

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



DATING SIMULATOR

O Salvamento Visual da Abstração Narrativa

Andreia Sofia Raposo Lopes

Trabalho de Projeto
Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Henrique Antunes Prata Dias da Costa

2024

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Andreia Sofia Raposo Lopes, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulada “*Dating Simulator: O Salvamento Visual da Abstração Narrativa*”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

A Candidata

Lisboa, 28 de fevereiro de 2024

RESUMO

Este Trabalho de Projeto de Mestrado em Desenho explora a interação entre o conteúdo narrativo e a estética visual em *dating simulators*. Para suporte desta trabalho, foi criado um protótipo de um *dating simulator* em formato de *visual novel* com uma narrativa propositadamente quebrada.

A apresentação seguinte está subdividida em três seções distintas: A primeira aborda a teoria relacionada ao tópico, explorando os tipos de *dating simulators* disponíveis no mercado e analisando os seus componentes visuais; a segunda detalha a metodologia referente ao elemento prático, explicando o seu desenvolvimento passo-a-passo; e a terceira analisa os resultados e conclusões obtidos a partir do feedback dos participantes.

Esta investigação procura determinar se os jogadores apresentam uma maior inclinação para o apelo estético do que para as complexidades da história. Através da análise dos dados recolhidos, este estudo procura contribuir para a compreensão das preferências dos consumidores de *dating simulators*.

Palavras-Chave:

Dating Simulator, *Visual Novel*, *Otome Game*, *Bishounen*; Desenho

ABSTRACT

This Project for the Masters in Drawing explores the dynamics between narrative content and visual aesthetics in dating simulators. To support this thesis, a prototype of a dating simulator was created, in a visual novel format with a deliberately broken narrative.

The following presentation is subdivided into three distinct sections: The first addresses the theory related to the topic, exploring the types of dating simulators available on the market and analyzing their visual components; the second details the methodology regarding the practical element, explaining its step-by-step development; and the third analyzes the results and conclusions obtained from participant feedback.

This research aims to ascertain whether players are more inclined towards aesthetic appeal than towards the complexities of the story. By analyzing the data collected, this study seeks to contribute to understanding the preferences of dating simulator consumers.

Keywords:

Dating Simulator; Visual Novel; *Otome* Game; *Bishounen*; Drawing

AGRADECIMENTOS

Gostaria de dedicar este trabalho a todos os que me ajudaram durante o meu percurso académico. Nunca pensaria chegar a este ponto e de certeza que não o teria alcançado se não tivesse tanto apoio.

Aos meus colegas e amigos que me inspiraram e que sempre ficavam entusiasmados com os meus desenhos. Agradeço especialmente à minha colega e amiga de mestrado, Sofia, pela sua ajuda e amizade durante estes anos.

Aos serviços de ação social por me prestarem auxílio financeiro, que me permitiu continuar com os meus estudos.

E por fim, ao professor Henrique, que sem ele este projeto nunca teria visto a luz do dia. Obrigado por acreditar nas minhas ideias mesmo quando eu não tinha convicção para as executar.

À minha mãe, ao meu irmão, à minha avó, tia e tio e à Marta, obrigada por cuidarem de mim. E à Lili por ser tão linda.

Xavier, estarás sempre no meu coração.

GLOSSÁRIO

Animé: em japonês (アニメ), é um estilo de animação que originou no Japão e se tornou popular em todo o mundo. É o termo japonês para “desenho-animado” ou “animação”, que usam para descrever todos os desenhos-animados, independentemente da nação. No entanto, no Ocidente, *animé* designa todas as animações que provêm exclusivamente do Japão.

Background Art: no contexto de *visual novels* ou de videojogos, refere-se aos elementos gráficos que retratam os ambientes, as cenas e os cenários onde a história tem lugar.

Bishoujo Games: em japonês (美少女ゲーム), são um subgénero de *dating simulators* direcionados para o público masculino em que o foco é interagir e construir relações amorosas com personagens femininas atraentes, muitas das vezes desenhadas no estilo de *animé* ou *mangá*.

Bishoujo: em japonês (美少女), *bi* significando “bonito”, *shoujo* significando “rapariga”. *Bishoujo* é frequentemente usado para descrever personagens femininas jovens e atraentes.

Bishounen: em japonês (美少年), *bi* significando “bonito”, *shounen* significando “rapaz”. *Bishounen* refere-se principalmente a personagens masculinas jovens atraentes, centrando-se numa beleza andrógena com traços mais suaves e delicados.

CGs: a abreviação de *Computer Graphics*, traduzido do inglês “Computação Gráfica”, são ilustrações que ocupam a totalidade do ecrã e que são utilizadas para acompanhar cenas específicas na narrativa de um *visual novel* ou *dating simulator*.

Character Sprites: são imagens 2D estáticas que representam as personagens durante o diálogo e as sequências de narração. Ao contrário de outros videojogos em que os *sprites* podem ter animações, os *character sprites* em *visual novels* e *dating sims* permanecem normalmente estáticos, mudando apenas para refletir diferentes expressões faciais ou poses para transmitir emoções ou reações.

Dating Simulator/ Dating Sim: traduzido do inglês “Simulador de Encontros”, é um tipo de videogame que se foca em simular a experiência de encontros românticos. Estes jogos muitas vezes colocam os jogadores no papel de uma personagem que interage com outros personagens dentro de um cenário fictício. O objetivo principal é desenvolver relacionamentos românticos com um ou mais personagens do jogo.

Easter egg: traduzido do inglês “Ovos da Páscoa”, no contexto de videogames, é uma característica secreta colocada dentro do jogo que está normalmente escondida dos olhos do público até ser descoberta pelos jogadores, muitas vezes como uma ocorrência estranha ou uma piada dos criadores.

Eroge: em japonês (エロゲー), é uma abreviação de *Erotic Game* em inglês “Jogo Erótico”, e refere-se a videogames que contêm conteúdo erótico ou sexual explícito. Estes jogos são destinados a um público adulto e podem incluir cenas de nudez e interações sexuais.

Fanservice: traduzido do inglês “Serviço para os fãs”, é um termo usado para descrever elementos ou momentos numa obra de entretenimento, como *animés*, *mangás*, filmes, séries de TV ou jogos, que são incluídos com o principal propósito de agradar visualmente ou emocionalmente os fãs.

Harém: é um conceito visto em várias formas de *mídia*, incluindo *animés* e *mangás*, para descrever uma situação na qual a personagem principal masculina é cercado por várias personagens do sexo oposto que demonstram interesse romântico ou afetivo por ele.

Hentai: em japonês (変態), significa “pervetido” ou “anormal”. Dentro do contexto japonês pode ser usado para descrever uma ampla variedade de interesses sexuais fora das normas convencionais. Quando usado fora do Japão, é comum ser associado a material pornográfico ou erótico de origem japonesa, incluindo *animés*, *mangás*, jogos e outros tipos de *mídia*.

JRPGs: a abreviação de *Japanese Role-Playing Games*, traduzido do inglês “Jogos de Interpretação de Papéis Japoneses”, é um gênero de videogames focado na narrativa da história em que os participantes encarnam personagens pré-determinadas.

Kawaii: em japonês (かわいい) significa “fofo” ou “adorável”. O conceito é predominante no Japão e tem influência em diversas áreas incluindo moda, design, personagens de *animés* e *mangás*, produtos comerciais e até mesmo no comportamento social.

Lolita/ Loli: é um termo inglês originado do romance de 1955 de Vladimir Nabokov, *Lolita*, para definir uma jovem precocemente sedutora. A abreviação *Loli*, na comunidade *animé*, descreve uma personagem fofa ou atraente de aparência muito jovem (muitas vezes infantil). Também se refere ao estilo japonês de moda *Lolita*, que é inspirado na cultura *kawaii* e nos períodos históricos de Rococó e Vitoriano, onde é predominante o uso de folhos, rendas e cores pastéis nomeadamente o rosa.

Mangá: em japonês (漫画), são bandas-desenhadas ou romances gráficos originados do Japão. O termo é utilizado no país para designar todas as bandas-desenhadas e *cartoons*. No ocidente, a palavra é normalmente usada para se referir a banda-desenhada originalmente publicada no Japão.

Mangá Shoujo: em japonês (少女漫画), são um gênero de *mangás* que se destina principalmente ao público jovem feminino. Apresentam normalmente histórias que giram em torno de romance, relações e experiências emocionais.

Megane/ Glasses: em japonês (メガネ), a tradução literal da palavra “óculos”. É uma expressão utilizado na linguagem dos fãs de *animé* para se referir a personagens (preferencialmente atraentes) que usam óculos.

Otome Games: em japonês (乙女ゲーム), são um subgênero de *dating simulators* direcionados para o público feminino em que o foco é interagir e construir relações amorosas com personagens masculinas atraentes, muitas das vezes desenhadas no estilo de *animé* ou *mangá*.

Ouji(-sama)/ Prince: em japonês (王子様), traduz-se literalmente para “príncipe”. É um termo muitas vezes usado em narrativas de *animés*, *mangás* e *visual novels* relacionadas

com a vida escolar para denotar uma figura jovem masculina idolatrada no ambiente acadêmico.

Oujo(-sama)/ Princess: em japonês (お嬢), é uma palavra formal que significa “jovem senhora” ou “princesa”. É normalmente usado em *animés*, *mangás* e *visual novels* relacionados com a vida escolar, para referir-se a personagens femininas ricas e de alta classe.

Reverse Harém: é um conceito visto em várias formas de *mídia*, incluindo *animés* e *mangás*, para descrever uma situação na qual a personagem principal feminina é cercada por várias personagens do sexo oposto que demonstram interesse romântico ou afetivo por ela. É uma inversão na representação de *harem*, em que o personagem masculino é rodeado por personagens femininas.

Route: no contexto de *dating simulators*, refere-se ao enredo ou caminho/route de uma personagem específica que o jogador pode seguir e explorar. Cada personagem tem normalmente o seu próprio percurso único e as escolhas e interações do jogador ao longo do jogo determinam o percurso que a personagem irá seguir.

RPGs: a abreviação de *Role-Playing Games*, traduzido do inglês “Jogos de Interpretação de Papéis”, é um gênero de videojogos ou jogos de mesa em que os participantes encarnam personagens num cenário fictício. Os *RPGs* centram-se principalmente na interação com outras personagens e/ ou jogadores, desafiando os participantes a tomar decisões e agir como se fossem os protagonistas da história.

Shota: em japonês (シヨタ) é um rapaz descrito como bonito ou atraente, muitas vezes utilizado para descrever uma personagem masculina muito jovem que parece um menino.

Simulation Games: traduzido do inglês “Jogos de Simulação”, são um gênero de videojogos concebidos para imitar atividades que se realizam no mundo real.

Sprites: é um termo normalmente utilizado em videojogos para designar uma imagem bidimensional integrada numa cena ou num ambiente de jogo. Os *sprites* são

frequentemente utilizados para representar personagens, objetos ou efeitos especiais num jogo.

Text-based adventure games: traduzido do inglês “Jogos de Aventura baseados em texto”, por vezes referidos como ficção interativa, são jogos de aventura textuais em que os mundos são descritos na narrativa e o jogador apresenta comandos escritos tipicamente simples para interagir com o jogo.

Thumbnails: são pequenos esboços preliminares e simplificados utilizados para testar escolhas e composições antes de iniciar a adição de detalhes num projeto.

Tsundere: em japonês (ツンデレ), é um termo usado para descrever um tipo de personagem com uma personalidade inicialmente fria que gradualmente revela um lado mais caloroso e amigável ao longo do tempo, especialmente em relação a um interesse romântico.

Twincest: é a mistura de duas palavras- *twin* “gémeo” com *incest* “incesto”. É utilizada para descrever relações românticas ou sexuais entre irmãos gémeos.

Visual Novels/ VNs: em japonês (ビジュアルノベル), é um género de jogos semelhante a livros eletrónicos interativos, onde a história é contada através de texto acompanhado por imagens estáticas ou, em alguns casos, cenas animadas. Os *VNs* são conhecidos por colocar grande ênfase na narrativa, muitas vezes apresentando múltiplos caminhos ou ramificações na história, onde as escolhas do jogador podem influenciar o desenvolvimento da trama.

Yaoi/ Boy’s Love Games: em japonês (BL ゲーム), são um subgénero de *dating simulators* em que o foco é interagir e construir relações homoeróticas ou homoafetivas com personagens masculinas atraentes, muitas das vezes desenhadas no estilo de *animé* ou *mangá*.

Yuri/ Girl’s Love Games: em japonês (GL ゲーム), são um subgénero de *dating simulators*, em que o foco é interagir e construir relações homoeróticas ou homoafetivas com personagens femininas atraentes, muitas das vezes desenhadas no estilo de *animé* ou *mangá*.

ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1 Primeira edição da caixa original de “Dungeons & Dragons. Inclui: três livretos (Volumes 1-3) mais os suplementos (Volumes 1-4), folhas de referência e dados.	3
Figura 2 Captura de ecrã do jogo “The Dungeon” de 1975.	4
Figura 3 Captura de ecrã do jogo “dnd” de 1975.	4
Figuras 4 e 5 Capturas de ecrã do jogo “Akalabeth: World of Doom” de 1980.	5
Figura 6 Captura de ecrã do jogo “Spy Daisakusen” de 1982.	6
Figura 7 Captura de ecrã do jogo “Dragon & Princess” de 1982.	6
Figura 8 Captura de ecrã do jogo “Colossal Cave Adventure” de 1976.	7
Figura 9 Captura de ecrã do jogo “Mystery House” de 1980.	7
Figura 10 Captura de ecrã do jogo “The Portopia Serial Murder Case” de 1983.	7
Figura 11 Captura de ecrã do jogo “Ushiro ni Tatsu Shoujo” de 1989.	8
Figura 12 Captura de ecrã do jogo “Otogirisō” de 1992.	8
Figura 13 Captura de ecrã do jogo “Higurashi When They Cry Hou - Ch.2 Watanagashi” (<i>Sound Novel</i>) de 2015.	9
Figura 14 Captura de ecrã do jogo “Higurashi When They Cry Hou” (<i>Visual Novel</i>) de 2018.	9
Figuras 15 e 16 À esquerda, uma aluna a jogar o jogo “The Sumerian Game” na teleimpressora, com uma das imagens do projetor em segundo plano. À direita, a folha impressa do jogo.	11
Figura 17 Folha impressa do jogo “The Oregon Trail” de 1971.	12
Figura 18 Captura de ecrã do jogo “The Oregon Trail” de 1985.	12
Figura 19 Captura de ecrã do jogo “SimCity” de 1989.	12
Figuras 20 e 21 Capturas de ecrã do jogo “Girl’s Garden” de 1984.	13
Figuras 22 e 23 Capturas de ecrã do jogo “Tenshitachi no Gogo” de 1985.	13
Figura 24 Gráfico sobre as diferentes classificações de videojogos.	14
Figuras 25 e 26 Capturas de ecrã do jogo “Night Life” de 1982.	16
Figura 27 Captura de ecrã do jogo “Lolita Syndrome” de 1983.	16
Figura 28 Captura de ecrã do jogo “Mari-chan Kiki Ippatsu” de 1983.	16
Figuras 29 e 30 Capturas de ecrã do jogo “Tokimeki Memorial” de 1994.	17
Figuras 31 e 32 CGs do jogo “Doki Doki Literature Club!” de 2017.	18
Figuras 33 e 34 Capturas de ecrã do jogo “Angelique” de 1994.	19
Figura 35 Captura de ecrã do jogo “Albaria no Otome” de 1997.	20
Figura 36 Captura de ecrã do jogo “Tokimeki Memorial Girl’s Side” de 2002.	20

Figura 37 Fotograma do filme “Morte em Veneza” de 1971, com foco na personagem interpretada por Björn Andrésen.....	21
Figura 38 Panel do <i>mangá</i> “Versailles no Bara” de 1972, com foco na personagem Lady Oscar.....	21
Figura 39 Excerto do último volume (traduzido para inglês) do <i>mangá</i> “Bishoujo Senshi Sailor Moon”, capítulo 60, p.43.	22
Figura 40 Ilustração promocional do <i>animé</i> “Ouran High School Host Club”. Da esquerda para a direita: o <i>shota</i> , os gémeos, o <i>onji-sama</i> , o gigante gentil, a protagonista e o <i>megane</i>	24
Figuras 41, 42 e 43 CGs dos jogos “Chocolate Temptation”, “Mystic Messenger” e “Sweet Scandal Returns” corresponsivamente.....	25
Figuras 44 e 45 Capturas de ecrã dos jogos “Boy x Boy ~Shiritsu Kouryou Gakuin Seishinryō~” e “Ayakashi Ninden Kunoichiban” corresponsivamente.	27
Figura 46 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem e número de respostas à pergunta “Que género de <i>dating simulators</i> gostas?”	31
Figura 47 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “Achas que é importante haver personalização das personagens dos jogadores?”	31
Figura 48 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “Terminaste o jogo?”	32
Figura 49 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “O que mais te atraiu na tua personagem favorita?”	32
Figura 50 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem e número de respostas à pergunta “O que te atrai a escolher um jogo?”	33
Figura 51 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “Já alguma vez jogaste um <i>dating simulator</i> ?”	34
Figura 52 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “És consumidor habitual de <i>dating simulators</i> ?”	34
Figura 53 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “Qual é que achas que é mais importante? Arte ou história?”	35
Figura 54 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “Entendeste a história?”	35
Figura 55 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem e número de respostas à pergunta “O que achaste do <i>design</i> das personagens?”	36
Figura 56 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem e número de respostas à pergunta “O que achaste das ilustrações dos fundos?”	36

Figura 57 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem e número de respostas à pergunta “O que achaste das ilustrações (CGs)?”	37
Figura 58 Esquema do conceito inicial da estrutura narrativa do jogo, a partir de <i>thumbnails</i>	40
Figuras 59 e 60 Capturas de ecrã do programa Twine. Na esquerda a estrutura inicial da narrativa do jogo, à direita a estrutura final.....	41
Figura 61 Ilustração dos uniformes da Marinha Imperial Japonesa do século XX.	43
Figura 62 <i>Design</i> das personagens Kaminari e Uraraka do <i>animé</i> “My Hero Academia”. ...	43
Figura 63 Exemplo de logotipos de várias academias privadas.....	43
Figura 64 <i>Design</i> final da insígnia da escola.	44
Figura 65 Conceito final do <i>design</i> das personagens principais/ interesses românticos do jogo.....	44
Figura 66 Exemplo de vestuário masculino de ídolos de <i>kpop</i>	45
Figura 67 Desenhos concetuais iniciais da personagem <i>Prince</i>	46
Figura 68 Representação do estilo de moda japonesa <i>Lolita</i>	47
Figura 69 Desenhos concetuais iniciais da personagem <i>Lolita</i>	47
Figura 70 Desenhos concetuais iniciais da personagem <i>Glasses</i>	48
Figura 71 Desenhos concetuais iniciais das personagens Gémeos.	50
Figura 72 Personagem do apresentador de notícias da série de animação " SpongeBob SquarePants "	51
Figura 73 Protagonista do jogo.	51
Figura 74 Conceito final do <i>design</i> das personagens secundárias do jogo.....	51
Figura 75 Desenhos concetuais iniciais da personagem Professor.	52
Figura 76 Desenhos concetuais iniciais da personagem Estudante.	53
Figura 77 Desenhos concetuais iniciais da personagem Deus.....	53
Figura 78 Desenhos concetuais iniciais da personagem Presidente do Clube de Fãs.....	54
Figura 79 Desenhos concetuais iniciais da personagem do Doutor.	55
Figura 80 Expressões da personagem <i>glasses</i>	56
Figura 81 Expressões da personagem gémeo “mau”.	56
Figura 82 Expressões da personagem Presidente do Clube de Fãs.	57
Figuras 83 e 84 Expressões das personagens Estudante e Deus.	57
Figura 85 <i>Backgrounds</i> incluídos no jogo.....	59
Figura 86 Captura de ecrã do programa SketchUp com o modelo 3D usado como base para a ilustração de fundo da biblioteca.	59

Figura 87 Ilustração (CG) da <i>route</i> do <i>prince</i>	61
Figura 88 Ilustração (CG) da <i>route</i> do <i>megane</i>	62
Figura 89 Ilustração (CG) da <i>route</i> do <i>lolita</i>	63
Figura 90 Ilustração (CG) da <i>route</i> dos gémeos.	64
Figura 91 Ilustração (CG) do menu principal do jogo.	65
Figura 92 Captura de ecrã dos resultados da pesquisa de logotipos para o jogo.	66
Figura 93 Captura de ecrã dos resultados da pesquisa de logotipos com a palavra-chave “dating”.	66
Figura 94 Desenhos concetuais iniciais do logotipo do jogo.	67
Figuras 95 e 96 À esquerda o logotipo final do jogo, à direita o ícone final do jogo.	67
Figura 97 Captura de ecrã do programa Photoshop com a maquete do jogo.	68
Figura 98 Captura de ecrã do menu de opções do jogo.	68
Figura 99 Captura de ecrã do menu principal do jogo.	69
Figura 100 Captura de ecrã do programa Photoshop com a linha de tempo da animação do <i>trailer</i>	70
Figura 101 Captura de ecrã da aplicação InShot com a linha de tempo da animação do <i>trailer</i>	70
Figura 102 Captura de ecrã da página de <i>download</i> do jogo.	71

ÍNDICE

GLOSSÁRIO	V
ÍNDICE DE IMAGENS	X
1. INTRODUÇÃO / OBJECTIVO	1
1.1. ESTRUTURA	1
1.2. DEFINIÇÃO DO PROJETO PRÁTICO	2
2. RPGs, VISUAL NOVELS E SIMULATION GAMES	3
2.1. <i>RPGs</i>	3
2.1.1. <i>JRPGs</i>	5
2.2. VISUAL NOVELS	6
2.3. SIMULATION GAMES.....	10
2.3.1. DATING SIMULATORS	12
2.3.1.1. BISHOUJO GAMES	15
2.3.1.2. OTOME GAMES	18
2.3.1.2.1. <i>BISHOUNEN</i>	20
2.3.1.2.2. INFLUÊNCIAS DO <i>SHOUJO</i>	22
2.3.1.2.3. PERSONAGENS ESTÉREOTÍPICAS	23
2.3.1.2.4. PROTAGONISTA.....	24
2.3.1.3. BL/ YAOI E GL/YURI GAMES.....	26
3. DESENVOLVIMENTO TEÓRICO.....	28
3.1. AVALIAÇÃO E ANÁLISE DE RESULTADOS	30
3.1.1. QUESTÕES ACESSÓRIAS.....	30
3.1.2. QUESTÕES FUNDAMENTAIS	33
3.1.3. CONCLUSÕES	37
4. DESENVOLVIMENTO PRÁTICO.....	39
4.1. HISTÓRIA.....	39
4.2. <i>DESIGN</i> DE PERSONAGENS	42
4.2.1. <i>OUJI(-SAMA)/ PRINCE/ PRÍNCIPE</i>	45
4.2.2. <i>SHOTA/ LOLITA/ LOLI</i>	46
4.2.3. <i>MEGANE/ GLASSES/ ÓCULOS</i>	48
4.2.4. GÊMEOS	49
4.2.5. PROTAGONISTA	50
4.2.6. PERSONAGENS SECUNDÁRIAS	51
4.2.6.1. PROFESSOR	52

4.2.6.2. ESTUDANTE	52
4.2.6.3. DEUS	53
4.2.6.4. PRESIDENTE DO CLUBE DE FÃS.....	54
4.2.6.5. DOUTOR	55
4.3. EXPRESSÕES (<i>CHARACTER SPRITES</i>).....	56
4.4. ILUSTRAÇÃO DE FUNDOS (<i>BACKGROUND ART</i>).....	58
4.5. ILUSTRAÇÕES DE PERSONAGENS (<i>CGs</i>).....	60
4.5.1. ILUSTRAÇÃO DO <i>OUJI(-SAMA)/ PRINCE/ PRÍNCIPE</i>	60
4.5.2. ILUSTRAÇÃO DO <i>MEGANE/ GLASSES/ ÓCULOS</i>	61
4.5.3. ILUSTRAÇÃO DO <i>SHOTA/ LOLITA/ LOLI</i>	62
4.5.4. ILUSTRAÇÃO DOS GÊMEOS.....	63
4.5.5. ILUSTRAÇÃO DO MENU PRINCIPAL	64
4.6. <i>DESIGN</i> GRÁFICO	65
4.6.1. LOGOTIPO	65
4.6.2. <i>DESIGN</i> DE INTERFACE DO JOGO.....	67
4.6.3. <i>TRAILER</i>	69
4.7. JOGO FINALIZADO	71
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	72
6. BIBLIOGRAFIA.....	74
6.1. BIBLIOGRAFIA IMPRESSA	74
6.2. BIBLIOGRAFIA EM LINHA.....	76
6.3. BIBLIOGRAFIA DE MULTIMÉDIA.....	82

1. INTRODUÇÃO / OBJECTIVO

O seguinte Trabalho de Projeto teve como finalidade a produção de um *dating simulator* focado mais na essência estética do que no conteúdo narrativo, e por consequente, a sua apresentação e correspondente análise ao público. A questão levantada neste projeto é: será o tema visual a parte dominante nos *datings simulators*? Como hipótese para responder a esta pergunta, surge o trabalho prático que consiste na construção de um *dating sim*, visualmente atractivo, mas com os arcos narrativos propositadamente quebrados – de onde se procura mostrar uma narrativa não lógica. Este jogo será testado e avaliado por um público que desconhece este fator. As respostas obtidas no inquérito pós-jogo, servem para comprovar ou não a premissa formulada.

