de pixel, além disso, foram aplicadas sombras de oclusão para dar maior profundidade.

O personagem base para a criação do avatar do jogador foi desenvolvido de forma a não

estereotipar nenhum aspecto feminino ou masculino. Dessa forma trazendo ao jogador a liberdade de customizar seu personagem sem se preocupar com estereótipos de gênero pré-estabelecidos.

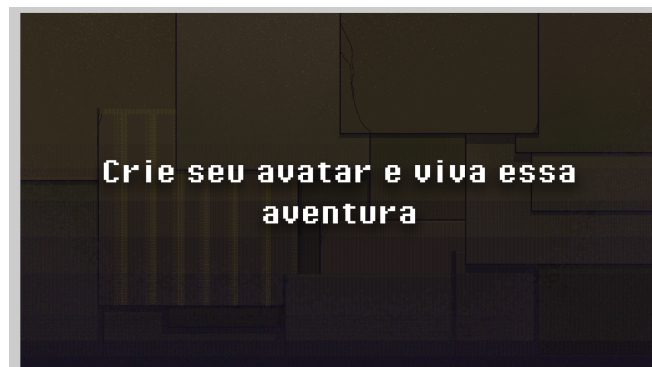
**Figura 9**



**Figura 9:** Interfaces propostas para o jogo utilizadas no *game teaser*

Por fim, o *game teaser* contém diversas cenas em que apenas texto é exposto na tela, desse modo, para compor a cena textual foi desenvolvido um cenário seguindo a estética proposta. Dentro do universo *The Rotfather*, as casas e prédios de *Faux City* são feitos de descartes humanos, como papelão, talheres e móveis velhos. Na figura abaixo encontra-se o fundo de uma cena textual que replica o visual de lixo sobreposto dos demais elementos do universo.

**Figura 10**



**Figura 10:** Cenário desenvolvida para compor com os textos do *game teaser*

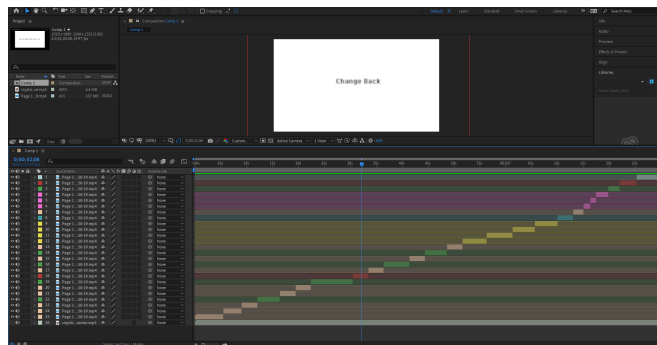
Pela proposta de jogo abordada no *game teaser* se tratar de uma visual novel, cuja característica é ser focada em narrativa utilizando textos em conjunto com cenários e personagens estáticos, o autor optou por representar de forma animada as cenas cujo jogador interage com a interface. Para isso, os personagens, cenários e *assets* da interface foram exportados separadamente como arquivos .PNG e com fundo transparente, de modo que através do software Adobe After Effects os elementos possam ser manipulados na etapa de pós-produção.



## 2.3 PÓS-PRODUÇÃO

Ao iniciar o processo de pós-produção, primeiramente o autor importou o animatic para o software Adobe After Effects. Utilizando o animatic foram cortadas e organizadas em diferentes camadas todas as cenas do *game teaser*, e trocando a cor da etiqueta de cada camada foi realizada uma organização. De modo que cada cor de camada representa um tipo de cena, por exemplo utilizando a cor “pêssego” para representar as cenas textuais.

**Figura 11**



**Figura 11:** Interface do software Adobe After Effects com a organização das camadas

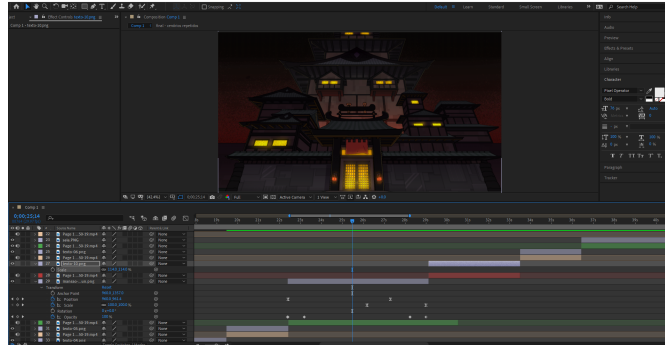
Após esta primeira organização com base no animatic foram importados todos os arquivos finais realizados durante a produção, utilizando como base as camadas foram adicionados um a um respeitando o *timing* determinado no animatic. O posicionamento dos *assets* foi feito de acordo com o storyboard, além disso foi adicionado juntamente das cenas a música *The Future Was Japanese*, disponibilizada de forma gratuita para uso não comercial pelo artista *Christian H. Söteman* na plataforma *Free Music Archive*.

Em seguida, com todas as cenas e elementos posicionados de forma correta, cada tipo de cena foi animado de uma forma específica. Em cenas somente textuais foram utilizados recursos de opacidade, de modo que para efetuar a transição de uma cena para outra foi aplicado um efeito de desvanecimento, onde um elemento some gradualmente e dá lugar ao próximo elemento. Para cenas onde são apresentados cenários e personagens, além do recurso de opacidade também foram explorados recursos como posição e escala. Utilizando efeitos de movimentação em diferentes direções, aproximação e afastamento foram finalizadas todas as cenas referente a apresentação do conteúdo do jogo proposto no *game teaser*.

Ademais, para animar os elementos textuais representados na cena de simulação de diálogo proposta no jogo, foi utilizado um recurso do programa After Effects, onde alterando a opacidade da camada do texto o software reproduz o texto como se ele estivesse sendo escrito em tempo real. Além

disso, foram aplicados efeitos de fumaça e estática para auxiliar na criação da atmosfera de mistério proposta para o *game teaser*.

**Figura 12**



**Figura 12:** Interface do programa After Effects exemplificando animação de um cenário

Com a conclusão de todas as etapas acima o projeto foi encaminhado para o programa Adobe Media Encoder onde foi renderizado como arquivo .MP4 e em sequência foi disponibilizado no Youtube através do link: [https://youtu.be/31KuYe3LF\\_c](https://youtu.be/31KuYe3LF_c).

### 3 CONCLUSÃO

Ainda falta representatividade na indústria de jogos. Segundo Taylor (2022) em um estudo do Reino Unido sobre a diversidade na indústria de jogos, verificou-se que 67% dos profissionais da indústria são homens, 30% são mulheres, 24% se identificam como pessoas LGBT e somente 3% como não-binários.

Com o projeto *Change Back*, o autor buscou trazer visibilidade à temática de representatividade em jogos eletrônicos e como a customização de personagens afeta a identificação entre jogador e personagem.

A escolha do gênero *visual novel* pelo autor busca focar na narrativa da história, de modo que o jogador tenha um maior envolvimento, se identificando mais ou conscientizando-o a respeito da representatividade.

O projeto *Change Back* foi um grande desafio para o autor, o projeto levou cerca de nove meses, sendo as fases de pré-produção e produção as mais longas.

Durante o desenvolvimento do projeto, o autor utilizou-se de conhecimentos adquiridos ao longo de sua trajetória acadêmica no curso de Animação, de forma mais específica as disciplinas de Ilustração Digital, Design de Cenários e Edição e Composição de Vídeo foram fundamentais.

Com o desenvolvimento deste projeto, é possível observar que há espaço dentro da temática que pode ser abordado futuramente em artigos acadêmicos posteriores, como o processo de produção

do jogo, utilização da estética *pixel art* em outros meios e produção de *game teaser* utilizando outros métodos de animação, por exemplo animação 3D.