1.1. ESTRUTURA

Estruturalmente o trabalho encontra-se dividido em três secções: a primeira parte de contexto e estado da arte do objeto em questão; seguido pelo desenvolvimento teórico e formulação da questão central; e por fim o desenvolvimento prático. No desenvolvimento teórico também serão referidos e analisados os resultados do inquérito.

Primeiramente, será abordado sucintamente a história dos géneros de jogos dos quais se inspiram e antecedem os *dating simulators*— os RPGs, os *visual novels* e os *simulation games*. Segue-se a distinção e descrição dos três subgéneros de *dating sims*, bem como os seus componentes que trarão clareza e contexto para o restante do trabalho. Os *bishoujo games* direccionados para uma audiência masculina heterossexual, os *otome games* para o público feminino e os *BL/Yaoi* e *GL/Yuri games* que podem orientar-se tanto para homens como para mulheres, mas que focam em relações homoafetivas e homossexuais.

Na parte do desenvolvimento da questão é implementada a razão pelo qual este projeto surgiu. Pondera-se sobre o facto se os consumidores deste tipo de jogos, que se baseiam fortemente na narrativa, estarão mais inclinados a jogar *dating simulators* com base nas suas ilustrações e no seu aspeto físico geral, ou se ignoram esses elementos e se concentram principalmente na história. Posteriormente, serão analisados os resultados do inquérito.

Finalmente, desconstrói-se o método de elaboração do projeto prático- passando pela escrita da narrativa quebrada que foi implementada; o *design* das personagens principais

(interesses românticos) e das secundárias; as expressões e poses de todo o elenco (*character sprites*); o progresso da modelagem 3D para o desenho digital dos fundos (*background art*); a ilustração do menu principal e das cenas mais marcantes do jogo (CGs); acabando com o recurso ao *design* gráfico para completar a produção e ligar visualmente todos os elementos visuais, como também para publicitar o jogo ao público.

Resumidamente, no desenvolvimento da realização do trabalho é dado uma contextualização teórica e resultados obtidos, terminando com o processo de criação da parte prática.

1.2. DEFINIÇÃO DO PROJETO PRÁTICO

O projeto prático apresentado consiste num protótipo de um *dating simulador* intitulado *Fish Out Of Water*. Neste jogo, o jogador interpreta a personagem de um peixe estudante de liceu que encontra cinco potenciais interesses amorosos. À medida que a narrativa se desenvolve, o jogador vai conhecendo as vidas de cada personagem, mas não consegue acompanhar a narrativa devido ao corte súbito de cada história. Estes lapsos são justificados pela caracterização da personagem do jogador- os peixes têm uma memória fraca.

Devido a esta narrativa quase abstrata, recorreu-se ao auxílio dos componentes visuais como ilustrações e desenho de personagens atraentes com o objetivo de cativar a atenção e fornecer um contexto adicional à história. Com isto, pretendeu-se melhorar a experiência geral do jogador e garantir que se mantinha envolvido e imerso no jogo.

Os *dating simulators*, assim como os livros de romance, são notórios por terem os mesmos enredos e tipos de personagens, reciclando o mesmo tipo de conteúdo vezes sem conta. Apesar disso, o seu mercado é extenso e continua ativo. Neste jogo, a falta de lógica e a progressão linear da história servem para testar se os jogadores estão atentos à narrativa ou se ignoraram todas estas falhas em favor de apreciar a arte e o design do jogo. Com isso, o jogo assume um tom satírico, fazendo pouco caso das características de muitos *dating sims*, em especial os *otome games*.

2. RPGs, VISUAL NOVELS E SIMULATION GAMES

A fim de compreender o projeto prático, necessita-se de haver um conhecimento prévio do gênero de jogos que influenciaram o aparecimento dos *dating simulators*- os RPGs, os *visual novels* e os *simulation games*. Os três oferecem uma mecânica de jogo e técnicas de narração distintas, no entanto, partilham o objetivo comum de cativar os jogadores através da imersão do ambiente, das suas histórias e vivências a partir das suas personagens.

2.1. RPGs

Os RPGs ou *role-playing games*, são um gênero de jogos em que os jogadores assumem o papel de uma ou mais personagens num cenário fictício. Nestes jogos, os jogadores frequentemente embarcam em missões, exploram mundos, participam em batalhas e interagem com outras personagens.

A sua forma original remonta para os jogos de RPG de mesa (*TRPGs* ou *table role-playing games*), como “Dungeons & Dragons”¹ que surgiu em 1974, o primeiro disponível no mercado². Estes jogos eram jogados com caneta, papel, dados e um livro de regras, normalmente em ambiente de grupo onde os jogadores se reuniam à volta de uma mesa para criar e viver coletivamente as suas aventuras.



Figura 1 Primeira edição da caixa original de “Dungeons & Dragons. Inclui: três livretos (Volumes 1-3) mais os suplementos (Volumes 1-4), folhas de referência e dados.

¹ GYGAX, ARNESON. (1974). Dungeons & Dragons.

² Cf. GIRDWOOD, Andrew. (2018). What was the first RPG?

Muito rapidamente, após o lançamento do jogo e o seu consequente sucesso, levou ao desenvolvimento de *RPGs* eletrônicos e mais tarde videogames.³ Na adaptação do papel para o digital, mantiveram-se muitos dos principais conceitos e mecanismos, principalmente a criação de personagens- onde os jogadores personalizam os seus avatares escolhendo atributos como raça, classe, competências e capacidades; o sistema de progresso e de *levelling up*⁴- que proporciona uma sensação de crescimento e desenvolvimento; e o enredo - em que as escolhas dos jogadores influenciam o desenrolar da narrativa e fazem avançar a história no geral.

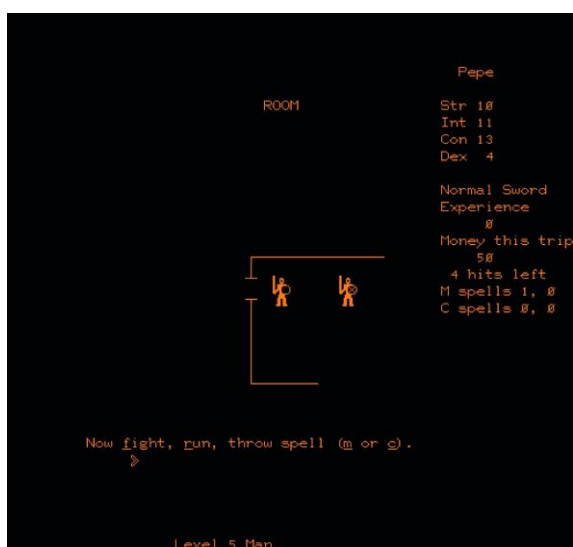


Figura 2 Captura de ecrã do jogo “The Dungeon” de 1975.



Figura 3 Captura de ecrã do jogo “dnd” de 1975.

Foram criados jogos como “The Dungeon”⁵ e “dnd”⁶ que eram basicamente implementações baseadas em texto⁷, ou *text-based adventure games* com *sprites* 2D simples. Eram, na sua essência, jogos de ficção interativa em que os jogadores interpretam uma personagem e utilizam comandos de texto para a controlar e ao seu ambiente em redor. Normalmente, navegavam pela história escrevendo *inputs*⁸ ou selecionando opções de um menu, e o jogo respondia com descrições do resultado das suas ações. O uso limitado de gráficos dos computadores consistia em mapas de masmorras que mostravam as partes do campo de jogo e as figuras das personagens e objetos.⁹ Os jogadores tinham níveis para

³ Cf. PEPE, Felipe. (2019). The Crpg Book: A Guide To Computer Role-Playing. p.31

⁴ Traduzido do inglês, significa “subir de nível”.

⁵ DAGLOW. (1975). The Dungeon.

⁶ WHISENHUNT, WOOD. (1975). dnd.

⁷ Cf. BOLLMER, Grant. (2018). Theorizing Digital Cultures. p.119

⁸ *Inputs* são unidades de entrada de texto.

⁹ Cf. NORTH, Jen. (2020). A Brief History of the RPG.

completar, ultrapassando inimigos e obstáculos e ao longo do caminho podiam recolher itens como armas, poções, pergaminhos e armaduras para os auxiliarem.

Estes jogos não eram feitos para computadores domésticos, mas para *mainframes*¹⁰ normalmente encontrados em universidades.¹¹ Foi apenas em 1980 que eles foram lançados para o público, sendo "Akabeth: World of Doom"¹² para o Apple II considerado o primeiro videojogo *RPG* publicado¹³. Neste jogo já não era necessário escrever comandos de texto para jogar, apenas premir algumas teclas de atalho no teclado, como acontece atualmente.¹⁴



Figuras 4 e 5 Capturas de ecrã do jogo “Akabeth: World of Doom” de 1980.

2.1.1. *JRPGs*

No Japão, no início da década de 1980, a maior parte dos videojogos *RPGs* para computadores eram importados dos Estados Unidos.¹⁵ Isto representou um desafio para os jogadores japoneses, uma vez que os seus computadores tinham problemas em lidar com os gráficos destes jogos. Ao contrário dos computadores no ocidente, os *pcs*¹⁶ japoneses exigiam resoluções mais elevadas para poderem apresentar os caracteres japoneses. Por este motivo, tinham dificuldade em processar imagens em movimento.¹⁷

Com isto, os programadores japoneses começaram a fazer experiências com *RPGs*, mas "(...) não tinham uma noção bem definida do *RPG* como género de jogo. Suspeito que, por isso, os criadores tomaram a aparência e a atmosfera do *RPG* como referência básica e construíram novos tipos de jogos de acordo com as suas próprias sensibilidades

¹⁰ *Mainframes* são computadores de grande porte dedicados ao processamento de grandes volumes de informação, normalmente usados por empresas ou instituições.

¹¹ Cf. PEPE, Felipe. (2019). *The Crpg Book: A Guide To Computer Role-Playing*. p.32

¹² GARRIOTT. (1980). *Akabeth: World of Doom*.

¹³ *Ibidem*. p.46

¹⁴ Cf. MAHER, Jimmy (2011). "Akabeth". *The Digital Antiquarian*.

¹⁵ Cf. KALATA, Kurt. (2021). *A Guide to Japanese Role-Playing Games*. p.6

¹⁶ Abreviação da palavra *personal computer*, que traduzido do inglês significa “computador pessoal”.

¹⁷ Cf. PEPE, Felipe (2016). 1982-1987 - The Birth of Japanese RPGs, re-told in 15 Games.

individuais.”¹⁸ Ou seja, embora os jogos americanos tenham tido um impacto na forma como os *JRPGs* ou *japanese role-playing games* foram desenvolvidos, o Japão apercebeu-se muito rapidamente da tecnologia, assimilou-a e fez algumas adaptações- o que levou à criação da sua versão individual do género.¹⁹

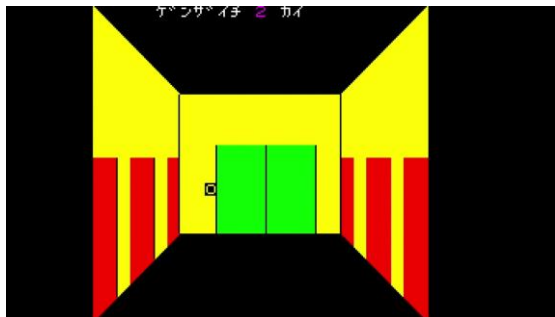


Figura 6 Captura de ecrã do jogo “Spy Daisakusen” de 1982.



Figura 7 Captura de ecrã do jogo “Dragon & Princess” de 1982.

A maior distinção entre os *JRPGs* e os *RPGs* reside principalmente na encarnação da personagem. Embora sejam semelhantes em termos de jogabilidade, nos *JRPGs* a personagem já é predefinida, com características físicas e relações estabelecidas.²⁰ No ocidente dão mais ênfase à expressão, permitindo que os jogadores personalizem as suas próprias personagens e equipamentos. Os *JRPGs* tendem a contar uma história ao jogador, enquanto que os *RPGs* colocam o jogador dentro de uma história²¹. No entanto, apesar das suas diferenças, ambos são frequentemente postos na mesma categoria devido à partilha de elementos de ação e de mecânicas de jogo.

2.2. VISUAL NOVELS

Enquanto os programadores japoneses faziam experiências com os *RPGs*, estes aventuraram-se para um género diferente que se centrava mais na narrativa, de um modo que os jogos ocidentais nunca tinham feito. Isto, combinando com o facto que os kanjis

¹⁸ “(...) Back then, Japanese people didn't have a well-defined sense of the RPG as a game genre. I suspect that because of this, the creators took the appearance and atmosphere of the RPG as a basic reference, and constructed new types of games according to their own individual sensibilities.” NAITO, Tokihiro. (2015). *The Untold History of Japanese Game Developers, Volume 2*. p. 121. Tradução livre da autora.

¹⁹ Cf. SZCZEPANIAK, John. (2015). *History of Japanese Video Games*. *Cultural History of Video Games Special Issue*, June 2015. p.28

²⁰ Cf. SHEKHAR, Abhimanyu. (2022). *JRPG vs. WRPG: Different priorities, and the reasons behind them*.

²¹ Cf. EXTRA HISTORY. (2012). *Western & Japanese RPGs - II: Narrative vs. Expression - Extra Credits*. 02:03- 3:19 min.

japoneses permitiam a apresentação de mais palavras com a mesma quantidade de espaço no ecrã, levou aos criadores japoneses a concentrarem-se mais na escrita dos jogos²²- dando assim origem aos *visual novels*.

Embora este género ainda não tivesse sido definido na altura, o jogo mais antigo deste formato documentado é o “The Portopia Serial Murder Case”²³ de 1983. De acordo com o criador numa entrevista à Retro Gamer²⁴, Yuji Horii desenvolveu o jogo com inspiração nos *text-based adventure games*, especialmente o “Colossal Cave Adventure”²⁵, combinando os gráficos visuais como o de “Mystery House”²⁶.

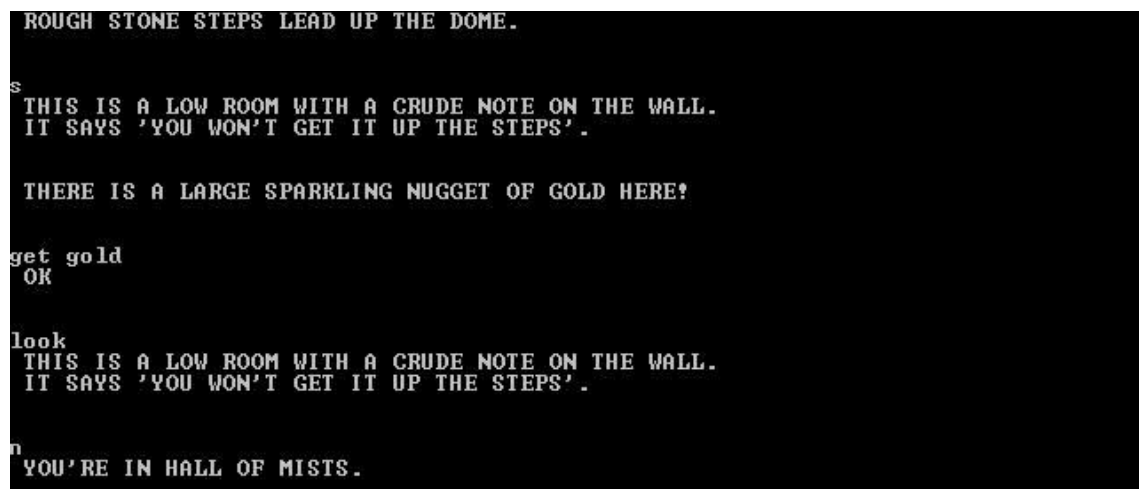


Figura 8 Captura de ecrã do jogo “Colossal Cave Adventure” de 1976.



Figura 9 Captura de ecrã do jogo “Mystery House” de 1980.

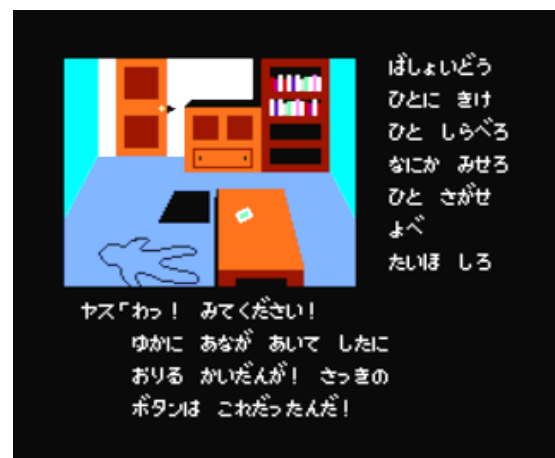


Figura 10 Captura de ecrã do jogo “The Portopia Serial Murder Case” de 1983.

²² Cf. EXTRA HISTORY. (2012). Western RPGs vs Japanese RPGs - I: What Makes Them Different? - Extra Credits. 01:36- 2:14 min.

²³ HORII, Yuji. (1983). The Portopia Serial Murder Case..

²⁴ Cf. SZCZEPANIAK, John. (2011). Retro Gamer n.85, Portopia Renzoku Satsujin Jiken, pp.64-65

²⁵ CROWTHER, Will. (1976). Colossal Cave Adventure.

²⁶ WILLIAMS, WILLIAMS. (1980). Mystery House.

“The Portopia Serial Murder Case” diferia destes *RPGs* de texto de aventura porque era apresentado na primeira pessoa, em vez de na terceira²⁷. O jogo foi construído em torno de uma narração ramificada e da interação entre personagens, em vez de se limitar à resolução de puzzles. Isto abriria caminho para os *visual novels* modernos, que dariam prioridade à narração e ao diálogo, fazendo com que o jogador tivesse de interagir com outras personagens para avançar na história.²⁸

Os *VNs*, são um género de jogos narrativos interativos, embora nem sempre sejam definidos como tal devido à sua jogabilidade mínima. Os jogadores progridem na história através da leitura de texto apresentado no ecrã, acompanhado pelas imagens das personagens e dos fundos, e por vezes são obrigados a fazer escolhas que podem levar à alteração da narrativa do jogo.²⁹

As estruturas iniciais dos *visual novels* eram separadas em três janelas: uma para as imagens (em cima), outra para o texto (em baixo) e uma janela de menu com opções (usualmente à direita) que permitiam ao jogador interagir com o jogo³⁰. Com o tempo, este design caiu em desuso³¹ quando surgiu o formato dos *sound novels*³². Jogos como “Otogirisō”³³ de 1992, popularizaram uma disposição mais simples - as imagens ficavam em segundo plano ocupando todo o ecrã e a caixa de texto sobrepunha-se, mostrando a história a decorrer.³⁴



Figura 11 Captura de ecrã do jogo “Ushiro ni Tatsu Shoujo” de 1989.

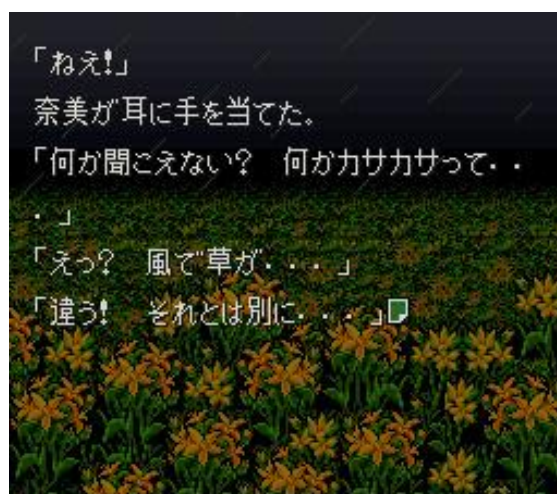


Figura 12 Captura de ecrã do jogo “Otogirisō” de 1992.

²⁷ Cf. BOWL OF LENTILS. (2019). The Origins of Visual Novels. 05:25-05:39 min.

²⁸ Ibidem. 05:40-05:49 min.

²⁹ Cf. LEBOWITZ, KLUG. (2011) Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories. pp.193-194

³⁰ Cf. ÖBERG, Johan. (2019). Sound Novel Games. 01:09-01:30 min.

³¹ Ibidem. 01:50-02:03 min.

³² *Sound novels* são um género de *visual novels* que colocam uma forte ênfase nos elementos áudio, como a música e efeitos sonoros para melhorar a experiência narrativa.

³³ NAKAMURA, Koichi. (1992). Otogirisō.

³⁴ Cf. BOWL OF LENTILS. (2022). Sound Novel (Concept).

Os elementos visuais também sofreriam uma grande mudança. Com o tempo, os *visual novels* começaram a ser reconhecidos não só pela sua narrativa, mas também pelos seus elementos artísticos. Os criadores começaram a colaborar com artistas e a influência da estética do *mangá* e do *animé* começou a permear o género.³⁵ A utilização de ilustração individuais semelhantes a painéis de *mangá*,³⁶, deram lugar à separação de *sprites* de personagens e de fundos, o que permitiria aos programadores alterar os conteúdos sem os limites dos ângulos e proporções de tamanho das figuras³⁷. Claro que há a exceção dos CGs que podem por vezes aparecer para enfatizar uma cena³⁸, no entanto, estes só são utilizados por um curto período de tempo e não durante todo o jogo.

Apesar deste modelo dos *sound novels* ainda poder ser empregue, muitos VNs atuais usam uma separação linear entre as imagens e a escrita. Neste caso, as ilustrações ocupam a totalidade da tela de ecrã e a caixa de texto estende-se apenas na metade inferior. Quando necessário, as caixas de opções aparecem, ocupando a metade superior ou ocupando o centro e eliminando temporariamente a caixa de texto. Deste modo, consegue-se um formato mais organizado e harmonizado.

Este género de videojogos realçou os estilos de jogabilidade contrastantes entre o ocidente e o oriente. Os *visual novels*, (e até certo ponto, o mesmo se pode dizer dos JRPGs) concentram-se em construir um mundo com narrativas complexas, diálogos e interações, fazendo o jogador interpretar uma personagem já existente



Figura 13 Captura de ecrã do jogo “Higurashi When They Cry Hou - Ch.2 Watanagashi” (*Sound Novel*) de 2015.



Figura 14 Captura de ecrã do jogo “Higurashi When They Cry Hou” (*Visual Novel*) de 2018.

³⁵ Cf. THEULTIMATETHING6251. (2023). Snatcher to Clannad: the history / evolution of Visual novels.

³⁶ Cf. CRIMMINS, Brian. (2016). A Brief History of Visual Novels.

³⁷ Ibidem.

³⁸ Cf. CAVALLARO, Dani. (2014). Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games. p.8

e navegar no jogo através da sua perspetiva.³⁹ Embora a narrativa continue a ser importante no ocidente, o seu foco passa pela a agência do jogador. Isto pode dever-se a uma diferença cultural- enquanto os jogos ocidentais dão frequentemente prioridade à ação em detrimento da narrativa, no Japão, um aspeto significativo da jogabilidade gira em torno da leitura e do envolvimento com a história.⁴⁰

De uma forma mais técnica, os *visual novels* diferem dos *RPGs* ocidentais porque não incluem elementos de ação e, por esse motivo, podem desenrolar-se a um ritmo deliberado, permitindo que o jogador se prolongue nos gráficos e na narrativa.⁴¹ Foram concebidos para atrair um público que não joga ativamente e dá-lhes a oportunidade de experimentar jogos em que basta ler e selecionar algumas opções para desfrutar de uma boa história. O consumidor comum não precisaria de ter bons reflexos nem de saber como utilizar um comando de consola.⁴²

Isto não quer dizer, contudo, que os *RPGs* e os *VNs* sejam completamente diferentes. Ambos partilham alguns componentes, nomeadamente a sua abordagem narrativa ramificada e a ação do jogador. E podem emprestar a mecânica de jogo um do outro- alguns *RPGs* usam o estilo de narrativa pesada e ramificada que é predominante nos *visual novels* e, os *VNs* podem utilizar os sistemas de progresso que são originais dos *RPGs*.

2.3. SIMULATION GAMES

Recuando no tempo, mesmo antes dos primeiros videojogos existirem, na década de 1960 começaram a aparecer os jogos de simulação. Inicialmente, funcionavam com teleimpressoras, que se ligavam a *mainframes* para efeitos de entrada e saída de dados.⁴³ Na altura os monitores de vídeo eram escassos, portanto o utilizador enviava comandos através da teleimpressora com interface com o computador central, sendo o resultado impresso em papel.⁴⁴

³⁹ Cf. MUI, Alex. (2011). Visual Novels: Unrecognized Narrative Art.

⁴⁰ Cf. SAHDEV, Ishaan. (2011). Visual Novels: A Cultural Difference Between The East And West.

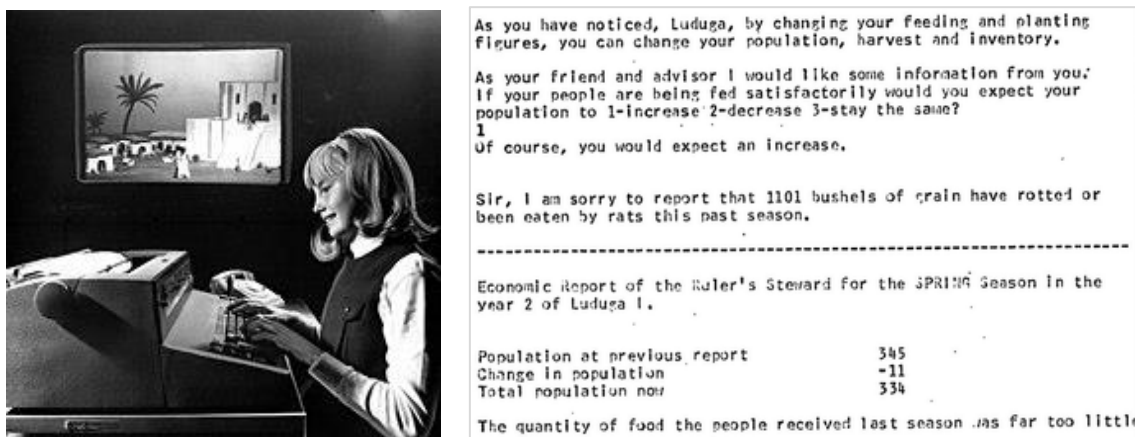
⁴¹ Cf. CAVALLARO, Dani. (2014). Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games. p.9

⁴² Cf. NAKAMURA, Koichi. (2014). Famitsu Magazine, It all started with "Door Door" - A long interview looking back on everything about Chunsoft's 30th anniversary with Koichi Nakamura (Part 1)"

⁴³ Cf. Edwards, Benj. (2017). The Forgotten World of Teletype Computer Games.

⁴⁴ Ibidem.

Um exemplo, considerado um dos primeiros *simulation games*, é o “The Sumerian Game”⁴⁵. É um jogo baseado em texto, descrito como o primeiro videogame com uma narrativa.⁴⁶ O objetivo dos jogadores era construir e gerir a economia da cidade-estado de Lagash. O computador desempenha o papel de conselheiro, dando sugestões e mantendo o jogador informado quando surgem situações, e depois executando os comandos escritos. Em 1964 a sua primeira versão, foi jogado por 30 alunos do sexto ano. Dois anos mais tarde, na sua segunda versão que mostrava diapositivos teve um público idêntico.⁴⁷



Figuras 15 e 16 À esquerda, uma aluna a jogar o jogo “The Sumerian Game” na teleimpressora, com uma das imagens do projetor em segundo plano. À direita, a folha impressa do jogo.

Em 1971 é criado “The Oregon Trail”⁴⁸, que tem uma jogabilidade e consequentes limitações semelhantes ao “The Sumerian Game”. Como tal, o jogador tem de dar *inputs* de texto, respondendo o computador com texto impresso. Este jogo tem a particularidade de ter feito a transição para uma versão lançada em 1985⁴⁹ que incorporava elementos gráficos.

A meio da década de 1970, quando os terminais de vídeo se tornaram mais “baratos” para a interação de vários utilizadores com os *mainframes*, foram concebidos nas universidades jogos semelhantes baseados em texto, mas com histórias de aventura, os *text-based adventure games*,⁵⁰ sendo a maioria destes jogos baseados no jogo de RPG “Dungeons & Dragons”.⁵¹

Com o advento e massificação do computador pessoal nos anos oitenta, os simuladores de voo, de combate e de tiros chegaram rapidamente aos consumidores, o que, por sua vez, estimulou o desenvolvimento de outros modelos de *simulation games*,⁵² como

⁴⁵ ADDIS, WILLIAM. (1964). The Sumerian Game.

⁴⁶ Cf. WILLAERT, Kate. (2019). The Most Important Video Game You’ve Never Heard Of.

⁴⁷ Cf. WING, Richard L. (1966). Two Computer-Based Economics Games for Sixth Graders. pp.31-35

⁴⁸ RAWITSCH, HEINEMANN, DILLENBERGER. (1971). The Oregon Trail.

⁴⁹ Cf. BOUCHARD, Philip R. (2015). The Oregon Trail: The Earliest Versions of the Game.

⁵⁰ Verificar ponto 2.1.

⁵¹ Cf. BOLLMER, Grant. (2018). Theorizing Digital Cultures. p.118

⁵² Cf. CHAN, Khee Hoon. (2022). The Beginnings and Rising Popularity of Simulation Games.

simuladores médicos, simuladores empresariais e, claro, simuladores de construção de cidades, como o famoso “SimCity”⁵³, que mais tarde deu origem a várias sequelas.

Embora pareçam ser um género completamente diferente dos *VNs* e dos *RPGs* atualmente, os *simulation games* conseguem incorporar componentes semelhantes como a interação do jogador com o ambiente e personagens, permitindo-lhes investir profundamente nos mundos virtuais que frequentam. A agência do jogador ocupa o primeiro lugar e isso é possível graças às mecânicas de jogo que se encontram frequentemente nos *RPGs*, bem como as tomadas de decisões estratégicas encontradas nos *visual novels*.

```

MØNDAY MAY 10 1847

TØTAL MILEAGE IS 575
FØØD          BULLETS          CLØTHING          MISC. SUPP.          CASH
 46              1090              40              45              205
DØ YØU WANT TØ (1) STØP AT THE NEXT FØRT, (2) HUNT, ØR (3) CØNTINUE
?2
TYPE BANG  BANG
RIGHT BETWEEN THE EYES---YØU GØT A BIG ØNE!!!!
WATCH YØUR CALØRIES TØNIGHT!!!
DØ YØU WANT TØ EAT (1) PØØRLY (2) MØDERATELY
ØR (3) WELL?2
HAIL STØRM---SUPPLIES DAMAGED

```

Figura 17 Folha impressa do jogo “The Oregon Trail” de 1971.



Figura 18 Captura de ecrã do jogo “The Oregon Trail” de 1985.



Figura 19 Captura de ecrã do jogo “SimCity” de 1989.

2.3.1. DATING SIMULATORS

Um sector dos jogos de simulação é ocupado pelo género dos *dating simulators*. Estes representam o ramo no mundo dos jogos que se centram principalmente na simulação de relações interpessoais e nas interações românticas entre personagens. Nos *dating sims*, os jogadores assumem o papel do protagonista que navega entre várias situações sociais e encontros românticos com potenciais interesses amorosos.

⁵³ WRIGHT, Will. (1989). SimCity.

Depois de um ano, foi lançado “Tenshitachi no Gogo”⁵⁶ o pioneiro da estrutura dos *dating sims* modernos. No entanto, o público-alvo deste jogo era jovens do sexo masculino, o que resultou com que a sua narrativa seguisse a dos *mangás* para adultos, popular na altura, e que a sua arte se assemelhasse ao estilo *animé*.⁵⁷ O objetivo dos jogadores era cortejar a personagem feminina ao recolher informações de amigos, de modo a que avançassem na história.

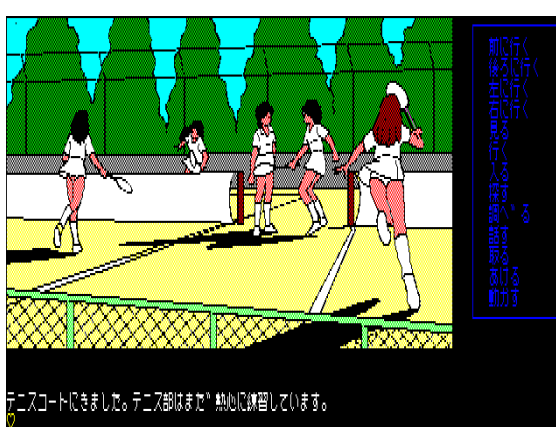


天使たちの午後

Presented by
MAST

U-4

今、熱い思いを込めて、夜はだにふるロマン・アドベンチャー !! 彼女たちはあなたを待っています。
さあ、LET'S LOVE !!



13

e o desenvolvimento das personagens. Apesar de nem sempre apresentarem as mecânicas de jogo complexas ou mundos expansivos que se encontram nos *RPGs* ou nos jogos de simulação, os *dating simulators* disponibilizam um sistema de recompensas, menus e estatísticas que ajudam o jogador a ver o seu progresso. E, tal como nos *VNs*, oferecem a oportunidade de explorar diferentes ramificações de histórias e finais.

De facto, os *dating sims* possuem várias semelhanças aos *visual novels* em termos visuais, inspirando-se frequentemente nos mesmos princípios estéticos. Ambos utilizam *sprites* de personagens em várias poses e expressões para representar as emoções das personagens ao longo da história do jogo; os *designs* de interface de utilizador incluem caixas de texto, caixas de nomes e opções de diálogo; e utilizam ilustrações de fundo (*background art*) para definir o cenário e estabelecer o contexto do jogo⁵⁸.

No entanto, é de apontar que apesar dos *dating simulators* e os *VNs* serem parecidos, fazem na verdade parte de dois géneros diferentes. Muitos cometem o erro de chamar *visual novels* de *dating sims*, contudo diferem tanto no contexto temático como na jogabilidade. Os *visual novels* tal como o nome indica recorrem muitas vezes a técnicas de prosa presentes em romances clássicos e tendem a obedecer a um desenvolvimento linear⁵⁹, com mecânica de jogo limitado ou até mesmo inexistente para além das escolhas do jogador e do seu percurso na história. Enquanto que os *dating simulators* se baseiam predominantemente no diálogo entre personagens enquadrados numa jogabilidade comparativamente aberta. Também é de

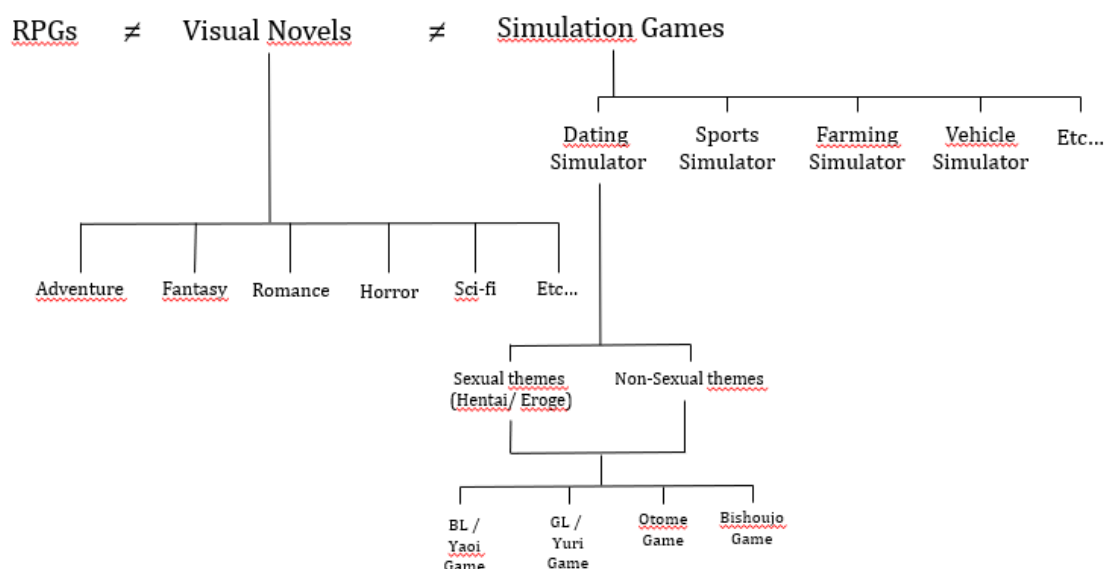


Figura 24 Gráfico sobre as diferentes classificações de videojogos.

⁵⁸ Cf. CRIMMINS, Brian. (2016). A Brief History of Visual Novels.

⁵⁹ Cf. JAMES, Tom. (2019). 25 Years With an Invisible Elephant in the Room.

apontar que, nos *VNs* os jogadores já encarnam uma personagem definida e vivem a história através dos seus olhos⁶⁰, ao contrário dos *dating sims*, em que as personagens principais são mais maleáveis de modo a que os jogadores se encaixem na sua pele. Em suma, os *dating simulators* são um subgénero dos jogos de simulação e os *visual novels* divergem em termos temáticos.

O objetivo destes *dating sims* não é de apenas ler a narrativa, interagir com as personagens e passar todos os desafios; que acabarão por terminar bem (*good endings*), concluindo assim a experiência. Vencer estes jogos é desvendar todas as histórias, ou seja, concluir todos os finais, incluindo os finais maus (*bad endings*) em que o jogador pode não acabar numa relação com o interesse amoroso. O propósito é desbloquear todo o conteúdo que o jogo tem para oferecer. Isto faz com que obter o mesmo final duas vezes e não desbloquear qualquer conteúdo novo seja a forma de perder neste tipo de jogos.⁶¹

2.3.1.1. *BISHOUJO GAMES*

Um subgénero de *dating simulators* são os *bishoujo games*, que, tal como o "Tenshitachi no Gogo", se destinam a um público masculino. Estes jogos têm normalmente um protagonista masculino que segue a história e cujo principal objetivo é interagir e formar relações românticas com as personagens femininas atraentes.

As suas origens começam com o jogo "Night Life"⁶², em 1982, que surgiu antes do considerado primeiro *dating sim*, o "Girl's Garden". Para compreender a razão disto, é importante saber que os *bishoujo games* têm significados diferentes no Japão e no Ocidente. Enquanto que no Ocidente os *bishoujo games* se enquadram na categoria de *dating simulators* porque obrigam os jogadores a envolverem-se com as personagens para conquistarem o seu afeto, no Japão referem-se simplesmente a jogos que apresentam personagens *bishoujo* em cenários íntimos (*fanservice*)⁶³. Neste sentido, "Night life" foi o primeiro *bishoujo game*⁶⁴ comercializado porque a sua jogabilidade se centrava na conquista sexual da personagem feminina. Outros exemplos deste tipo de jogos são "Lolita Syndrome"⁶⁵ e "Mari-chan Kiki

⁶⁰ Cf. MUI, Alex. (2011). Visual Novels: Unrecognized Narrative Art.

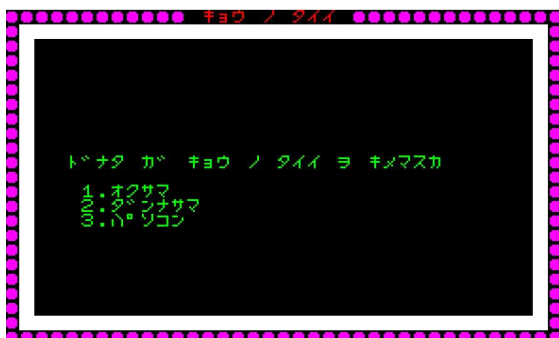
⁶¹ Cf. TAYLOR, Emily. (2018). Dating Simulation Games: Romance, Love, and Sex in Virtual Japan. p.195

⁶² Koei. (1982). Night Life.

⁶³ Cf. GALBRAITH, Patrick W. (2011). Bishōjo Games: 'Techno-Intimacy' and the Virtually Human in Japan.

⁶⁴ Cf. JIMDO. (2014). Night Life - Ultimate History of Video games.

⁶⁵ MOCHIZUKI, Katsumi (1983). Lolita Syndrome.



Figuras 25 e 26 Capturas de ecrã do jogo “Night Life” de 1982.

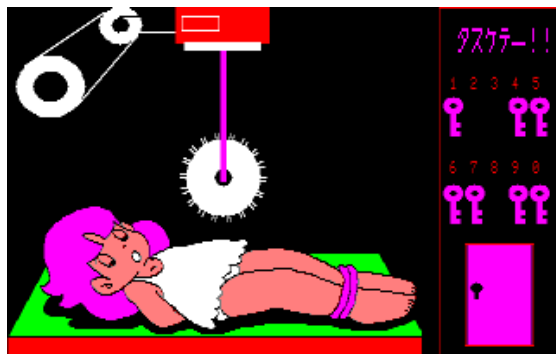


Figura 27 Captura de ecrã do jogo “Lolita Syndrome” de 1983.

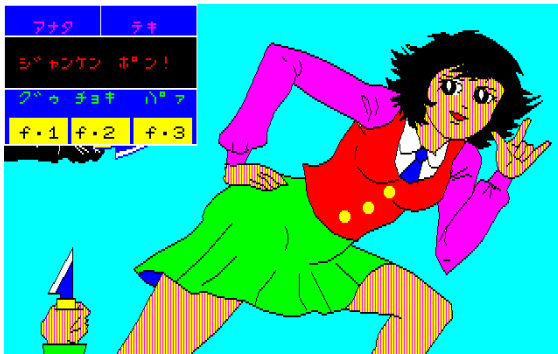


Figura 28 Captura de ecrã do jogo “Mari-chan Kiki Ippatsu” de 1983.

Ippatsu”⁶⁶, que contêm nudez e cujo foco principal reside mais na resolução de quebra-cabeças e nas escolhas ou comandos de diálogo para aceder aos visuais ou animações eróticas destas personagens.

Isto não quer dizer que todos os *bishoujo games* sejam ou não estritamente sexualmente explícitos, alguns jogos podem seguir uma história complexa em que o jogador se liga emocional e romanticamente com uma personagem e procura ativamente o seu afeto, que mais tarde leva a um encontro sexual. No entanto, há jogos que rejeitam completamente as suas origens eróticas e se concentram só no aspeto romântico e outros que o assumem – estes jogos são normalmente classificados como jogos de *bentai* ou *eroge*.

Se seguíssemos os jogos que mais se enquadram na visão ocidental dos *bishoujo games*, começaríamos com “Dōkyūsei”⁶⁷, o primeiro *dating sim* que introduziu mais do que um interesse amoroso e no qual as escolhas do jogador influenciariam a personagem com o qual terminaria num relacionamento, derrubando o modelo da narrativa linear da época.⁶⁸ Esta abordagem permitiu ao jogador assumir o controlo pessoal da história, gerando experiências diferentes com base no tipo de rapariga que procurava. Isto, por sua vez, estabeleceu as bases

⁶⁶ MAKIMURA, Tadashi. (1983). Mari-chan Kiki Ippatsu.

⁶⁷ ELF CORPORATION. (1992). Dōkyūsei.

⁶⁸ Cf. WARUDO CHAOS. (2022). History of Romance Visual Novels: Dating Sims, Eroge, Hentai, Bishoujo and Ren'ai Games, Nakige. 08.10-09:20 min.

para uma narrativa complexa em torno de múltiplas histórias independentes ou "routes"⁶⁹. Contudo, o que popularizou o gênero foi "Tokimeki Memorial"⁷⁰, lançado em 1994 e marcado como um dos maiores *datings sims* a evitar conteúdos sexuais⁷¹. Em contraste com a jogabilidade simplista de tomada de decisões dos jogos anteriores, "Tokimeki Memorial" é um jogo complexo de simulação social de liceu que progride através de um calendário de três anos, dia após dia. Apresenta sistemas pormenorizados para construir as estatísticas do protagonista e acompanhar as relações com as várias personagens femininas, tudo através de uma série de mini-jogos e desafios que o jogador tem de completar, juntamente com as escolhas de diálogo que condicionam a história, resultando num labirinto de uma estrutura narrativa.⁷²

Atualmente, a maioria dos *bishoujo games* seguem o mesmo *design* visual de muitos *VNs* e *dating simulators*. No entanto, o que distingue os *bishoujo games* dos outros é, obviamente, o *design* das personagens dos interesses amorosos - as personagens *bishoujo*. O termo "*bishoujo*" significa "rapariga bonita" em português e, normalmente, estas personagens são jovens mulheres atraentes, na adolescência ou no início da idade adulta, desenhadas em estilo *animé/mangá*.⁷³ Uma vez que se destinam ao público masculino, tende-se a dar ênfase aos seus traços femininos: corpos esbeltos, cinturas finas, bustos amplos e ancas arredondadas.