No projeto *Change Back*, o autor seguiu o critério utilizado por diversas *visual novels*, focando o *game teaser* na narrativa e inserindo alguns elementos visuais de jogabilidade. O foco das cenas de jogabilidade foi apresentar a estética do jogo e a proposta de customização de personagem sem gênero. Foi devido ao fato do autor não ter produzido o projeto em grupo que se fez a escolha de realizar o *game teaser* ao invés do jogo completo. Mas salienta que seria interessante produzir o jogo completo. Como citado pelo autor, o aplicativo Kocho poderia ser um excelente meio para realizar a produção de *Change Back*.

Assim, com a conclusão do projeto *Change Back*, espera-se que aconteça a conscientização do público a respeito da temática abordada e que a descrição do seu processo possa estimular a produção de outros projetos de *teasers* ou até mesmo jogos completos.

## REFERÊNCIAS

ADLAN, W. Amirul. **Report: In 7 Years, Fate Grand Order Has Almost 4 Billion USD In Earnings**. 2022. Disponível em:

<https://www.gamerbraves.com/report-in-7-years-fate-grand-order-has-almost-4-billion-usd-in-earnings/>. Acesso em: 12 mar. 2023.

ALVES, Adriana Gomes; TABORDA, Paolla Kulakowski. Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. In: XIV SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 14., 2015, São Paulo. **Proceedings [...]**. São Paulo: Sbgames, 2015. p. 483-492. Disponível em:

<https://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147469.pdf>. Acesso em: 16 abr. 2023.

ARAUJO, Mayara; LIMA, Edirlei Soares de. A Importância da Customização de Personagens na Narrativa de Jogos Digitais. In: XI SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 11., 2012, São Paulo. **Proceedings [...]**. São Paulo: Sbgames, 2012. p. 243-246.

Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/286459730\\_A\\_Importancia\\_da\\_Customizacao\\_de\\_Personagens\\_na\\_Narrativa\\_de\\_Jogos\\_Digitais](https://www.researchgate.net/publication/286459730_A_Importancia_da_Customizacao_de_Personagens_na_Narrativa_de_Jogos_Digitais). Acesso em: 16 abr. 2023.

AUKGIB, Laura. **Mystery House: The First Graphics Adventure Game Ever**. 2019. Disponível em: <http://www.dighist.org/2019/03/mystery-house-first-graphics-adventure-game/>. Acesso em: 02 mar. 2023.

CRIMMINS, Brian. **A Brief History of Visual Novels**. 2016. Disponível em: <https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb>. Acesso em: 20 fev. 2023.

DALMIR JUNIOR,. **Pixel Art**. 2011. Disponível em: <https://designersbrasil.com.br/conheca-pixel-art/>. Acesso em: 18 maio 2023.

FERREIRA, Kellison. **O que é um teaser e como sua empresa pode usá-lo**. 2019. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/teaser/>. Acesso em: 04 abr. 2023.

DEMARTINI, Felipe. **O que é: jogo cânon e game spin-off**. 2017. Disponível em: <https://newgameplus.com.br/o-que-e-jogo-canon-e-game-spin-off/>. Acesso em: 12 jun. 2023.

FARIAS, Gabriel Sa e. **Wireframes: O que é? Pra que serve?** 2018. Disponível em: <https://medium.com/7bits/wireframes-o-que-%C3%A9-pra-que-serve-411e55d4ee58>. Acesso em: 03 jun. 2023.

FLEMING, Alex. **O QUE É PIXEL ART?** 2018. Disponível em: <https://www.pixstudios.com.br/blog/novidades-de-computacao-grafica-e-games/o-que-%C3%A9-pixel-art/index.html>. Acesso em: 19 maio 2023.

FURTADO, Thyago *et al.* **Entenda o gênero não binário e a importância de usar pronomes neutros**. 2022. Disponível em: <https://vogue.globo.com/atualidades/noticia/2021/06/entenda-o-genero-nao-binario-e-importancia-de-usar-pronomes-neutros.html>. Acesso em: 24 abr. 2023.

GADELHA, Julia. **A EVOLUÇÃO DOS COMPUTADORES**. Disponível em: <http://www.ic.uff.br/~aconci/evolucao.html>. Acesso em: 14 fev. 2023.

GALENO, Philip Gabriel. **The 9 Best Visual Novel Developers According To Metacritic, Ranked**. 2020. Disponível em: <https://www.thegamer.com/visual-novel-developers-metacritic-ranked/>. Acesso em: 05 mar. 2023.

JERZ, Dennis G.. **Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original "Adventure" in Code and in Kentucky**. 2007. Disponível em: <https://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/001/2/000009/000009.html>. Acesso em: 21 fev. 2023.

MELO, Pedro. **O surgimento do visual novel**: jogos que contam histórias. Jogos que contam histórias. 2023. Disponível em:  
<https://jornal140.com/2023/01/11/o-surgimento-do-visual-novel-parte-1/>. Acesso em: 20 fev. 2023.

MONTEIRO, Louise. Identificação Jogador-Personagem:: uma relação comportamental. In: XII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 12., 2013, São Paulo. **Proceedings [...]**. São Paulo: Sbgames, 2013. p. 251-255. Disponível em:  
[https://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-3\\_short.pdf](https://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-3_short.pdf). Acesso em: 16 abr. 2023.

PAVIOTTI, Joel. **A influência da Guerra Fria na invenção dos videogames**. 2020. Disponível em:  
<https://iconografiadahistoria.com.br/2020/10/14/a-influencia-da-guerra-fria-na-invencao-dos-videogames/>. Acesso em: 14 fev. 2023.

REIS, Marcos Roberto dos; MERIN, Eugenio Andrés Díaz. Painel semântico: revisão sistemática da literatura sobre uma ferramenta imagética de projeto voltada à definição estético-simbólica do produto. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 28, n. 1, p. 178-190, jan. 2020. Disponível em:  
<https://www.eed.emnuvens.com.br/design/article/view/893/415>. Acesso em: 20 maio 2023.

RETTA, Mary. **Qual a diferença entre gênero não-binário, genderqueer e gênero não-conformista?** 2019. Disponível em:  
<https://www.vice.com/pt/article/wjwx8m/qual-a-diferenca-entre-genero-nao-binario-genderqueer-e-genero-nao-conformista>. Acesso em: 28 abr. 2023.

SCANDIACUS. **Kocho - Play & Make Visual Nov**. 2021. Disponível em:  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=io.kocho&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=io.kocho&hl=en_US). Acesso em: 14 mar. 2023.

SILVA, Rafael Cruz. **Representação Visual da Pixel Art**. 2022. 66 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Multimídia, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Porto, 2022. Disponível em:  
<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/143700/2/575682.pdf>. Acesso em: 18 maio 2023.

STORYBOARD. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em:  
<https://www.dicio.com.br/storyboard/>. Acesso em: 06/06/2023.

TAYLOR, Mark. UK Games Industry Census: Understanding diversity in the UK

games industry workforce. 2022. Ukie and University of Sheffield. Disponível em:  
<https://ukie.org.uk/resources/uk-games-industry-census-2022>. Acesso em: 05 jun. 2023.

TEIXEIRA, Teresa; CARNEIRO, Nuno Santos. **Gozar os gêneros: para uma escuta queer de não-binarismos de gênero**. 2018. Disponível em:  
<https://exaequo.apem-estudos.org/artigo/para-uma-escuta-queer-de-nao-binarismos-de-genero>. Acesso em: 25 abr. 2023.

VIANA, João Pedro. **Conheça um pouco das visual novels, gênero de jogo altamente popular no Japão**. 2020. Disponível em:  
<https://www.portale7.com.br/2020/10/conheca-um-pouco-das-visual-novels.html>. Acesso em: 05 mar. 2023.

VILLAIN, Mateus. **Figma: o que é a ferramenta, Design e uso**. 2023. Disponível em:  
<https://www.alura.com.br/artigos/figma>. Acesso em: 02 jun. 2023.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. 3. ed. Danvers: Taylor & Francis Group, 2020. 389 p.