Figuras 29 e 30 Capturas de ecrã do jogo "Tokimeki Memorial" de 1994.

⁶⁹ Ibidem. 09:23-02:03 min.

⁷⁰ NAGATA, Yoshiaki et al. (1994). Tokimeki Memorial.

⁷¹ Cf. POLLACK, Andrew. (1996). Japan's Newest Young Heartthrobs Are Sexy, Talented and Virtual.

⁷² Cf. WARUDO CHAOS. (2022). History of Romance Visual Novels: Dating Sims, Eroge, Hentai, Bishoujo and Ren'ai Games, Nakige. 10.08-10:38 min.

⁷³ Cf. JONES, Matthew T. (2005). The Impact of Telepresence on Cultural Transmission through Bishoujo Games. p.294



Figuras 31 e 32 CGs do jogo “Doki Doki Literature Club!” de 2017.

Por outro lado, o protagonista, embora a maior parte das vezes esteja escondido do jogador devido ao facto de o jogo ser visto na primeira pessoa, a fim de criar um ambiente imersivo, é normalmente muito simples em comparação. Por vezes, pode-se ter um vislumbre da personagem principal nos CGs do jogo quando se está a descrever uma cena íntima (por exemplo, uma das personagens abraça-o) e quase sempre é caracterizado por um homem jovem de pele clara e cabelo escuro. É muito provável que isto seja para agradar o público-alvo a

que os *bishoujo games* se dirigem - os homens japoneses. Mas o mais interessante é que o rosto raramente é mostrado, sendo os olhos ou a parte superior do rosto escondidos pelo cabelo. "As personagens masculinas nos *dating sims* são essencialmente conchas vazias. Caracterizam-se não pela sua personalidade, mas pela falta dela (...)"⁷⁴, ou seja, não são nem pouco ou nada atraentes, nem têm quaisquer traços marcantes. "(...) Assim, os jogadores podem facilmente encaixar-se neste molde de personagem; qualquer dono de um *dating simulator* tem o potencial de se tornar a personagem principal."⁷⁵

2.3.1.2. OTOME GAMES

Outro subgénero dos *dating simulators* são os *otome games*, mas que contrário aos *bishoujo games*, são destinados ao público feminino. O termo “*otome*”, traduzido para o português, significa “donzela” ou “jovem mulher”. Nestes jogos, tal como o nome indica, os jogadores

⁷⁴ “Male characters in dating-sim games are essentially empty shells. They are characterized not by their personalities but by their lack thereof (...)” TAYLOR, Emily. (2018). *Dating Simulation Games: Romance, Love, and Sex in Virtual Japan*. p.198. Tradução livre da autora.

⁷⁵ “(...) Thus, game players can easily fit themselves into this character mold; any dating-sim game owner has the potential to become the main character.” Ibidem. Tradução livre da autora.

assumem normalmente o papel de uma protagonista feminina que interage e estabelece relações românticas com várias personagens masculinas ao longo da história.

Surgiu em 1994, quando foi publicado o primeiro classificado *otome game* do mundo - "Angelique"⁷⁶. O jogo foi desenvolvido pela Ruby Party, uma divisão da empresa Koei criada pela co-presidente Keiko Erikawa, composta inteiramente por mulheres de diferentes departamentos dedicadas à criação de jogos feitos por raparigas para raparigas.⁷⁷ Por volta de 1985, Erikawa notou que muitos dos jogos produzidos eram direcionados para o público masculino. Na altura, não havia muitas mulheres na área do desenvolvimento de videojogos, especialmente na Koei, pelo que recrutou mulheres de outras áreas, como das humanidades e as artes liberais.⁷⁸ O grupo foi oficialmente criado em 1990, mas o jogo demorou quase 10 anos a ser desenvolvido devido ao pequeno número de pessoas que trabalhavam no projeto e também devido à sua inexperiência.⁷⁹



Figuras 33 e 34 Capturas de ecrã do jogo “Angelique” de 1994.

Em "Angelique", o objetivo da jogadora é tornar-se a rainha que governa o cosmos. Tem de gerir as terras que lhe foram dadas e recebe a ajuda de nove Guardiões que são potenciais interesses amorosos com os quais pode criar laços românticos. O jogo incluía estéticas e estereótipos populares de *shoujo manga* como o tema da mitologia grega, influência europeia na moda e decoração e, claro, rapazes bonitos de modo a atrair raparigas que nunca tinham jogado videojogos.⁸⁰

⁷⁶ RUBY PARTY. (1994). Angelique.

⁷⁷ Cf. ERIKAWA, Keiko. (2015). Famitsu Magazine, Interview with Keiko Erikawa to commemorate the 20th anniversary of the pioneering game for women “Neo Romance” We will be announcing an “amazing project” this year! (Part 1)

⁷⁸ Cf. ERIKAWA, Keiko. (2016). DenFamiNicoGamer, From Nobunaga to Otome games... Koei Risshiden told by Kou Shibusawa and his wife “Users were angry that it was all world firsts (lol)”

⁷⁹ Idem.

⁸⁰ Cf. LEE, Anne. (2018). The Story Behind the All-Woman Team Who Invented the Otome Genre

No entanto, apesar de ser o primeiro do gênero e de ter sido muito louvado, não foi muito popular aquando do seu lançamento.⁸¹ Uma vez que a maioria da população feminina não fazia parte do mundo dos jogos, a fundadora decidiu desde o início que o jogo seria concebido como um projeto de *mix media*⁸². Foram lançados CD-dramas, *mangás*, *merchandise* e eventos com os atores de voz das personagens que serviram para atrair jogadoras e fãs existentes, o que aumentou ainda mais a popularidade e a compra do jogo.⁸³

Isto abriu as portas do mercado dos jogos femininos e, brevemente começaram a surgir outros projetos e títulos. O segundo *otome game*, “Albaria no Otome”⁸⁴, tem uma dinâmica muito semelhante à de “Angelique”, com a protagonista Ashanty, uma jovem que terá de escolher entre ser a nova protetora do reino, ou apaixonar-se e viver feliz com um dos seus cavaleiros que a ajudará durante o jogo. Até mesmo a famosa série “Tokimeki Memorial” lançou uma versão dirigida às mulheres e raparigas chamada “Tokimeki Memorial Girl's Side”⁸⁵, que tal como o seu antecessor, se centra num liceu e a jogadora tem de manter relações com as personagens desta vez masculinas, assim como equilibrar outras atividades.



Figura 35 Captura de ecrã do jogo “Albaria no Otome” de 1997.



Figura 36 Captura de ecrã do jogo “Tokimeki Memorial Girl's Side” de 2002.

2.3.1.2.1. *BISHOUNEN*

Tal como os *bishoujo games*, os *otome games* não diferem muito em termos estruturais e de *design* como os *visual novels* e outros *dating simulators*. O seu maior apelo e diferenciação são a utilização de personagens estilo *bishounen*.

⁸¹ Cf. YOUNG, Georgina. (2019). The History of Otome and the Ruby Team Legacy.

⁸² Traduzido do inglês, significa “mistura de meios de comunicação”. É particularmente frequente nos meios de comunicação japoneses, onde uma série de *mangá* não é só por si só, mas também é adaptada para *animé*, dramatizações áudio em CDs, videojogos, mercadoria licenciada, etc.

⁸³ Ibidem.

⁸⁴ GIMMICK HOUSE. (1997). Albaria no Otome.

⁸⁵ KONAMI. (2002). Tokimeki Memorial Girl's Side.

Muito semelhante às personagens *bishoujo*, o termo *bishounen* significa “belo rapaz” em português, e serve para descrever personagens jovens masculinos também entre a idade da adolescências e início da fase adulta. Mas em vez de enfatizar as suas características masculinas, como seria de esperar de algo direcionado para um público feminino, é exatamente o oposto. *Bishounen* refere-se a uma beleza andrógena, ou seja, a rapazes que têm traços suaves e delicados como personagens femininas.⁸⁶

A sua origem surge no antigo Japão, começando com a prática histórica do *wakashu*. Entende-se, resumidamente, como jovens do sexo masculino em transição entre a infância e a idade adulta durante o período Edo⁸⁷. Esta passagem ambígua revelou-se quase como um terceiro género no país, e passou a ser um fator desejado por ambos os sexos.⁸⁸ Ao mesmo tempo, pode ter sido igualmente influenciado pelos atores masculinos que desempenhavam papéis femininos no teatro kabuki⁸⁹, daí onde a representação andrógina era vista.

Pode-se remeter também para a influência do jovem ator sueco Björn Andrésen e o lançamento do filme “Morte em Veneza”⁹⁰. Com 15 anos de idade, chamou a atenção do realizador Luchino Visconti, que ficou cativado pela sua beleza notável, caracterizada por longos cabelos loiros, olhos cativantes e um físico esbelto. A sua imagem valeu-lhe um reconhecimento significativo, especialmente no Japão⁹¹, onde apareceu em vídeos promocionais e gravações de música e rapidamente solidificou o seu estatuto como ícone da estética *bishounen*.



Figura 37 Fotograma do filme “Morte em Veneza” de 1971, com foco na personagem interpretada por Björn Andrésen.



Figura 38 Panel do *mangá* “Versailles no Bara” de 1972, com foco na personagem Lady Oscar.

⁸⁶ Cf. RIBEIRO, Sofia. (2024). A Representação na Pós-Adolescência: Transfiguração do Universo Yaoi. p.12

⁸⁷ O período Edo refere-se ao período entre 1603 e 1868 na história do Japão.

⁸⁸ Cf. BOHNKE, Christin. (2021). The Disappearance of Japan’s “Third Gender”

⁸⁹ Teatro tradicional japonês com inícios no princípio do período Edo.

⁹⁰ VISCONTI, Luchino. (1971). Morte em Veneza.

⁹¹ Cf. BLYTHE, Finn. (2021). Björn Andrésen: The tragic story of the most beautiful boy in the world.

A contribuição de Björn, como símbolo de beleza e elegância na cultura de entretenimento japonesa estendeu-se para o *mangá/animé shoujo* e *reverse harém mídias*. Nestes tipos de conteúdos, as personagens estilo *bishounen* dominam frequentemente todo o elenco de interesses amorosos, desenhados de uma forma estilizada, com proposições irrealistas e traços afeminados.⁹² “Personagens como Lady Oscar do *mangá* “Versailles no Bara” (...) são alguns dos exemplos em como como essência de Björn Andrézen foi sendo reproduzida neles.”⁹³

2.3.1.2.2. INFLUÊNCIAS DO *SHOUJO*

Como referido anteriormente em “Angelique” e nos *otome games* seguintes, a presença do *mangá shoujo* é abundantemente evidente, especialmente nos elementos visuais e



Figura 39 Excerto do último volume (traduzido para inglês) do *mangá* “Bishoujo Senshi Sailor Moon”, capítulo 60, p.43.

conceptuais. O *mangá shoujo* é um dos principais gêneros da banda-desenhada japonesa que se dirige ao público feminino jovem, geralmente retratando histórias de amor. Isto não é indicativo de que todo o gênero seja centrado no romance, embora as primeiras obras tenham iniciado essa tradição.⁹⁴ Mas o *mangá shoujo* evoluiu ao longo dos anos para incorporar temas complexos, desafiando as noções tradicionais de identidade feminina e de gênero.⁹⁵

Nos *otome games*, a influência do *mangá shoujo* é particularmente visível na representação de relações românticas e interações entre personagens. As personagens exibem frequentemente uma vasta gama de emoções,⁹⁶ desde o amor e saudade até ao desgosto e à traição. Para além disso, outros temas explorados, como a auto-descoberta, a amizade e o crescimento

peçoal, refletem-se nas narrativas de muitos *otome games*.

⁹² Cf. RIBEIRO, Sofia. (2024). A Representação na Pós-Adolescência: Transfiguração do Universo Yaoi. p.14

⁹³ Ibidem. p.20

⁹⁴ Cf. TAKEUCHI, Kayo. (2010). The Genealogy of Japanese "Shōjo Manga" (Girls' Comics) Studies. p.82

⁹⁵ Ibidem.

⁹⁶ Cf. THE ARTISAN GEEK. (2020). Vintage Anime & Manga #1 | The Year 24 Group and the Female Revolution of Shoujo Manga. 12:18-13:28 min.

Do ponto de perspectiva visual, os *otome games* também refletem alguma da estética do *mangá shoujo*. O *shoujo* distingue-se pelos seus estilos artísticos elaborados e ornamentados, com fundos detalhados, roupas pormenorizadas e, ocasionalmente, reflexos de luz para criar um ambiente de fantasia.⁹⁷ Resumindo, estas obras são "(...) dominadas por imagens de flores, fitas, saias fluidas e raparigas de aspeto inocente com olhos grandes e fixantes".⁹⁸ Embora este seja um termo lato, o *mangá shoujo* tem a particularidade de criar obras de arte visualmente agradáveis como uma ferramenta poderosa para evocar as emoções dos seus leitores e mergulhá-los na história. Estes elementos são usados nos *otome games* para atingir o mesmo objetivo, embora numa forma digitalizada e colorida.

2.3.1.2.3. PERSONAGENS ESTÉREOTÍPICAS

Os *mangá shoujo*, as histórias de *harém* invertido e os *otome games* utilizam frequentemente arquétipos de personagens como forma de moldar a dinâmica das relações românticas e de fazer avançar o enredo. Estes tipos de personagens tornaram-se convenções estabelecidas dentro do género, aparecendo em várias séries de *mangá/animé* e videojogos.⁹⁹ São reconhecíveis pelos fãs devido ao seu retrato consistente em obras ao longo do tempo.

É comum encontrarmos cerca de 5 arquétipos: o *ouji-sama*; o *shota*; o *megane*; o gigante gentil; e os gémeos. Embora possam existir vários outros tipos de personagens, estes estão entre os mais prevacentes e mais frequentemente encontrados.¹⁰⁰

1. O *ouji-sama/ prince/ príncipe*: esta personagem é normalmente um jovem charmoso e bonito, muitas vezes oriundo de um passado rico ou nobre. Têm normalmente uma aura muito elegante e caracterizam-se por ter um aspeto muito cuidado, quer seja através do vestuário ou das características faciais.

2. O *shota/ lolita/ lolí*: o género oposto das personagens femininas *lolitas* normalmente vistas nos *mídia bishoujo*. Este tipo é sempre apresentado com uma aparência infantil e tem geralmente comportamentos ou interesses infantis.

3. O *megane/ glasses/ óculos*: esta personagem distingue-se pelos seus óculos e é frequentemente considerada misteriosa ou reservada. Podem apresentar características que

⁹⁷ Ibidem. 10:49-11:42 min.

⁹⁸ "(...) dominated by images of flowers, ribbons, fluttering hem skirts, and innocent-looking girls with large, staring eyes." MONDEN, Masafumi. (2015). *Shōjo Manga Research: The Legacy of Women Critics and Their Gender-Based Approach*. p.1. Tradução livre da autora.

⁹⁹ Cf. ANÓNIMO. (2019). *A Beginners Guide to Otome Games: Part 3 – Common Character Archetypes*.

¹⁰⁰ Ibidem.

vão desde a indiferença ou frieza até à dependência e confiança. Para além disso, são normalmente retratados como inteligentes.

4. O gigante gentil: Apesar da sua estatura imponente, esta personagem é bondosa e gentil. Pode atuar como protetor da protagonista, oferecendo apoio e orientação.

5. Os gémeos: são frequentemente representados como duas personagens que partilham uma ligação íntima, (tão próxima que, por vezes, quase chega a ser considerado incesto ou *twincest*) e que podem ter personalidades ou aparências contrastantes. São normalmente apresentados como interesses amorosos ou rivais pelo afeto da protagonista.

Uma série de *mangá/ animé shoujo* popular que inclui estas personagens é a série “Ouran High School Host Club”¹⁰¹, escrita e ilustrada por Bisco Hatori. Esta obra serve como um excelente exemplo de como o *mangá shoujo/harém* retrata frequentemente personagens masculinas estereotipadas do estilo *bishounen*, com cada um incorporando traços típicos associados ao seu respetivo arquétipo.



Figura 40 Ilustração promocional do *animé* “Ouran High School Host Club”. Da esquerda para a direita: o *shota*, os gémeos, o *ouji-sama*, o gigante gentil, a protagonista e o *megane*.

2.3.1.2.4. PROTAGONISTA

Os *otome games* apresentam habitualmente protagonistas que servem de avatar para a jogadora no mundo do jogo. Estas personagens podem ser representadas de duas formas: como telas em branco, permitindo que os jogadores se projetem na personagem; ou como personagens pré-concebidas com personalidades e origens próprias.

¹⁰¹ HATORI, Bisco. (2002). Ouran High School Host Club.

Tal como nos *bishoujo games*, as protagonistas dos *otome games* são propositadamente genéricas para que o público se possa inserir no seu papel.¹⁰² Apesar de normalmente só serem vistas em CGs com os interesses românticos, estas personagens não se assemelham ao público-alvo – as mulheres jovens japonesas – mas sim a uma versão idealizada das mesmas, frequentemente uma personagem desenhada no estilo *animé* com características eurocêntricas como cabelo de cor clara e olhos obscurecidos pela sua franja.



Figuras 41, 42 e 43 CGs dos jogos “Chocolate Temptation”, “Mystic Messenger” e “Sweet Scandal Returns” respetivamente.

No entanto, existem alguns jogos que se afastam da tradição de apresentar protagonistas em branco e, em vez disso, introduzem personagens femininas totalmente desenvolvidas com os seus próprios passados e aparência visual. Nestes *otome games*, os jogadores assumem o papel de uma protagonista pré-determinada, experienciando a narrativa através da sua perspetiva, muito remanescente dos *visual novels*. Jogos como “Amnesia”¹⁰³ e “Diabolik Lovers”¹⁰⁴ são alguns exemplos da utilização deste tipo de abordagem, contudo, existem algumas desvantagens na introdução deste método. De acordo com a experiência pessoal da autora e através de discussão com colegas, ao jogar com estas personagens pode parecer que o jogador não está a estabelecer uma ligação direta com os interesses amorosos, mas a assistir a uma história de amor entre duas personagens através de uma perspetiva exterior. Além disso, é de salientar que nem todos os jogadores destes jogos se identificam necessariamente com o género ou a raça da personagem principal, o que pode provocar sentimentos de alienação ou frustração.

¹⁰² Cf. TAYLOR, Emily. (2018). Dating Simulation Games: Romance, Love, and Sex in Virtual Japan. p.198

¹⁰³ DESIGN FACTORY. (2011). Amnesia.

¹⁰⁴ REJECT. (2012). Diabolik Lovers.

Uma abordagem única à ideia de os jogadores controlarem uma personagem preestabelecida é vista em "Obey Me!".¹⁰⁵ Neste *otome game*, o protagonista, embora nunca seja visto durante o jogo, é representado por um pequeno cordeiro, que aparece apenas em conteúdos de bónus, como cartas de personagem obtidas através de *gacha pulls*.¹⁰⁶ Esta solução criativa obteve reações positivas por parte dos jogadores, conforme observado em vários comentários online.

2.3.1.3. BL/ YAOI E GL/YURI GAMES

No meio da divisão baseada no sexo dos jogadores, existe um subgénero conhecido como jogos BL (*Boy's Love*) e GL (*Girl's Love*). Ao contrário dos *otome games* e dos *bishoujo games*, que apresentam principalmente relações heterossexuais, os BL e GL games centram-se na representação de relações homoafetivas e homossexuais. Apesar de se destinarem ao público masculino e feminino, respetivamente, estes jogos não são exclusivos ao género ou à sexualidade do jogador, ou seja, uma mulher heterossexual pode jogar um jogo BL e um homem heterossexual pode jogar um jogo GL.

Os jogos BL são uma categoria cujo tema principal é a relação entre homens. Muitos jogos BL/ Yaoi são direcionados para mulheres, apesar de terem um protagonista masculino e retratarem relações homossexuais entre jovens homens atraentes.¹⁰⁷

Isto deve-se provavelmente ao facto de as raízes dos conteúdos BL terem origem no *mangá shoujo* experimental dos anos 70.¹⁰⁸ O BL, em geral, reaproveita práticas do *shoujo* como o foco no envolvimento emocional e nas relações românticas, e a alta estilização de interações íntimas de acordo com as aplicações de produção partilhadas na sua estética.¹⁰⁹ Após o sucesso deste subgénero no *mangá* este foco temático viria a ser implementado nos *dating simulators*.¹¹⁰ O primeiro videojogo BL a entrar no mercado foi "Boy x Boy ~Shiritsu Kouryou Gakuin Seishinryō~"¹¹¹, que coloca os jogadores na pele de Hayasaka Akira, um estudante do liceu que interage romanticamente com um elenco de personagens masculinas.

¹⁰⁵ NTT SOLMARE. (2019). Obey Me!

¹⁰⁶ O jogador troca a moeda do jogo por *pulls* ou *spins*, e em cada jogada dá origem a um prémio colecionável aleatório.

¹⁰⁷ Cf. KIM, Hyeshin. (2009). Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction. p.185

¹⁰⁸ Ibidem.

¹⁰⁹ Cf. LUCA PAOLO, Bruno. (2023). IMAGINING, GUIDING, PLAYING INTIMACY - A Theory of Character Intimacy Games. p.77

¹¹⁰ Cf. HELLAL, Lilia. (2020). Where To Start With Boys Love (BL) Games.

¹¹¹ KING RECORD. (1999). Boy x Boy ~Shiritsu Kouryou Gakuin Seishinryō~.

Os jogos *GL/ Yuri* são uma categoria cujo tema se centra na relação entre mulheres. O alvo, mais uma vez, é normalmente o público feminino, seja heterossexual ou homossexual, mas não é invulgar ver homens a desfrutarem também.¹¹²

A cultura de *GL* remonta para ao início do século XX no Japão, quando romances sobre relações entre raparigas do mesmo sexo prosperaram nos mercados e revistas *shoujo* contemporâneos.¹¹³ Na década de 1970, surgiram os primeiros *mangás* com a temática de *GL* simultaneamente com o *BL*, mas na maior parte das vezes, estas relações eram negligenciadas e postas em segundo plano sobretudo em obras de *mangá shoujo*.¹¹⁴

Até à popularização do género, alguns videojogos incluíam elementos *yuri* na sua jogabilidade ou histórias, embora também incluíssem relações heterossexuais.¹¹⁵ "Alice In Cyberland"¹¹⁶ tinha uma história *GL* secundária, "Revolutionary Girl Utena: Story of the Someday Revolution"¹¹⁷ incluía vários percursos e finais *yuri*. Porém, o *GL game* mais antigo encontrado¹¹⁸ e que demonstra exclusivamente relações românticas entre personagens femininas é "Ayakashi Ninden Kunoichiban".¹¹⁹



Figuras 44 e 45 Capturas de ecrã dos jogos "Boy x Boy ~Shiritsu Kouryou Gakuin Seishinryō~" e "Ayakashi Ninden Kunoichiban" corresponsivamente.

¹¹² Cf. BAUMAN, Nicki (2020). Yuri is for Everyone: An analysis of yuri demographics and readership.

¹¹³ Ibidem.

¹¹⁴ Ibidem.

¹¹⁵ Cf. BAPSAGO. (2022). Breaking Up Ep07: Ayakashi Ninden Kunoichiban- A Yuri Dating Sim (Zero System). 3:07-3:51 min.

¹¹⁶ GLAMS, INC. (1996). Alice In Cyberland.

¹¹⁷ MICRO CABIN CORP. (1998). Revolutionary Girl Utena: Story of the Someday Revolution.

¹¹⁸ Ibidem. 4:11-4:20 min.

¹¹⁹ ZEROSYSTEM CO. (1997). Ayakashi Ninden Kunoichiban.

3. DESENVOLVIMENTO TEÓRICO

O que é mais relevante num *otome game*? Será que o aspecto visual tem mais peso do que a narrativa nos *dating simulators*? É nesta questão central que se vai debruçar este ponto.

No contexto dos *dating sims*, no que diz respeito ao conteúdo da história, a maioria deles são bastante semelhantes, seguindo os mesmos clichês, enredos e temas. Muitos jogos também recorrem ao mesmo conjunto de personagens. Assim como nos romances, então, qual é o motivo do seu sucesso e de múltiplas iterações?

Estas questões surgiram inicialmente do interesse e experiência pessoal da autora, que sendo uma consumidora assídua deste tipo de jogos, observou uma forte atração pela parte gráfica, a ponto de possivelmente ofuscar a narrativa. A hipótese foi formulada a partir dessa observação, e foi pensado um método para confirmá-la ou refutá-la. Tomando como partida uma música italiana que, essencialmente, abordava a mesma questão, surgiu a ideia de apresentar um jogo no qual o conteúdo narrativo estivesse subjugado ao conteúdo gráfico.

"Prisencolinensinainciusol" é o título da canção de Adriano Celentano, lançada em 1972. O próprio título não possui significado, mas quando pronunciado com um sotaque italiano, soa a uma palavra em inglês. Ou seja, é uma espécie de truque para enganar o ouvinte que se não entender inglês, pode julgar que está a ouvir uma música em inglês, especificamente com sotaque americano. Existem vários relatos sobre o porquê de o autor optar por criar uma música com letras sem sentido, mas com uma sonoridade americana. Uma explicação é a admiração do músico italiano pela música americana, levando-o a querer reproduzir essa sonoridade na sua própria canção. Isto faria sentido com a sua personalidade artística, que se caracterizava por "letras altas e movimentos corporais deselegantes".¹²⁰

Mas existe também um relato que refere que isto aconteceu, porque o autor desconfiava que o público italiano não fazia ideia do que as canções americanas significavam, mas gostavam da sua entoação - então para ter sucesso, bastava cantar algo que suasse a americano. Resultou, visto esta música ter feito parte do top 10 não só da Itália, mas também da França e Holanda, e ter conseguido vendas na ordem das 270.000 unidades.¹²¹

Resumindo, o conteúdo era completamente secundário em comparação à forma. E é esta versão dos acontecimentos que foi tomada como exemplo para a realização deste trabalho.

Neste projeto procurou-se então realizar um *dating simulator*, semelhante aos *otome games*, que obedecesse às seguintes premissas:

¹²⁰ Cf. TANGA, Martina. (2019). *Arte Ambientale, Urban Space, and Participatory Art*.

¹²¹ Cf. GUAITAMACCHI, Ezio. (2024). 1000 canzoni che ci hanno cambiato la vita.

- a) A parte gráfica deveria ser a mais bem desenvolvida possível;
- b) O conteúdo narrativo deveria ser quebrado;
- c) As escolhas do jogador não interfeririam com o progresso do jogo;

Muitos dos *otome games* disponíveis atualmente no mercado já têm algumas destas premissas no seu conteúdo, incluindo títulos populares como "Obey Me!", "Tears of Themis" e "Love Gossip" que parecem seguir uma tendência semelhante na sua jogabilidade. Estes jogos dão muitas vezes prioridade a uma experiência narrativa linear em detrimento de histórias ramificadas ou *routes* de personagens. As escolhas dos jogadores têm um impacto mínimo no enredo geral ou no final. A escolha de respostas "corretas" no diálogo apenas altera ligeiramente a fala das personagens e aumenta os seus níveis de afeto no jogo. Este afeto, por sua vez, pode desbloquear conteúdos de bónus exclusivos, como histórias adicionais sobre as personagens e CGs ou ilustrações que não estão disponíveis fora do jogo principal. No entanto, outra forma de aceder a estes conteúdos é os jogadores utilizarem a mecânica dos mini-jogos *gacha* incorporada dentro destes videojogos ou efetuarem compras dentro destes.

A razão mais óbvia pela qual isto esteja a acontecer na indústria dos *dating simulators* pode dever-se à popularização da adaptação destes jogos para o formato móvel. Isto permite que os jogadores passem mais tempo a jogar continuamente estes jogos, o que, por sua vez, os incentiva a gastar mais dinheiro. Outra justificação é que a abordagem de se concentrar num único enredo principal sem narrativas ramificadas é relativamente mais fácil e menos demorada em termos de desenvolvimento, especialmente quando as empresas são pressionadas a lançar novos conteúdos com frequência para manter os jogadores interessados.

A importância do conteúdo visual nos *otome games* também é bastante relevante, devido à forma como influencia diretamente a perceção e o envolvimento dos jogadores com estes jogos. Os elementos gráficos não só criam uma primeira impressão, como também contribuem para o prazer geral do jogo. Além disso, a publicidade destes jogos depende muito dos *trailers*, capturas de ecrã e obras de arte promocionais visualmente cativantes. Estes desempenham um papel crucial na comercialização dos jogos e influenciam potenciais compradores a investir no jogo meramente com base no seu apelo estético. Para não mencionar que a maioria das compras destes jogos provém do desejo dos jogadores de colecionar CGs exclusivas ou cartas de jogar com a sua personagem favorita. Muitas empresas

aproveitam disto para oferecer também a compra de produtos oficiais, como *photocards*,¹²² livros de ilustrações, posters e muito mais.

Com este trabalho de projeto, procurou-se responder à pergunta: "A arte tem primazia sobre a narrativa num *otome game*?" Neste sentido, desenvolveu-se um jogo onde a qualidade visual era a única que mantinha consistência, enquanto que a narrativa era propositadamente quebrada. Para investigar essa questão foi realizado o jogo¹²³ que posteriormente foi testado por 26 participantes. A duração média para completar o jogo variava de 30 a 50 minutos, consoante a velocidade de leitura de cada jogador. Após a sua conclusão conduziu-se um pequeno inquérito, que entre outras coisas procurou aferir se o jogador compreendeu a narrativa e se a sua experiência de jogo tinha sido positiva. Se a resposta a estes dois fatores fosse "sim", então este estudo inclina-se a demonstrar que, de facto, a parte visual num *otome game* é mais importante do que a história/narrativa- já que os jogadores não teriam sido capazes de compreender a história, embora julgassem o contrário.

3.1. AVALIAÇÃO E ANÁLISE DE RESULTADOS

Após a conclusão do *dating sim*, foi criado um questionário utilizando o Google Forms¹²⁴. O jogo e o inquérito foram promovidos em várias plataformas de redes sociais e reforçado por recomendações boca-a-boca de amigos e colegas universitários.

Tendo em conta o número de respostas ao inquérito (N=26) e o facto de se tratarem de respostas de opiniões, não se pretende chegar a uma conclusão absoluta em relação à questão inicial. Mas pretende-se verificar uma direção de resposta, caso esta exista.

Abaixo segue-se uma análise das perguntas colocadas no inquérito e os seus respetivos resultados. Todos os participantes são anónimos, e nenhuma resposta foi manipulada de forma a chegar a uma conclusão predeterminada.

3.1.1. QUESTÕES ACESSÓRIAS

Antes de averiguar a opinião do projeto em si, foram colocadas questões para avaliar o histórico e preferências dos jogadores.

¹²² *Photocards* são cartões contendo fotografias das personagens.

¹²³ Verificar o ponto 4.

¹²⁴ O Google Forms é uma ferramenta gratuita de criação de formulários online.

1. “Que género de *dating simulators* gostas?”

Nesta questão tentou-se identificar quais os subgéneros de *dating simulators* os participantes estavam familiarizados. Foram introduzidas as opções “RPGs” e “*Visual Novels*” de modo a verificar que, efetivamente, a maioria dos integrantes não conseguem distinguir a diferença entre os géneros de videojogos.

What genre of dating simulators do you enjoy?

26 responses

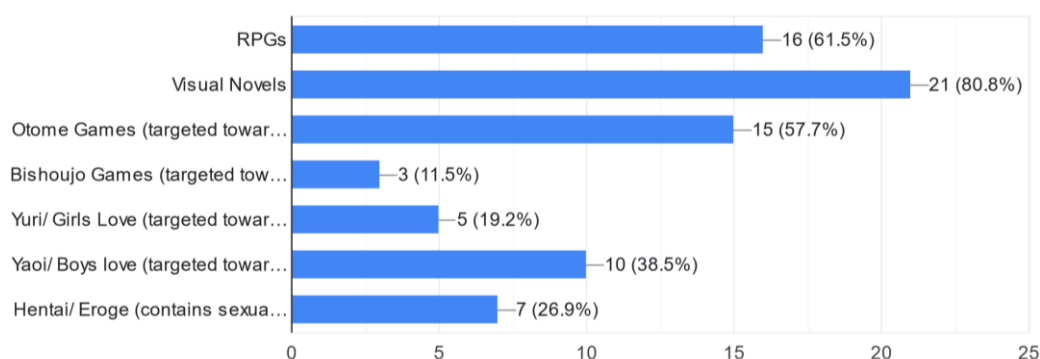


Figura 46 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem e número de respostas à pergunta “Que género de *dating simulators* gostas?”

Verificou-se que a maioria (80,8%) tinha conhecimento do formato dos *visual novels* que se assemelham aos dos *dating sims*, e que mais de metade dos intervenientes (57,7%) gostam de *otome games*, que era o público-alvo que este projeto procurava.

2. “Achas que é importante haver personalização das personagens dos jogadores?”

Procurou-se entender se a caracterização pré-definida dos protagonistas nos *dating simulators* geram desconforto ou alienação nos jogadores.

Do you think it's important to have player's character customization?

26 responses

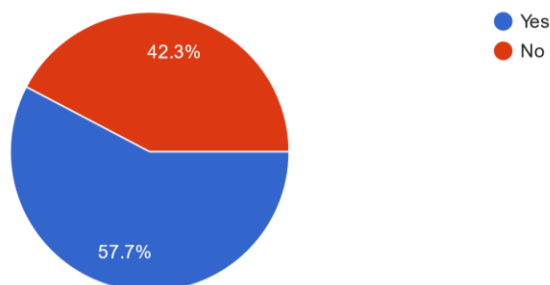


Figura 47 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “Achas que é importante haver personalização das personagens dos jogadores?”

Também procurou-se averiguar se a caracterização da personagem principal no jogo trouxe estes sentimentos. Mais do que metade (57,7%) respondeu que sim.

3. “Terminaste o jogo?”

Quis saber-se se a narrativa não-linear do jogo gerou confusão e teve algum efeito em afastar os jogadores, que consequentemente, os levou a não concluir o jogo.

Did you finish the game?

26 responses

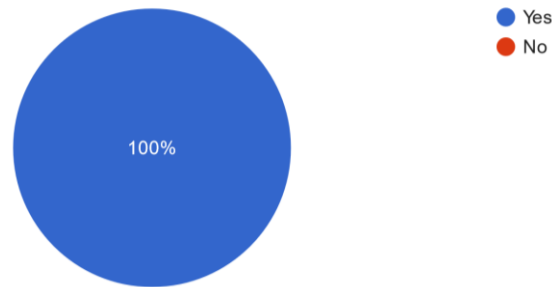


Figura 48 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “Terminaste o jogo?”

Todos os participantes (100%) acabaram o jogo.

4. “O que mais te atraiu na tua personagem favorita?”

Tentou-se averiguar se o aspeto visual também influencia a popularidade e escolha das personagens por parte dos jogadores.

What attracted you the most about your favorite character?

26 responses

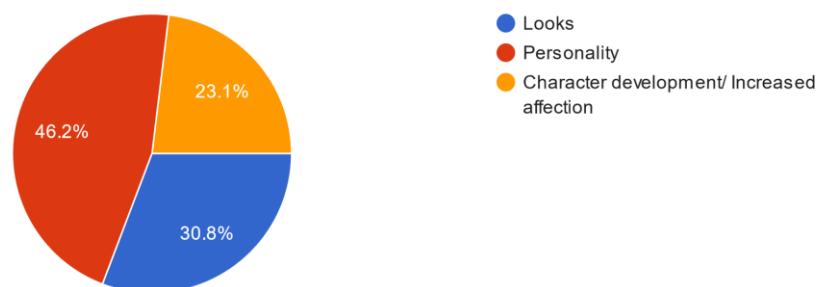


Figura 49 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “O que mais te atraiu na tua personagem favorita?”

Comprova-se que a maioria (46,2%) seleciona a sua personagem favorita com base na sua personalidade. Seguidamente, pelo seu aspeto físico (30,81%) e por último, pelo desenvolvimento e aumento da afeção (23,1%).

3.1.2. QUESTÕES FUNDAMENTAIS

Entre as perguntas secundárias destinadas a perceber os participantes, encontravam-se as questões mais significativas que determinariam a conclusão e o desfecho deste estudo. Entre elas, estavam também incluídas escalas de avaliação de 1 a 10 sobre a arte do jogo, de modo a entender se os gráficos corresponderiam às expectativas de um *dating simulador* comum.

1. “O que te atrai a escolher um jogo?”

Um dos principais indicadores que revelariam se o conteúdo visual realmente se destaca mais do que o conteúdo narrativo. Visto que é impossível revelar a história toda de um jogo antes de a experienciá-la. Inclusive, tentou-se examinar se o que levou os jogadores a jogar este jogo em particular, visto ainda não haver críticas.

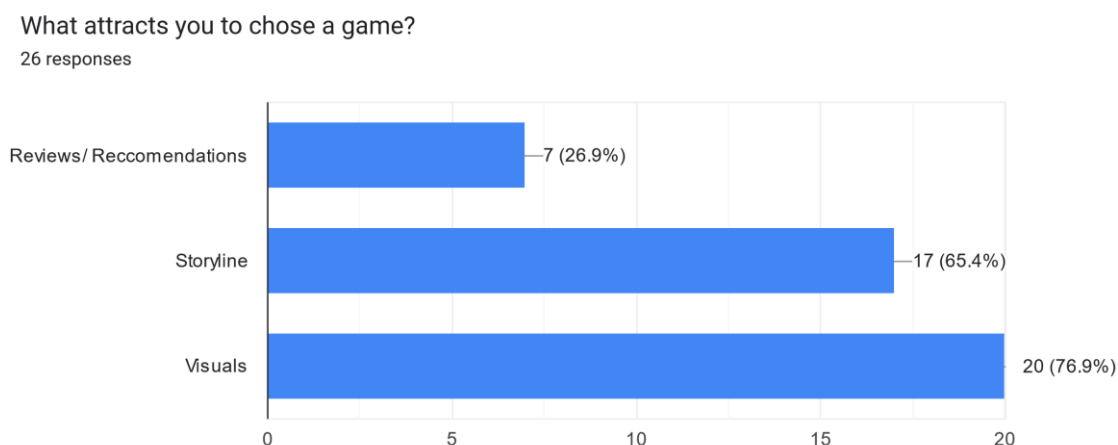


Figura 50 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem e número de respostas à pergunta “O que te atrai a escolher um jogo?”

Confirma-se que a maioria (76,9%) dá prioridade à seleção de jogos com base no aspeto visual. No entanto, uma percentagem significativa (65,4%) também dá grande importância ao enredo no seu processo de decisão. Apenas (26,9%) indicaram que confiam em recomendações/ críticas quando escolhem jogos.

2. “Já alguma vez jogaste um *dating simulator*?”

Pretendeu-se perceber se os jogadores já tinham previamente experienciado este género de jogos. Se “sim”, estariam mais inclinados a compreender o conceito do jogo e a entender a sua abordagem satírica.

Have you ever played a dating simulator before?

26 responses

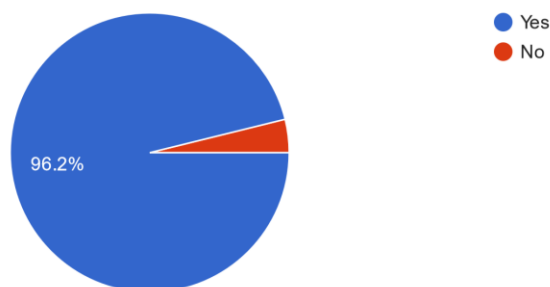


Figura 51 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “Já alguma vez jogaste um *dating simulator*?”

Uma esmagadora maioria (96,2%) disse que sim.

3. “És consumidor habitual de *dating simulators*?”

Semelhante à pergunta anterior. Permitiu também entender o público-alvo a que este jogo chegou.

Are you an average consumer of dating simulator games?

26 responses

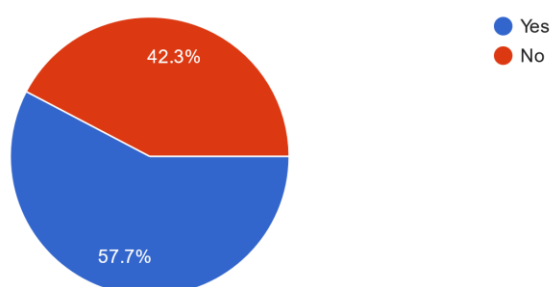


Figura 52 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “És consumidor habitual de *dating simulators*?”

Como se verificou na primeira pergunta das questões secundárias, a maioria dos participantes já tinham experimentado *otome games*. Confirma-se novamente que mais de metade da audiência (57,7%) também são consumidores habituais deste género.

4. “Qual é que acha que é mais importante? Arte ou história?”

A questão principal que definiria a totalidade esta pesquisa.

Which do you think is more important?

26 responses

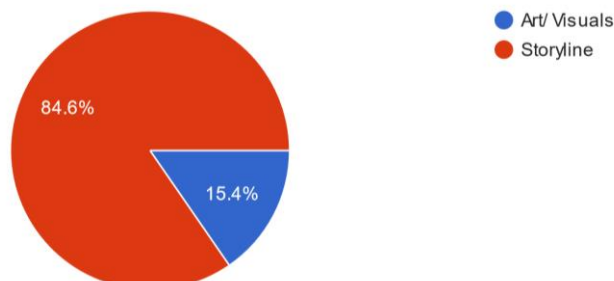


Figura 53 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “Qual é que acha que é mais importante? Arte ou história?”

Apesar de haver um pequeno grupo que concorda que o aspeto visual dos jogos é mais relevante (15,4%), no geral, os participantes estão mais inclinados a responder (84,6%) que a narrativa da história tem primazia sobre a arte neste contexto.

5. “Entendeste a história?”

Esta pergunta representava um risco potencial, pois podia revelar se o público estava consciente da verdadeira natureza do estudo que estava a ser realizado. Indicaria também se o jogador pensa que percebeu a narrativa (que é propositadamente quebrada), ainda que isso não seja possível.

Did you understand the storyline?

26 responses

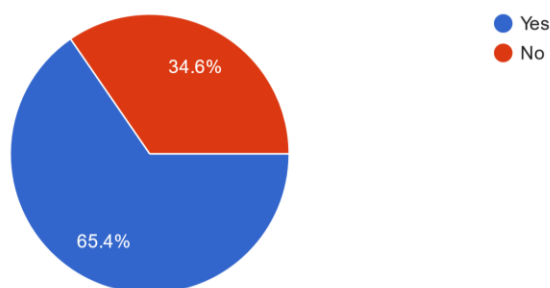


Figura 54 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem de respostas à pergunta “Entendeste a história?”

A maior parte (65,4%) respondeu que entendeu a história do jogo, mas também houve uma porção significativa (34,6%) que disse que não.

6. “O que achaste do *design* das personagens?”

Isto serviria para avaliar se as personagens eram apelativas em termos de estética visual, concluindo assim a eficácia do estilo *bishounen* em cativar os jogadores. Além disso, poderia fornecer informações sobre as preferências e gostos do público-alvo

What did you think about the character's design?

26 responses

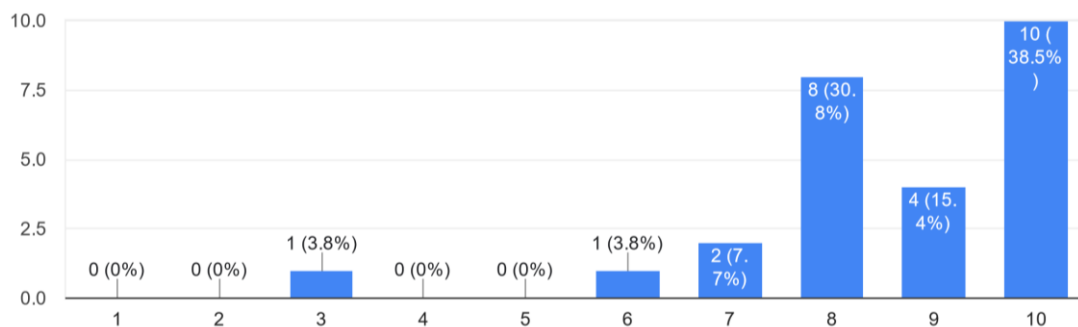


Figura 55 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem e número de respostas à pergunta “O que achaste do *design* das personagens?”

Numa uma escala de 1 a 10, onde 10 representa a nota máxima positiva atribuída, a maioria dos participantes (38,5%) avaliou o *design* das personagens com a nota máxima. Isto resultou numa média de 8,58.

7. “O que achaste das ilustrações dos fundos?”

Isto mostraria se as ilustrações dos fundos se integravam perfeitamente na estética geral do jogo e não contrastavam demasiado, potencialmente obscurecendo as personagens e perturbando a harmonia visual das cenas.

What did you think about the background art?

26 responses

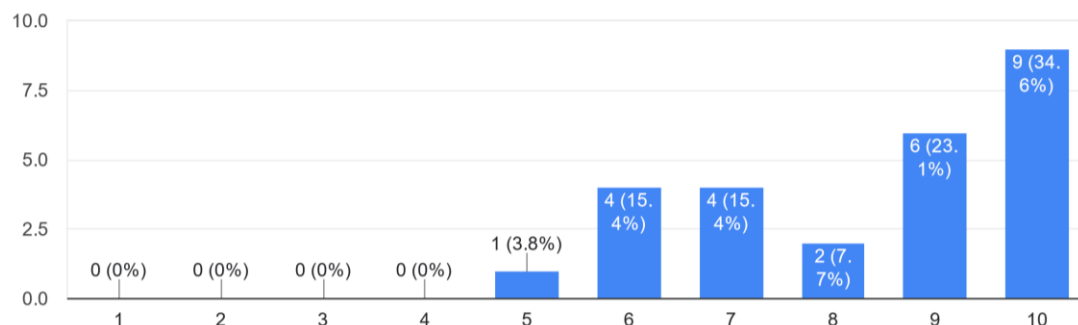


Figura 56 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem e número de respostas à pergunta “O que achaste das ilustrações dos fundos?”

Novamente a maioria dos participantes (34,6%) avaliou a ilustração dos fundos com a nota 10. Isto levou a uma média de 8,35.

7. “O que achaste das ilustrações (CGs)?”

À semelhança do *design* das personagens, os CGs ou ilustrações das personagens desempenham um papel crucial nos *dating simulators*. Servem como recompensas emocionais para os jogadores e aprofundam a sua ligação com as personagens, tornando-as o foco central. Além disso, os CGs podem ser o que atraem o público para jogar o jogo em primeiro lugar.

What did you think about the illustrations?

26 responses

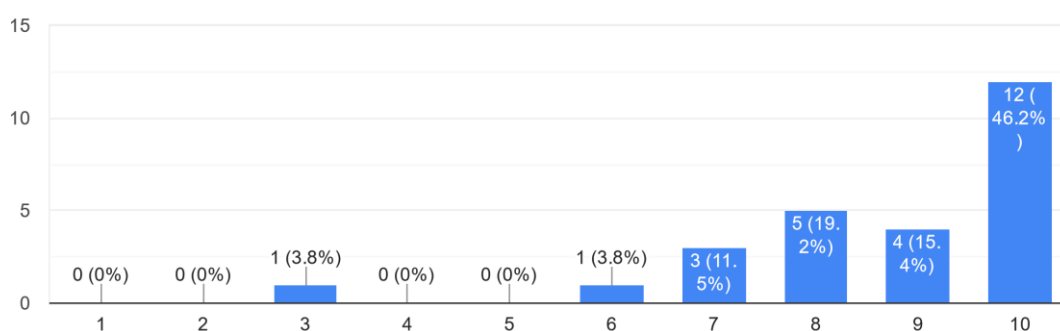


Figura 57 Gráfico do questionário pós-jogo com a percentagem e número de respostas à pergunta “O que achaste das ilustrações (CGs)?”

Mais uma vez, o geral (46,2%) avaliou os CGs ou as ilustrações das personagens com a nota 10. Isto traduziu-se numa média de 8,69.

3.1.3. CONCLUSÕES

Em suma, a análise destaca um paradoxo interessante nas preferências dos jogadores de *dating simulators*. Embora os participantes tenham manifestado preferência pelo enredo em detrimento do aspeto visual, para a seleção prévia do jogo inclinou-se fortemente para a arte e os seus componentes visuais. Esta inconsistência sugere uma desconexão entre as preferências declaradas e o comportamento real, indicando potencialmente uma maior ênfase na estética durante o processo na tomada de decisão.

Apesar das afirmações sobre a compreensão do enredo, um interrogatório subsequente revelou lacunas (alguns jogadores entenderam que o jogo era uma versão *demo* ou que havia um erro no sistema). Ademais, o facto de os jogadores terem ignorado a leitura de um *spoiler* colocado na página de *download* do jogo. Isto levantou questões sobre a importância do envolvimento com os elementos narrativos. Também se pode verificar que

a elevada classificação nos elementos visuais indica uma adesão bem-sucedida aos objetivos de desenvolvimento do jogo, demonstrando o papel significativo da estética na atração e no prazer do jogador.

Para finalizar, coloca-se a resposta à questão central deste trabalho “tem o aspeto visual mais importância que a narrativa num *dating sim*?”. Ainda que não possa ser respondida com toda a certeza, a partir deste estudo e mais concretamente com 65.4% das respostas a afirmarem que entenderam uma narrativa que não era possível entender, verifica-se que as pessoas possivelmente deram mais atenção às ilustrações, que à história.

4. DESENVOLVIMENTO PRÁTICO

O desenvolvimento do *dating simulator* envolveu um processo que englobou vários elementos, incluindo: história, *design* de personagens, expressões (*character sprites*), fundos (*background art*), ilustrações (*CGs*) e *design* gráfico. A realização do jogo foi facilitada pela utilização do Ren'py¹²⁵, uma ferramenta de construção de videojogos *open source*.¹²⁶

A decisão de criar um *dating simulador* como sátira aos *otome games* e aos *reverse harém média* partiu do reconhecimento de que, empiricamente, o enredo por vezes parece não ser importante para o jogo. Ao perceber este facto, o enfâse foi deliberadamente redirecionado para a primazia do aspeto visual. Ao abraçar a sátira, o projeto não só serviria de comentário à narrativa deste género de jogos, como também sublinharia a prioridade da estética visual.

Na conceptualização das personagens, foi tomada uma decisão consciente de se inspirar em personagens estereotípicas *bishounen* predominantes nos *otome games*. O conjunto de personagens inclui arquétipos como *ouji-sama*, *megane*, *lolita* e gémeos.

Foi também feita uma escolha distinta relativamente à representação do jogador no jogo. Para responder antecipadamente a questões relacionadas com o género e a raça/etnia, o jogador é interpretado por uma mascote de um peixe. Esta decisão introduz um elemento surpresa na narrativa, ao mesmo tempo que evita intencionalmente a necessidade de personalização da personagem. Desta forma, evitou-se visar exclusivamente o público feminino, como é comum nos *otome games*, permitindo apelar a um maior número de jogadores

4.1. HISTÓRIA

Em busca do objetivo do projeto de desafiar as narrativas convencionais de *dating simulators*, optou-se por adotar uma narrativa quebrada. Consequentemente, a história foi intencionalmente mal escrita e quase abstrata, incorporando lugares comuns românticos, e clichés narrativos para realçar a sua natureza satírica. O cenário, também pela norma cliché, foi estabelecido num ambiente académico.

Decidiu-se criar quatro caminhos narrativos (*routes*) possíveis, para cada personagem, com a exceção dos gémeos que partilhariam um caminho comum. O jogador começa com a

¹²⁵ Ren'py é uma é uma ferramenta de construção de *visual novels* ou de *simulation games*.

¹²⁶ *Open source* refere-se a software ou projectos cujo código fonte é disponibilizado gratuitamente e pode ser modificado, distribuído e utilizado por qualquer pessoa.

personagem que selecionou, no entanto à medida que a narrativa se desenrola, ocorrem colisões intencionais com a história de outra personagem. Este entrelaçado de histórias serve o objetivo específico de induzir confusão na história. O papel do jogador como peixe torna-se fundamental: devido à sua memória fraca, característicos deste animal, existem lapsos de momentos ao longo da narrativa, instigando assim o caos na linha do tempo.

Com a ajuda do programa Twine¹²⁷, a estrutura das *routes* foi organizada em 15 blocos diferentes. Cada um destes blocos, em média, incluem 40 linhas de diálogo - uma base derivada de uma análise cuidadosa dos

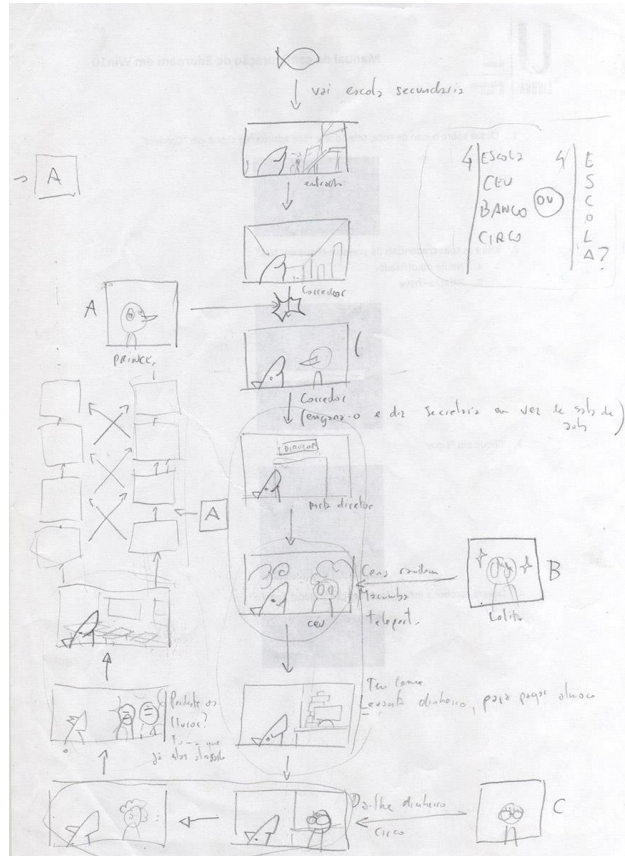


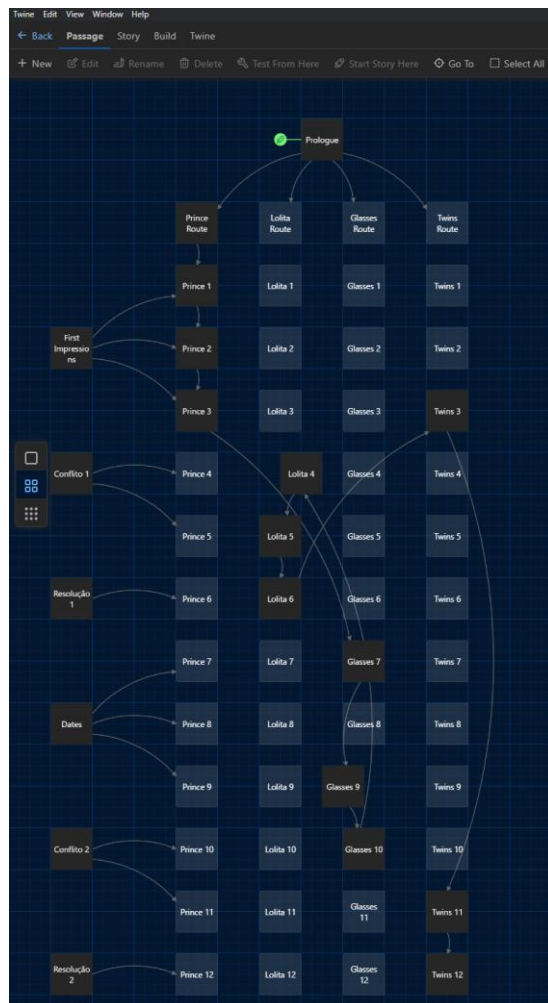
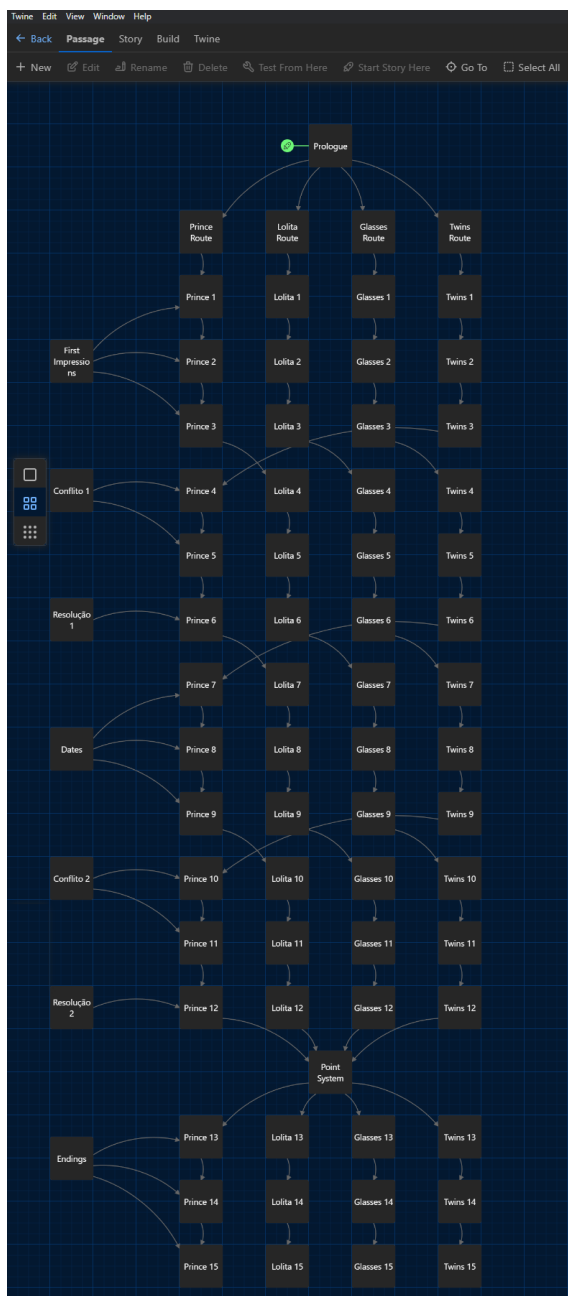
Figura 58 Esquema do conceito inicial da estrutura narrativa do jogo, a partir de *thumbnails*.

padrões de diálogo observados noutros *dating simulators* atualmente disponíveis no mercado. Os blocos foram divididos por cinco temas, excluindo o prólogo (introdução das personagens): primeiras impressões; conflito e resolução (parte 1); encontros; conflito e resolução (parte 2); e finais.

O jogo incorporaria um sistema de pontos concebido para aumentar a participação dos jogadores. Por cada opção escolhida corretamente ao longo da narrativa, os jogadores seriam recompensados com um ponto adicional pela sua interação. À medida que a história avançava, a acumulação de pontos corresponderia a um aumento do nível de afeto da personagem. Ao chegar à conclusão da história, a personagem que tiver acumulado o maior número de pontos levaria o jogador ao seu respetivo final.

O jogo apresentaria três finais distintos, dependendo da pontuação do jogador: Mau, Normal e Bom. Os finais maus retratariam cenários em que a personagem expressaria desinteresse ou tristeza em resposta às interações do jogador; os finais normais demonstrariam uma relação mais neutra, uma amizade ou uma ligação romântica ligeira entre a personagem e o jogador; e os finais bons revelariam relações românticas muito apaixonadas,

¹²⁷ Twine é uma ferramenta que permite escrever histórias interativas e não lineares.



Figuras 59 e 60 Capturas de ecrã do programa Twine. Na esquerda a estrutura inicial da narrativa do jogo, à direita a estrutura final.

com namoricos e demonstrações de afeto. Poderiam até incluir temas como casamento ou a partilha de um futuro comum distante.

Como é norma nos *dating simulators*, haveriam partes na narrativa que exigiriam ao jogador fazer uma escolha que alteraria o rumo da história ou ter consequências nas relações com as personagens, o que por sua vez iria ramificar a narrativa. No entanto, como em alguns jogos anteriormente explorados, as escolhas dadas raramente afetam o rumo da história, apenas os finais. Como consequência disto, as opções apresentadas ao jogador neste jogo impactariam minimamente o enredo. Estas escolhas seriam apenas uma trama para aludir o jogador a sentir que teria liberdade de escolha ou algum senso de controlo na narrativa.

Devido a restrições de tempo, foi tomada a decisão de escolher determinados momentos das quatro *routes*, formando assim uma única *route* caótica, que saltava de história em história. A única diferença disto para o jogo completo, será a aleatoriedade, visto que se focou mais o trabalho numa *route* pré-definida que encapsula os enredos mais clichés e fora de contexto da história de cada personagem, e não uma *route* aleatória - como no caso do jogo completo. Para este estudo, o resultado, porém, é o mesmo. Este ajuste simplificou o processo de desenvolvimento, permitindo uma experiência narrativa mais focada.

A estrutura da *route* única foi aperfeiçoada, passando a ser organizada em 12 blocos distintos, cada um contendo ainda uma média de 40 linhas de diálogo. Esta modificação, embora mantendo os temas originais intactos como no *design* inicial, condensa a narrativa em apenas quatro temas, excluindo o prólogo. Assim foi realizada a porção das primeiras impressões; conflito e resolução (parte 1); encontros; e conflito e resolução (parte 2).

O sistema de pontos foi descartado, e no seu lugar foi implementada uma abordagem mais simples. Com cada opção correta escolhida pelo jogador, aparece uma notificação dentro do jogo, criando a ilusão de que este está no caminho certo para receber uma recompensa com a sua personagem favorita no final. No entanto preservou-se um aspeto do *design* anterior- o registo da história e a opção de retroceder foram desativadas, garantindo que o jogador não tem qualquer registo físico de que a história está a ser “quebrada”.

4.2. *DESIGN* DE PERSONAGENS

O *design* das personagens principais deste *dating simulator* segue o arquétipo dos rapazes *bishounen*, comum em muitos *otome games*. Cada personagem possui corpos delgados e rostos andrógenos, com características típicas de *animé* e *mangá* como narizes pequenos e olhos grandes. Escolheu-se deliberada utilizar o mesmo molde facial para cada personagem, criando uma representação visualmente coesa, mas repetitiva que se alinha com as convenções do género destes jogos.

Tendo em conta que o jogo se passa em ambiente académico, o *design* das personagens exigia a incorporação de uniformes escolares. Dado que o jogador iria jogar como um peixe, optou-se por adotar um tema náutico para as roupas. Retirou-se inspiração na icónica moda dos uniformes estilo marinheiro frequentemente visto em vários *mídias* japoneses, especialmente em jogos, *animés* e *mangás*.

A escolha do vestuário tornou-se um tópico pertinente para o *design* das personagens. O azul-marinho foi selecionado como a cor principal para os casacos dos uniformes,



Figura 61 Ilustração dos uniformes da Marinha Imperial Japonesa do século XX.



Figura 62 Design das personagens Kaminari e Uraraka do *anime* “My Hero Academia”.



Figura 63 Exemplo de logotipos de várias academias privadas.

apresentando duas linhas brancas nas lapelas assim como nas mangas; adornados com detalhes dourados na insígnia da escola no bolso do peito e nos botões. Para introduzir contraste, foram adicionadas gravatas e dragonas em azul cerúleo, complementadas pelas cores neutras para as camisas interiores, calças e sapatos. Para fugir ao design simétrico tradicional, foi utilizado um corte mais à direita para os casacos, evitando um visual simétrico.

A insígnia da escola, que está colocada no bolso do peito dos casacos das personagens, é uma imitação evocativa dos logotipos de prestigiadas academias privadas. Desenhada toda em ouro excluindo a coroa de folhas e o pergaminho branco reservado para o lema da escola. O logotipo em si expõe um brasão a emular uma coroa no topo, apresentando abaixo um peixe que salta de um livro rodeado por uma auréola de luz,

simbolizando o conhecimento e rodeado por um ramo de oliveira que simboliza a força, vitória e riqueza. A insígnia pode ter um duplo significado, com o peixe a aludir à personagem do jogador, enquanto que o ramo de oliveira simboliza a paz e amizade entre ambas as espécies.



Figura 64 Design final da insígnia da escola.

Como dito anteriormente, o *design* das personagens seria semelhante ao dos vistos em *animé* e *dating simulators* atuais. Os desenhos são delineados a traço preto, com o uso do *cel-shading*¹²⁸ para uma

coloração coesa e demarcação das formas e *highlights*¹²⁹ pronunciadas que enfeitam elementos como o cabelo, os olhos e pormenores metálicos como os botões. Em particular, a representação de sombras e luzes é caracterizada por contrastes acentuados, com transições suaves mínimas entre eles.



Figura 65 Conceito final do *design* das personagens principais/ interesses românticos do jogo.

¹²⁸ *Cel-shading* é um tipo de renderização não-fotorealista que utiliza menos cores de sombreamento em vez de um gradiente ou matizes e tonalidades.

¹²⁹ *Highlights*, traduzido do inglês significa realces.

4.2.1. OUJI(-SAMA)/ PRINCE/ PRÍNCIPE

A personagem *ouji-sama* é vista como um jovem de beleza excepcional, usualmente caracterizado pelo seu cabelo louro e olhos azuis. Sendo o personagem mais alto, a sua estatura comunica subtilmente uma sensação de superioridade em relação aos outros.

O seu penteado comprido e moderno, arreado com algumas madeixas soltas, serve para realçar a sua vaidade, mas também para lhe dar um toque de charme. Um sinal distintivo perto do olho esquerdo contribui para o ar aristocrático que define a sua personalidade. Os seus traços faciais incluem o canto exterior dos olhos mais altos, em forma de amêndoa, e sobrancelhas altas e bem cuidadas, realçando a elegância geral da sua aparência. Ao contrário do que é estereotipado, a pele desta personagem apresenta uma tez mais bronzeada, uma característica considerada popular no Ocidente. Isto serve como sugestão de que a personagem tem o luxo de ter tempo para ir de férias e passar mais tempo ao ar livre em vez de trabalhar em espaços fechados.



Figura 66 Exemplo de vestuário masculino de ídolos de *kpop*.

O sentido de moda do *prince* é ao mesmo tempo extravagante e refinado, distinguindo-o dos outros. Está sempre bem vestido, adornado com acessórios extravagantes que nenhuma outra personagem possui. O *design* inclui franjas douradas nas dragonas, detalhes dourados no colarinho da camisa e um broche dourado no lado direito com o emblema de uma coroa, ligado a um pequeno coração dourado por uma corrente. Um colar dourado com uma pedra azul a combinar com os seus olhos decora o seu pescoço esguio. Afastando-se do código de vestuário da escola, o *prince* opta por sapatos de cerimónia em vez de mocassins, veste um colete interior preto e o colarinho da camisa

ligeiramente aberto, exibindo as suas clavículas.

Nos desenhos iniciais, tentou-se vestir esta personagem com um uniforme mais informal, mas ainda assim asseado, incorporando alguns acessórios dourados como um relógio e uma fivela de cinto. No entanto, tornou-se evidente que isso não expressava claramente a sua personalidade. Experiências subsequentes com roupas inspiradas em ídolos

masculinos de grupos de *k-pop*¹³⁰ (fazendo um paralelo ao seu papel como ídolo da escola) revelaram-se mais apropriadas. O *design* final surgiu, apenas com pequenas alterações, como a gravata e outros pequenos acessórios.

A decisão de lhe dar um penteado mais comprido, ao contrário do típico cabelo curto e arranjado associado às personagens *ouji-sama*, foi muito significativa. Esta escolha não só revela o seu narcisismo, como também reflete a sua personalidade pouco rígida. Apesar de ele ser tratado como realza, não tem as responsabilidades e as regras associadas a esse estatuto, pelo que precisava de um penteado mais "livre".



Figura 67 Desenhos conceituais iniciais da personagem *Prince*.

4.2.2. *SHOTA/LOLITA/ LOLI*

O rapaz *lolita*, em obediência à norma, é o mais baixo em altura entre as personagens principais, parecendo distintamente mais jovem e quase como uma criança. É o *shota* estereotipado e protagonizado em muitos *otome games*, sendo o seu ponto de atração principal a sua fofura.

A personagem veste-se com roupas intencionalmente largas ou de grandes dimensões, como um casaco que quase esconde as mãos e calças que precisam de ser enroladas. Adornado excessivamente com acessórios coloridos como alfinetes em forma de estrela e coração, juntamente com ganchos de cabelo. Contribuindo ainda mais para o seu estilo único, ele veste um estilo de jaqueta diferente optando por um casaco de malha para realçar a sua estética *kawaii*; assim como a adição de renda na gola da camisa, uma característica da moda japonesa *Lolita*. Estas escolhas não só enfatizam a sua estatura, como também o fazem parecer mais jovem.

¹³⁰ *K-pop* é a abreviatura de *Korean popular music* (música popular coreana), uma forma de música popular originária da Coreia do Sul.

As suas características faciais incluem uma tez pálida como a das crianças da era vitoriana, olhos redondos e grandes com sobrancelhas finas e suavemente arqueadas. O *loli* apresenta cabelos e olhos coloridos e sardas de múltiplas cores colocadas no nariz e nas maçãs do rosto, distinguindo-os dos restantes e prefigurando a sua origem divina. Para completar o conjunto cabelo é curto e desordenado, com franja para acentuar a sua personalidade de “pirralho”.

Nos primeiros esboços, era evidente desde o início que a personagem estaria vestida com uma versão "mais aconchegante" do uniforme da escola, sem deixar de respeitar as regras estabelecidas. A parte de cima da roupa tinha de ser



Figura 68 Representação do estilo de moda japonesa *Lolita*.

sobredimensionada, como se fosse um miúdo a experimentar as roupas do irmão mais velho. Da cintura para baixo, tudo se alinha com a norma da escola, com o único desvio sendo a escolha de descartar as meias para um visual mais casual. Era também pressuposto que ele teria um penteado mais indisciplinado, semelhante ao da maioria das crianças e personagens *shota*. A decisão de lhe dar franja pareceu a mais adequada, uma vez que quando retirada, resultava numa aparência mais madura. Além disso, era evidente que ele teria o cabelo de cor clara, tendo sido consideradas opções como louro, cor-de-rosa ou roxo pastel, mais uma vez, visto que as cores mais escuras resultariam num aspeto mais maduro, contrária à intenção do projeto.



Figura 69 Desenhos conceituais iniciais da personagem *Lolita*.

4.2.3. MEGANE/ GLASSES/ÓCULOS

O *megane* encarna o arquétipo de um personagem *bishounen* que usa óculos. É tipicamente exclusivamente caracterizado com cabelo e olhos escuros.

Foram escolhidos óculos grossos com lentes quadradas, uma vez que os óculos redondos teriam suavizado o aspeto da personagem, desviando-se da impressão desejada. Exibe olhos cinzentos, monólios e afiados, e sobrancelhas escuras, grossas e direitas comum entre os homens da Ásia Oriental.

Para realçar a sua natureza enigmática, a ideia de um penteado que revelasse a testa foi descartada. Em vez disso, a personagem *glasses* tem uma franja espessa que cobre a metade superior do rosto, revelando um mínimo de fios soltos. O uniforme escolar é usado corretamente, sem ajustes nas medidas das calças ou camisa. Ele usa as meias pretas obrigatórias e os sapatos corretos, mantendo uma aparência organizada. Ao contrário dos outros, esta é a única personagem que se abstém do uso de acessórios ou modificações extra, sendo o único acréscimo um clipe de gravata prateado para enfatizar a sua personalidade séria.

O processo de *design* foi relativamente simples, sendo que a principal exigência era que ele transmitisse uma aparência cuidada. Foram feitas alterações mínimas ao seu uniforme escolar, uma vez que a personagem interpreta o estereótipo do bom aluno, impedindo a inclusão de acessórios extravagantes. O aspeto mais desafiante residia no penteado-tradicionalmente, mostrar a testa é visto como algo mais maduro, enquanto que a franja transmite uma sensação de mistério, embora com menos sofisticação. Após uma análise cuidadosa, foi decidido que a personagem usaria franja, mas o seu cabelo seria meticulosamente penteado na perfeição.



Figura 70 Desenhos conceituais iniciais da personagem *Glasses*.

4.2.4. GÉMEOS

Gêmeos são um arquétipo comum visto em *otome games* pelo seu apelo romântico proibido. As personagens são desenhadas para serem semelhantes mas não idênticas, cada uma refletindo uma personalidade distinta mas mantendo uma ligação temática entre ambas. Normalmente, penteados e cores de cabelo semelhantes são suficientes para que os jogadores façam a conexão.

Começando pelas semelhanças, ambos têm cabelo castanho e olhos verdes traquinas, emoldurados por sobranceiras angulares. Para criar um elemento de confusão para o jogador, os seus penteados são espelhados e os casacos de ambas as personagens são intencionalmente deixados abertos, eliminando quaisquer pistas visuais que possam revelar as suas identidades.

O *design* do gêmeo “bom” segue uma abordagem simples, com alterações mínimas ao uniforme escolar- apenas o casaco está aberto e a camisa de colarinho está ligeiramente desabotoada, enquanto o resto segue o código de vestuário da escola. Até os sapatos, as meias e as calças mantêm o código prescrito, embora com ligeiras alterações para dar um ar mais descontraído.

Em contraste, o *design* do gêmeo “mau” adota uma estética mais caótica. O seu colarinho é mais aberto, revelando uma t-shirt interior vermelha por baixo, e as bainhas das calças são ligeiramente mais para cima e enroladas. Optou-se por um visual mais casual, renunciando a camisa dentro das calças e a gravata, as mangas estão arregaçadas e calça ténis informais. Para realçar ainda mais a sua atitude rebelde, está repleto de piercings de prata em ambas as orelhas e usa um grande penso branco no rosto.

Na fase conceptual, os penteados dos gémeos foram inspirados em elementos de *design* mais antigos presentes na personagem *megane*. Revelou-se ideal, pois apresentava uma franja lateral que podia ser espelhada para distinguir os gémeos. O *design* do gêmeo “bom” desenvolveu-se com facilidade, apenas incorporando a abertura do casaco para se alinhar com o estilo do irmão. Este pormenor não só complementava ambos, como também servia como um indicador subtil do seu carácter mais amigável.

Por outro lado, a criação do *design* para o gêmeo “mau” apresentou mais desafios, uma vez que as alterações tinham de ser visíveis, mas não tão evidentes que o distinguíssem facilmente do seu irmão. As mudanças iniciais incluíam o arregaçar das mangas e das calças, uma camisa ligeiramente aberta e uma gravata torta. No entanto, após uma análise mais aprofundada, tornou-se claro que a personalidade rebelde da personagem seria melhor representada sem gravata. A diferenciação dos sapatos obedeceu a um equilíbrio delicado;

foi tomada a decisão de alterar o modelo, mantendo a mesma cor para evitar que se destacasse demasiado. O passo final na criação envolveu a incorporação de elementos que sugerissem a sua identidade problemática. Os piercings foram uma escolha óbvia, juntamente com a utilização de pensos para aludir à ideia de que ele está sempre envolvido em conflitos. Mais tarde, os pensos foram reduzidos a apenas uma grande ligadura branca na bochecha para evitar uma subcarga visual.



Figura 71 Desenhos conceituais iniciais das personagens Gêmeos.

4.2.5. PROTAGONISTA

A caracterização do jogador como um peixe desempenhou um papel crucial no jogo, isto porque daria razão à maneira de como a narrativa quebrada é apresentada. No entanto, esta característica é oculta para os jogadores até ao início do jogo.

O processo de conceção foi bastante direto. Tirou-se inspiração na personagem do apresentador de notícias da série de animação "SpongeBob SquarePants"¹³¹. A personagem seria um estudante como o restante do elenco, portanto, usaria o uniforme escolar. As suas cores seriam harmoniosas com a sua roupa, pelo que foi escolhido um azul claro. Contudo, ao contrário das restantes personagens apresentadas no jogo, o protagonista seria exposto na barra lateral do canto inferior esquerdo, ao lado da caixa de texto. Isto eliminaria qualquer constrangimento em relação ao tamanho da figura em relação aos outros. Igualmente serviria para ocultar parcialmente a sua imagem aos jogadores, fazendo com que estes tomassem o seu lugar na história.

¹³¹ HILLENBURG, Stephen. (1999). SpongeBob SquarePants.



Figura 72 Personagem do apresentador de notícias da série de animação " SpongeBob SquarePants ".



Figura 73 Protagonista do jogo.

4.2.6. PERSONAGENS SECUNDÁRIAS

As personagens secundárias deste *dating simulator* contrastam fortemente com as personagens principais, apresentando variações significativas em termos de altura, peso e idade. Ao contrário das personagens *bishounen* meticulosamente construídas, estas figuras foram intencionalmente concebidas para se desviarem da estética "perfeita".

Em vez disso, seguem uma abordagem satírica, representando cada um deles um estereótipo distinto. Por exemplo, a personagem do médico encarna a imagem clichê de um homem idoso, o professor é um homem de meia-idade com óculos e a personagem do deus assume uma figura anatomicamente exagerada e musculada.

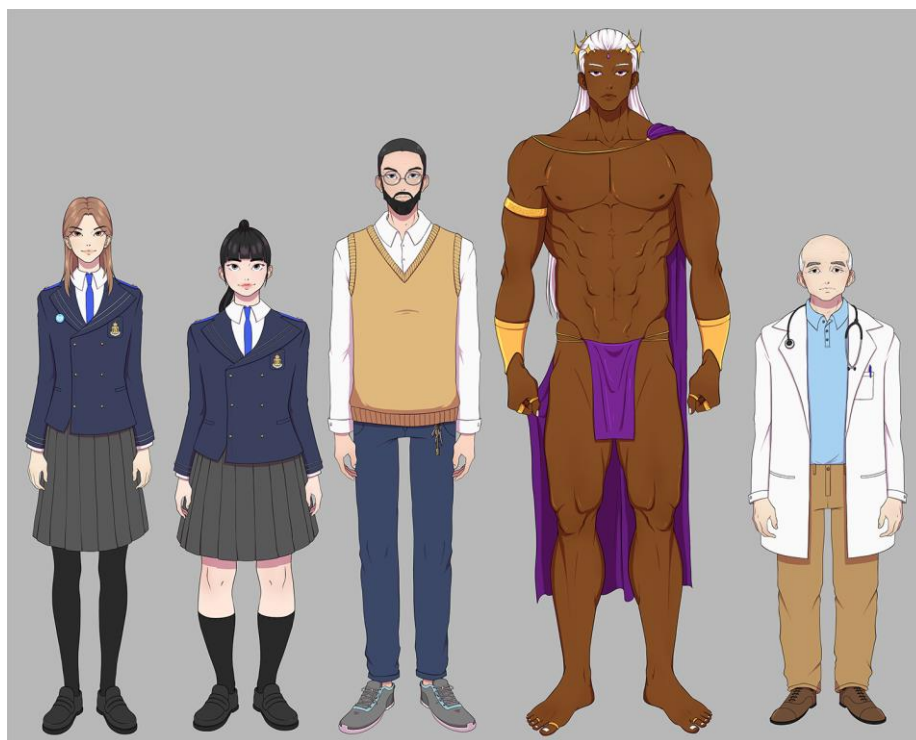


Figura 74 Conceito final do *design* das personagens secundárias do jogo.

4.2.6.1. PROFESSOR

A personagem do Professor inspira-se no orientador deste trabalho de projeto, juntamente com influências de professores estereotipados frequentemente retratados em *animés*, *mangás* e outros *mídia*. Usa barba, mantém um penteado curto e óculos arredondados para contribuir para a sua "aura" intelectual, diferenciando-se da personagem *megane*.

Com um colete de malha, o seu vestuário procura encontrar uma harmonia entre o conforto e o ambiente académico, distinguindo-se dos seus estudantes ao deixar o colarinho da camisa ligeiramente aberto e ao prescindir da gravata. Para reforçar ainda mais o seu estilo casual e assinalar a sua liberdade em relação às regras rígidas da escola, ele opta por calças de ganga e ténis como parte do seu conjunto. Para completar o seu *design*, o Professor é incluído com um conjunto de chaves, uma referência aos acessórios práticos normalmente associados aos educadores.



Figura 75 Desenhos conceituais iniciais da personagem Professor.

4.2.6.2. ESTUDANTE

A estudante é inspirada numa amiga e colega, aplicando certos traços como a cor do cabelo e descartando outros como os óculos para se diferir de outras personagens. Esta personagem transmite um temperamento simpático e amigável, evidenciado por feições como olhos grandes, sobrancelhas grossas e uma figura ligeiramente mais cheia. O seu penteado é um rabo-de-cavalo para evitar confusão visual desnecessária.

Veste a versão feminina do uniforme escolar, contendo: o casaco, a camisa, a gravata, os mocassins, e uma saia plissada cinzenta - comum nos uniformes escolares japoneses e nas academias privadas do Ocidente. Complementado por meias até ao joelho, um detalhe que favorece para demonstrar a sua personalidade “aberta”.

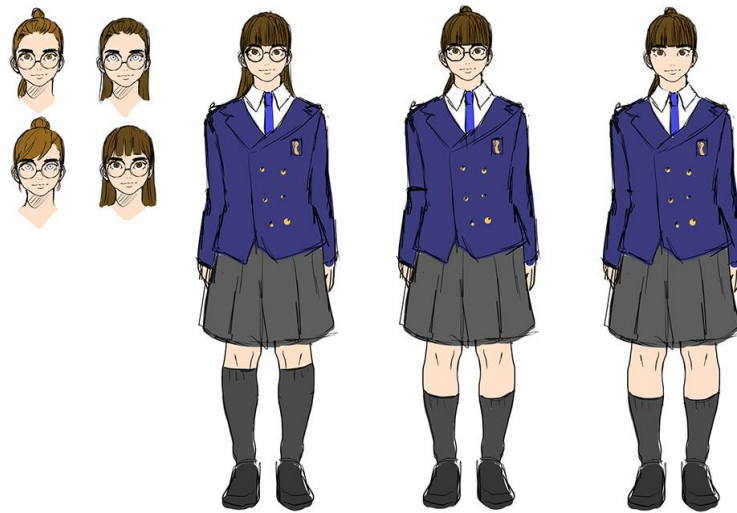


Figura 76 Desenhos concetuais iniciais da personagem Estudante.

4.2.6.3. DEUS

O personagem Deus representa a imagem estereotipada de uma divindade inspirada no Olimpo, apresentando partes do corpo anatomicamente aumentadas que relevam, um

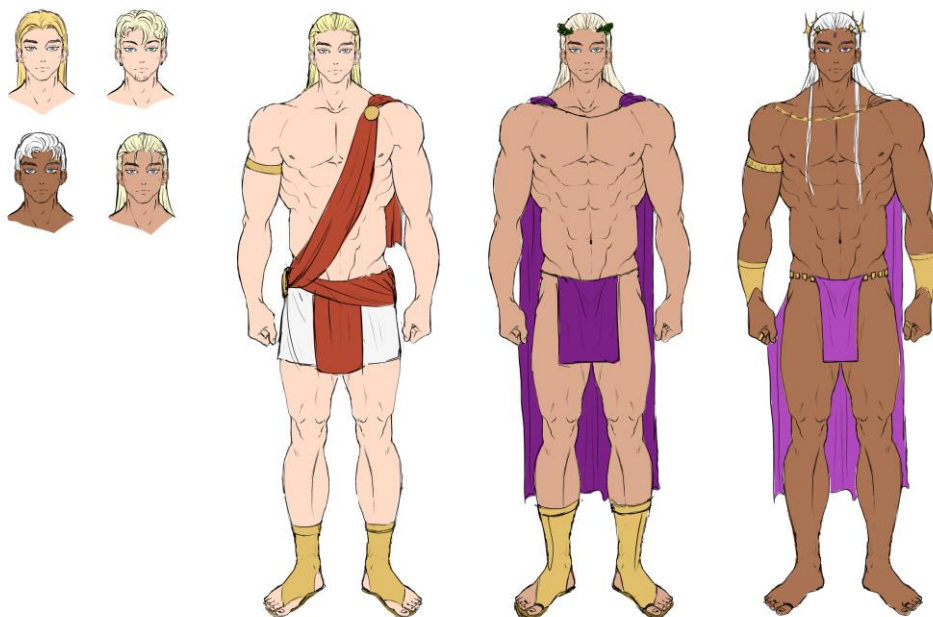


Figura 77 Desenhos concetuais iniciais da personagem Deus.

físico de guerreiro. A moda inspira-se na mitologia romana e grega, adotando uma abordagem satírica ao incorporar elementos excessivamente sensuais como a falta de roupa, sendo a sua maior peça a meia capa. Com a adição de braceletes, a personagem exala qualidades guerreiras e reais, realçadas pela utilização predominante da cor púrpura.

Para equilibrar a sua energia masculina, a personagem é presenteada com cabelo longo e pestanas, introduzindo um toque contrastante de feminilidade. Adornado com acessórios como um chakra na testa, anéis e uma coroa em ouro que complementam a sua pele escura. A escolha do cabelo e unhas brancas serve como um sinal, semelhante ao da personagem *lolita*, sugerindo a sua natureza divina.

4.2.6.4. PRESIDENTE DO CLUBE DE FÃS

A Presidente do clube de fãs simboliza as entusiastas de *boy bands*¹³² e *groupies*¹³³, no entanto exala um ar de beleza adaptado ao molde de uma *bishoujo* mas no estilo de *bishounen* - envés de enfatizar os seus traços femininos e torná-la mais “fofa”, ela exibe uma figura esbelta, com membros longos que transpiram elegância. Apesar de possuir elementos de charme, o seu *design* dá uma reviravolta - com olhos afiados, virados para cima e sobrancelhas arqueadas, contribuindo para uma aparência mais fria e algo perigosa.

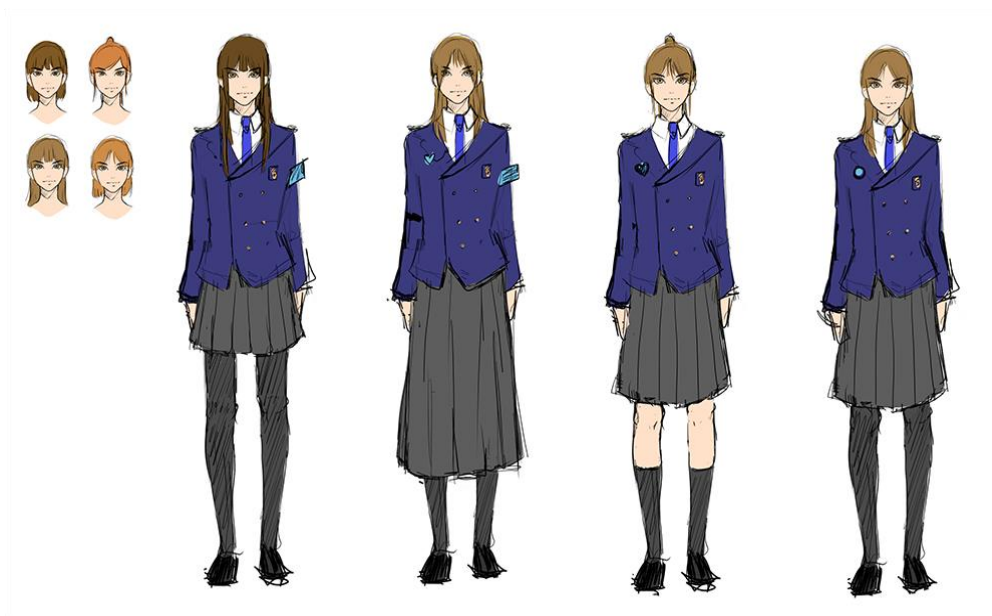


Figura 78 Desenhos conceituais iniciais da personagem Presidente do Clube de Fãs.

¹³² *Boy bands* são definidas como grupos vocais constituídos por cantores do sexo masculino.

¹³³ *Groupie* é um termo inglês utilizado para caracterizar jovens mulheres que admiram um cantor ou banda, seguindo-os em viagens, em busca de um envolvimento emocional ou sexual com os seus ídolos.

Embora adere ao uniforme da escola como todos os outros alunos, distingue-se com um pin seu casaco, azul a condizer com os olhos do *ouji-sama*. O pin tem o texto "President" dividido ao meio, com um emblema de uma coroa no topo. Para dar um toque conservador, ela veste umas *collants* pretas, que simbolizam a castidade e refletem a sua personalidade reservada.

4.2.6.5. DOUTOR

A personagem do Doutor imita principalmente o icónico professor da série *Pokémon*¹³⁴, bem como várias representações de médicos encontradas em outros *mídia*. Para transmitir uma imagem de conforto própria de um indivíduo mais velho, ele veste um pólo azul bebé e calças caqui. Apesar deste conjunto informal, a junção de sapatos de cerimónia reforça a sua identidade profissional mantendo uma aparência respeitável. Possui obviamente os elementos-chave do vestuário de um médico: uma bata de laboratório e um estetoscópio.

Para acentuar a sua idade, ele tem os olhos caídos, manchas na pele e rugas. As suas sobrancelhas são grossas e cinzentas e o cabelo branco, juntamente com uma coroa de calvície, fazendo-o um ícone de sabedoria e experiência.

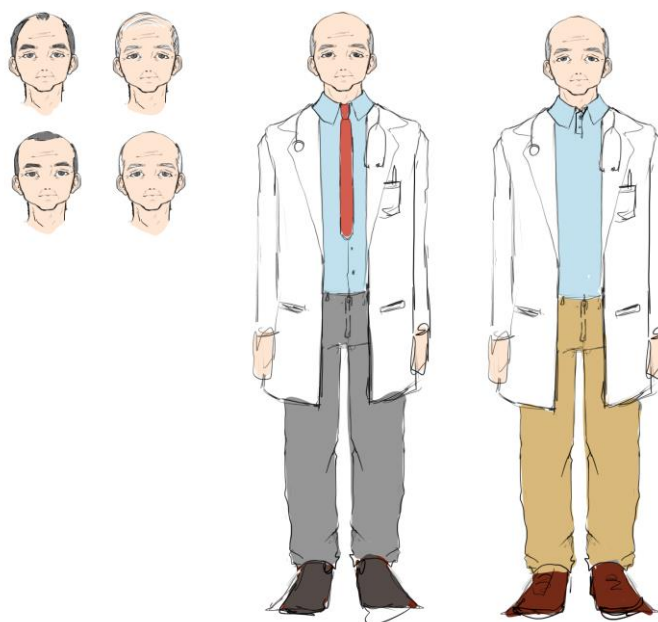


Figura 79 Desenhos conceituais iniciais da personagem do Doutor.

¹³⁴ TAJIRI, Satoshi. (1995). *Pokémon*

4.3. EXPRESSÕES (*CHARACTER SPRITES*)

Em *dating sims*, *character sprites* desempenham um papel crucial na representação visual das personagens no jogo. Os *sprites* são essencialmente imagens ou ilustrações em 2D, neste caso de uma personagem, demonstrando um sentimento específico. Estes *sprites* servem para representar visualmente as personagens durante o diálogo e as sequências narrativas do jogo.

Character sprites vêm frequentemente com várias interpretações de emoções para refletir o estado de espírito e reações das personagens. Estas expressões podem incluir felicidade, tristeza, raiva, surpresa e muito mais. Para dar mais diversidade às personagens, cada *sprite* pode vir acompanhado por uma pose específica, como por exemplo, cruzar de braços, de modo evitar a monotonia e a sensação de repetição especialmente quando as expressões faciais são a variável principal.



Figura 80 Expressões da personagem *glasses*.



Figura 81 Expressões da personagem gémeo "mau".

Neste projeto, cada personagem principal tem, em média, seis expressões ou *sprites*: neutro, contente, feliz, zangado, triste e corado. O *prince* e o *glasses*, no entanto, desviaram-se desta norma, tendo cada um deles uma emoção adicional que se alinha com as suas personalidades distintas. O *prince* inclui a expressão "arrogante", em que ele nos pisca o olho e sorri, enquanto que o *glasses* tem uma expressão "misteriosa", com uma mão segurando os óculos perto da sua cara, ofuscando os seus olhos.

As personagens secundárias foram concebidas com uma variedade de emoções mais simples, apresentando em média duas expressões: neutras e felizes, tristes ou zangadas. Uma exceção a este padrão foi a Presidente do Clube de Fãs, que precisou de um espectro mais amplo de emoções incluindo: contente, feliz, triste, raiva e uma expressão única "sem rosto". Esta escolha pouco convencional, em que o rosto da personagem é obscurecido para transmitir uma fúria intensa, está em acordo com o estilo de *animé* e *mangá*, realçando a instabilidade emocional e a imprevisibilidade da personagem.

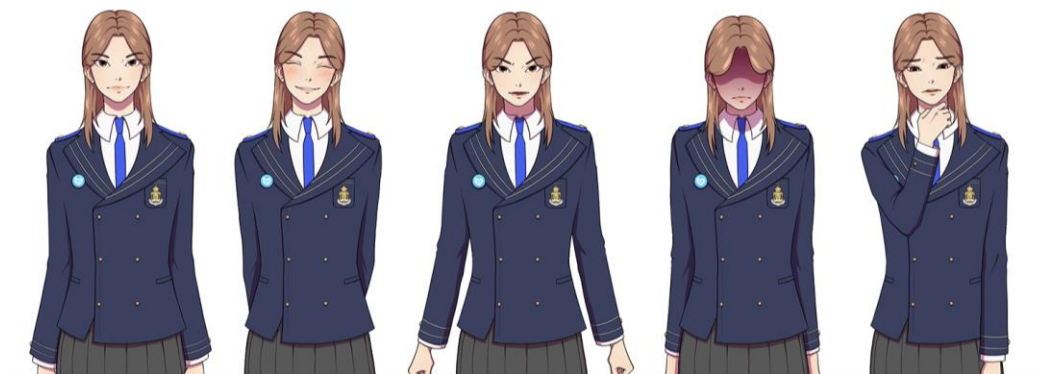


Figura 82 Expressões da personagem Presidente do Clube de Fãs.



Figuras 83 e 84 Expressões das personagens Estudante e Deus.

Para além de haver diferentes *sprites* correspondentes a diferentes emoções, a maioria das expressões de cada personagem foi concebida para incluir variações na postura, posições das mãos/braços e ângulos do rosto. Como dito anteriormente, estas variações nas poses acrescentam profundidade à representação da personagem, contribuindo para uma experiência mais complexa e visualmente envolvente para o jogador.

Para otimizar a sensação de espaço dimensional dentro do jogo, foram criadas duas versões de cada *sprite* de personagem. A versão normal mostrava a personagem da cintura para cima, permitindo o aparecimento simultâneo de duas personagens no ecrã. Por outro lado, a versão ampliada focava a personagem do peito para cima, criando uma experiência visual mais íntima quando apenas uma personagem era visível.

4.4. ILUSTRAÇÃO DE FUNDOS (*BACKGROUND ART*)

Os fundos desempenham um papel fundamental no cenário da narrativa. Normalmente representam espaços genéricos como “uma biblioteca” ou “uma rua” envés de partes específicas desses locais, de modo que as personagens não habitam estes espaços apenas estão contra um pano de fundo.

A *background art* dos *visual novels* e *dating simulators* é concebida para se adaptar perfeitamente ao formato da janela do jogo, de modo a dar espaço aos *sprites* das personagens e à caixa de texto. Dão prioridade à clareza e à simplicidade para evitar que os jogadores se distraiam das personagens e da história. Embora seja popular a utilização de fundos com renderização em 3D, muitos jogos continuam a fazer uso da arte 2D.

Nos videojogos normalmente é utilizado o formato de imagem 4:3 ou 16:9. A escolha entre estes rácios depende das preferências do programador e da plataforma pretendida para o jogo. O formato 16:9 é mais panorâmico e está de acordo com os padrões de visualização atuais, tornando-o adequado para vários dispositivos, incluindo computadores e consolas de videojogos. O formato 4:3, que faz lembrar os ecrãs de televisão mais antigos, é por vezes escolhido pela sua estética mais nostálgica ou retro. Neste projeto optou-se pela dimensão mais contemporânea.

O jogo desenrola-se nos limites de uma escola secundária japonesa, um cenário muito utilizado em *dating simulators*. Os fundos abrangem várias cenas dentro deste edifício, desde o exterior e entrada da escola até ao corredor, sala de aula, biblioteca, sala do clube, bem como outros locais essenciais para a história, como uma rua, um café e um quarto de hospital.

Para criar estes ambientes, foram obtidos modelos 3D a partir da comunidade 3D Warehouse¹³⁵ do programa SketchUp¹³⁶, onde milhares de colaboradores partilham generosamente as suas criações. No entanto, foram efetuadas algumas modificações para alinhar estes fundos com as necessidades específicas do jogo. Alguns objetos tiveram de ser colocados, como os cacifos na entrada da escola, ou a estrutura arquitetónica que teve de ser ajustada para caber no formato do ecrã. Também foram feitos acertos à vista da câmara para manter uma perspetiva linear 2D consistente, um elemento crucial para enquadrar as personagens que estão inseridas num plano frontal. Isto ajuda a manter uma sensação de profundidade sem ser demasiado complexo e não entra em conflito com a perspetiva das figuras.

¹³⁵ 3D Warehouse é uma biblioteca comunitária onde colaboradores partilham modelos e matérias do programa SketchUp.

¹³⁶ SketchUp é um software para a criação de modelos em 3D no computador.

Foi decidido, seguindo a abordagem típica dos *dating simulators*, que os fundos não teriam *linear*¹³⁷ e manteriam um estilo geométrico simples. Esta resolução teve como objetivo evitar que os fundos desviassem a atenção do texto ou das personagens. Foi também estabelecido que todos os fundos incorporariam um tom cor-de-rosa para aumentar a coesão visual dentro do tema do jogo. Além disso, optou-se por evitar a representação da passagem do tempo, como mudanças na iluminação para indicar dia ou noite, a fim de criar confusão para o jogador.



Figura 85 Backgrounds incluídos no jogo.

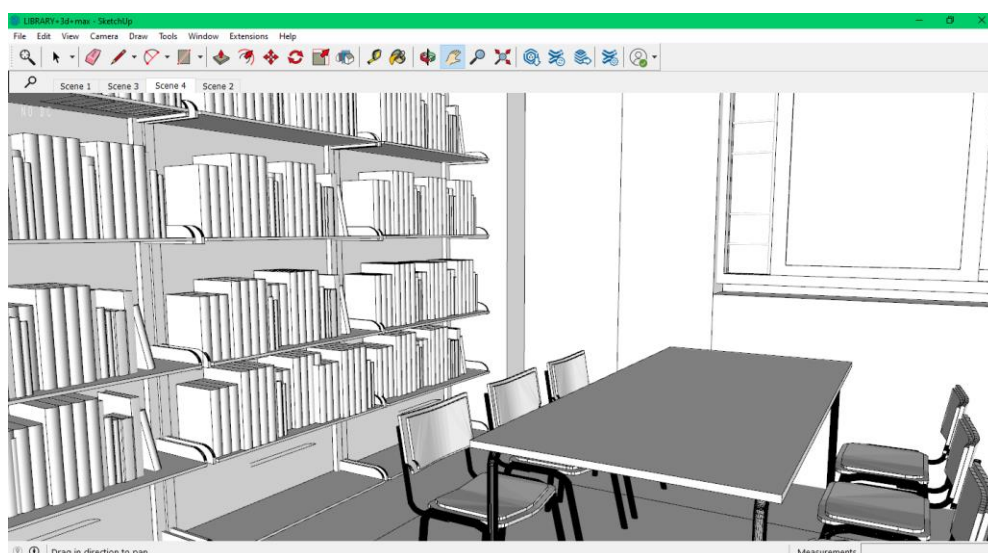


Figura 86 Captura de ecrã do programa SketchUp com o modelo 3D usado como base para a ilustração de fundo da biblioteca.

¹³⁷ *Linear*, traduzido de inglês, significa “desenho de linha” e consiste em qualquer imagem que seja demarcada por linhas distintas, sem gradações de sombra ou matiz para representar objetos bidimensionais ou tridimensionais.

4.5. ILUSTRAÇÕES DE PERSONAGENS (CGs)

No setor dos *dating simulators*, os CGs servem muitas vezes de recompensa para os jogadores quando fazem escolhas corretas, oferecendo momentos de *fanservice* ou como um reforço para cativar ainda mais o jogador e criar uma sensação de intimidade com a outra personagem. Tipicamente, estas ilustrações são colocadas a meio ou no final do jogo, estrategicamente colocadas para maximizar o seu impacto.

Um dilema inicial com que o projeto se deparou foi a inclusão da mascote do peixe em planos íntimos, vistos na terceira pessoa, ao lado das personagens principais. Foi ponderado se esta visão melhoraria ou prejudicaria a experiência do jogador. Entre discussões com colegas, suscitaram preocupações sobre a potencial aversão dos jogadores, uma vez que alguns poderiam ter dificuldade em identificar-se com a mascote do peixe, o que poderia levar a uma potencial disforia quando testemunhassem estas ilustrações.

Além disso, surgiu a questão da perspetiva; tendo em conta a diferença significativa do tamanho entre peixes e seres humanos, retratar cenas como um beijo entre ambos poderia parecer estranho e potencialmente impediria que houvesse uma ligação emocional entre o jogador e personagem. Após uma análise cuidadosa, elegeu-se o uso de ilustrações desenhadas a partir do ponto de vista do jogador, mantendo a sensação de intimidade sem apresentar ambientes constrangedores.

Para relembrar subtilmente os jogadores da sua perspetiva, certas cenas incorporam reflexos da mascote do peixe em locais estratégicos. Esta inclusão acrescenta-se como um *easter egg*, preservando a ligação pretendida e evitando um potencial desconforto.

4.5.1. ILUSTRAÇÃO DO OUJI(-SAMA)/ PRINCE/ PRÍNCIPE

Na história do *prince*, há uma cena romântica em que ele toca no jogador pela primeira vez. Pareceu ser o cenário mais adequado para ilustrar, uma vez que é o momento mais sentimental da sua *route* e também a única altura em que há contacto físico entre as personagens.

A cena desenrola-se após uma reunião do clube de fãs, com o *ouji-sama* a notar perspicazmente o cansaço do jogador. Há uma pausa cinematográfica, seguida de um desvanecimento para preto e da revelação da ilustração - o instante em que o *prince* cobre as bochechas do jogador.

A ilustração enquadra a personagem num plano fechado, dos seus ombros para cima com um sorriso encantador e uma piscadela de olho dirigida ao ecrã. As figuras desfocadas

de cada lado sugerem ser os seus polegares, enquanto que o fundo apresenta um céu azul com árvores verdes, desviando-se da frente da escola, tornando o fundo mais simples e fazendo com que a atenção se centre diretamente no *prince*.

Para realçar o ambiente apaixonante, a ilustração utiliza a disposição de bolhas de luz e estrelinhas, que fazem lembrar as atmosferas “sonhadoras” que se podem encontrar habitualmente nos *mangás shoujo*. Além disso, como pormenor e indicado na narrativa, é incorporado um *easter egg* - no olho do *ouji-sama* há uma imagem de um peixe, que neste caso seria o reflexo do jogador.



Figura 87 Ilustração (CG) da route do *prince*.

4.5.2. ILUSTRAÇÃO DO *MEGANE/ GLASSES/ ÓCULOS*

O conceito para a ilustração do *megane* é anterior ao desenvolvimento da sua história e pode ser considerado o ponto focal em torno do qual a narrativa gira. Inspirado em lugares comuns de *otome games*, a ideia era criar uma cena cliché em que a personagem partilha um momento tranquilo com o jogador, em que muitas vezes ela adormece ou se encosta ao jogador.

No texto, o jogador está a pensar o quão calmo é estar na biblioteca, longe dos afazeres do dia-a-dia, quando de repente há uma pausa e um desvanecimento para preto. O que se segue é a revelação da ilustração em que o *glasses* dorme tranquilamente, com o tronco apoiado na mesa. Os seus braços cruzados e a cabeça apoiada neles, exibindo um sorriso sereno enquanto é banhado pela luz suave que entra pela janela. Por baixo dele, encontra-se um caderno aberto e, como pano de fundo, as estantes cheias de livros da biblioteca.

Em conformidade com o tema global de romance, esta imagem, tal como a anterior e as seguintes, incorpora bolhas de luz e estrelinhas, remissive de painéis de *mangás shoujo*. Como *easter egg*, nos seus óculos está a imagem de um peixe, retratando o reflexo do jogador.



Figura 88 Ilustração (CG) da route do *megane*.

4.5.3. ILUSTRAÇÃO DO *SHOTA/LOLITA/ LOLI*

A criação da ilustração para o *lolita* apresentou-se como um desafio, devido ao comportamento inicialmente distante e frio da personagem para com o jogador durante uma parte significativa da história. Há muito poucos momentos românticos entre ambos, por isso, com referência na ilustração do *megane*, decidiu-se que seria melhor se nesta imagem a personagem principal não estivesse a olhar diretamente para o ecrã.

Antes da revelação da ilustração, o jogador inicia uma conversa com a personagem secundária Haurun, questionando o paradeiro do *lolita*. Quando a personagem principal aparece, o jogo faz uma pausa, o que leva a um desvanecimento para preto e à revelação subsequente da ilustração.

A imagem apresenta um plano fechado do *loli* com a face virada a três quartos, destacando a sua concentração no irmão. Cercado pela luz que entra pelas janelas do corredor, ele coloca uma mão sobre o peito, transmitindo um sentimento de convicção. No texto que acompanha a ilustração, a personagem apresenta a sua perspetiva ao Haurun, admitindo o seu erro de avaliação anterior relativamente à Terra e aos seus habitantes, comunicando as lições aprendidas com a sua experiência.

Mais uma vez, a ilustração incorpora colocações estratégicas de bolhas de luz e estrelinhas. Além disso, um *easter egg* é subtilmente incorporado na ilustração, com o reflexo do peixe na janela atrás do *lolita*.



Figura 89 Ilustração (CG) da *route* do *lolita*.

4.5.4. ILUSTRAÇÃO DOS GÊMEOS

No início, ponderou-se a hipótese de ilustrar a luta intensa entre os gémeos. É um artifício comum visto em *otome games*, quando há uma cena de conflito entre personagens.

No entanto optou-se, durante a luta, por mostrar uma tela preta acompanhada pelos efeitos sonoros dos socos, intensificando a sensação de antecipação. À medida que a história progride, desenrola-se um episódio entre os irmãos durante a sua estadia no hospital que oferece uma cena mais adequada para ilustrar e que poderia satisfazer o apego emocional dos jogadores. Antes da revelação da ilustração, o jogador está ao lado do gémeo bom no hospital quando o nome do gémeo mau é chamado, marcando a transição com um desvanecimento para preto.

Originalmente, refletiu-se na possibilidade de desenhar ambas as personagens na ilustração, mas na história é indicado que o gémeo bom tinha sido submetido recentemente a uma grande intervenção cirúrgica. Para evitar perturbar o jogador, apenas a mão do gémeo bom é visível, estendendo-a ao seu irmão que chora ao lado da sua cama. Em segundo plano, vê-se o fundo aproximado do quarto de hospital, incluindo o suporte de soro.

Tal como anteriormente, a ilustração coloca estrategicamente bolhas de luz e estrelinhas. O *easter egg* está incorporado na ilustração, com o reflexo do peixe visto no saco do soro.



Figura 90 Ilustração (CG) da *route* dos gémeos.

4.5.5. ILUSTRAÇÃO DO MENU PRINCIPAL

A ilustração do menu principal foi concebida para mostrar todo o elenco das personagens principais, dando aos jogadores um relance do que o jogo tem para oferecer. Decidiu-se retratá-las de pé, no meio de um corpo de água, com o olhar dirigido para baixo, como se estivessem a olhar para o espetador. Esta perspetiva pretende transmitir o ponto de vista do jogador - o peixe, a nadar ao nível da água.

Para manter a coerência visual com o tema geral do jogo, que gira em torno de tons de cor-de-rosa, optou-se por definir o cenário durante a tarde. Por sua vez, o céu, as sombras, as nuvens e a água refletiriam esta cor. Além disso, o ponto de luz seria mais baixo, o que permitiria que partículas de luz atingissem o ecrã, criando uma atmosfera mais mística.

Em termos de *design* das personagens nesta situação, foi tomada a decisão de simplificar os seus trajés, excluindo os seus casacos de uniforme. Isto foi feito de modo a evitar entrar em conflito com o esquema de cores escolhido e para reduzir a dispersão visual. As suas posições também refletem a sua hierarquia ao longo do jogo: a personagem *prince* está no meio, como o centro das atenções; o *lolita* está à direita, como o mais pequeno; o *glasses* estão à esquerda, um pouco afastado do enquadramento, como se estivesse a fugir do

jogo; e os gêmeos estão em último lugar, isolados do resto, com o gêmeo bom à frente do irmão, quase a protegê-lo.



Figura 91 Ilustração (CG) do menu principal do jogo.

4.6. *DESIGN* GRÁFICO

Para além das ilustrações, dos *designs* das personagens e da *background art*, era necessário criar um *design* visualmente apelativo para o jogo. Desde cedo se tornou evidente que o impacto coletivo dos desenhos por si só não seria suficiente para o desenvolvimento deste projeto.

Seria necessário criar um logotipo ou um ícone para identificar o jogo, investir no design da interface do jogo para que houvesse uma coesão entre todos os elementos visuais e o software, e por último, criar um *trailer* para anunciar ao público.

4.6.1. LOGOTIPO

Durante o processo de criação do logotipo, havia um objetivo claro - encapsular a essência do jogo numa mistura harmoniosa de cores. O cor-de-rosa, que simboliza o amor e a “fofura”, e o azul, que remete para o tema aquático e para a personagem do peixe.

A sua realização, levou à utilização de um gerador de logotipos de IA¹³⁸, procurando um design que se adequasse a um *dating simulator*. Surgiram alguns obstáculos quando os resultados iniciais se inclinaram mais para temas náuticos do que para o romance. Uma pesquisa subsequente da palavra-chave "dating" produziu símbolos saturados de corações e esquemas de cores vermelhas, o que levou a uma reavaliação da direção criativa.

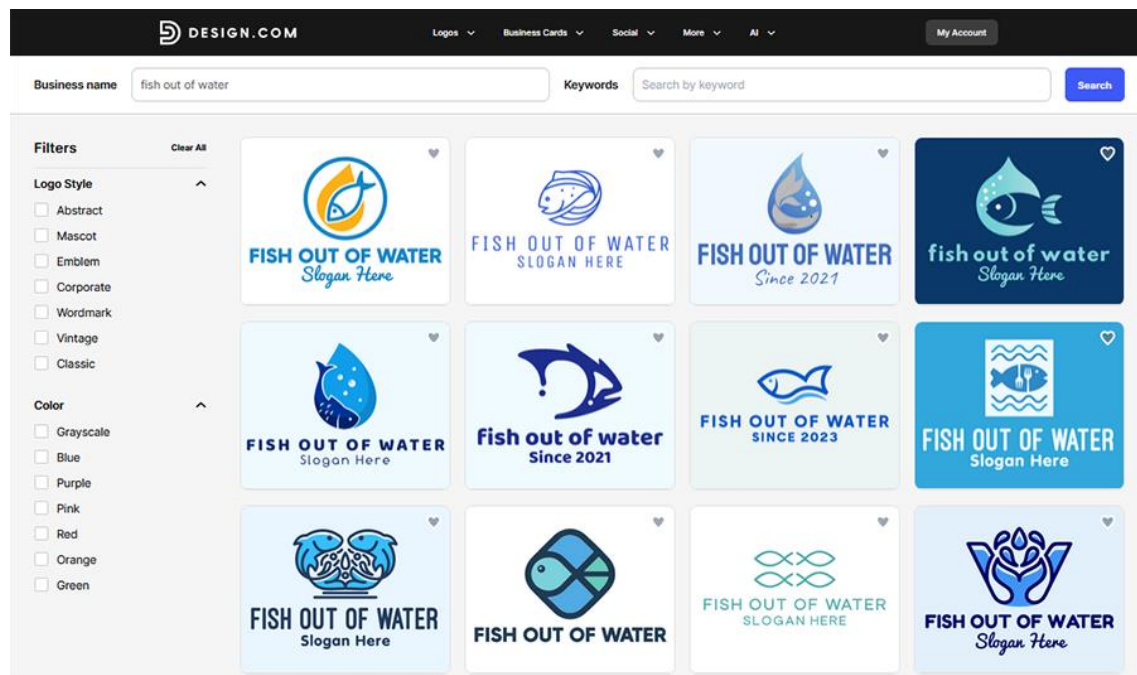


Figura 92 Captura de ecrã dos resultados da pesquisa de logotipos para o jogo.

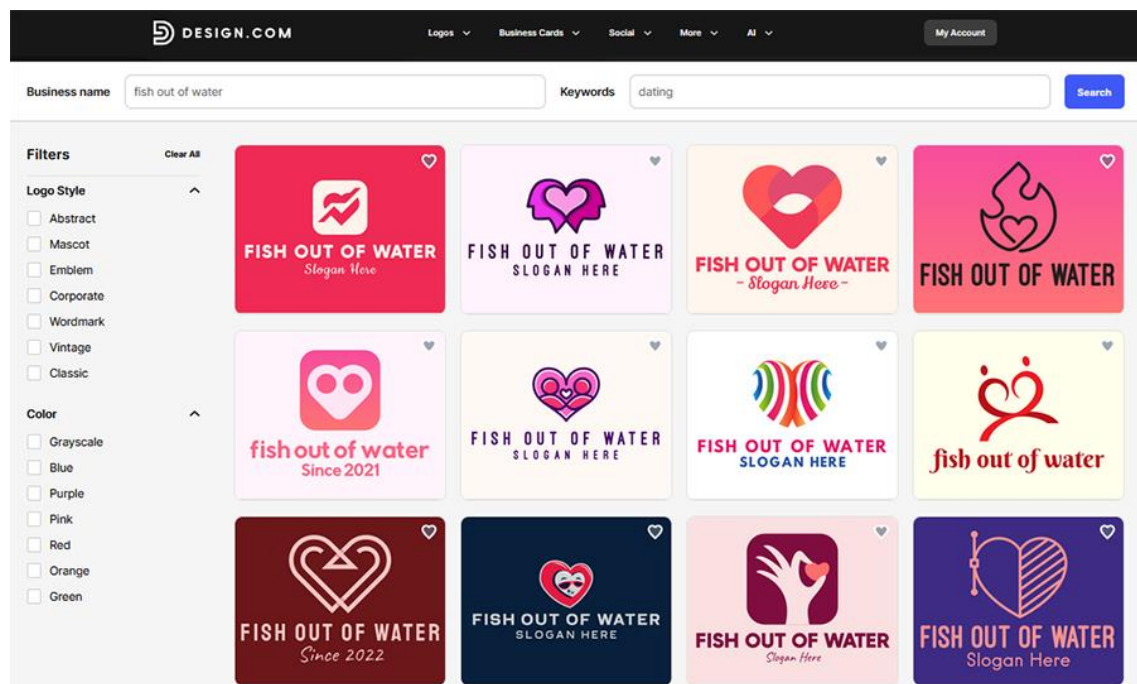


Figura 93 Captura de ecrã dos resultados da pesquisa de logotipos com a palavra-chave “dating”.

¹³⁸ Site disponível em: WWW: <URL: <https://www.design.com/>>

No entanto, isso foi o suficiente para criar cruzamentos entre eles. Foram desenhadas algumas ideias, já com as cores anteriormente determinadas, que visavam encontrar o equilíbrio certo entre a simplicidade e representação gráfica. Mas houve alguma indecisão quanto à posição do texto e também se fazia sentido incluir dois peixes, apesar de apenas ser o jogador um.

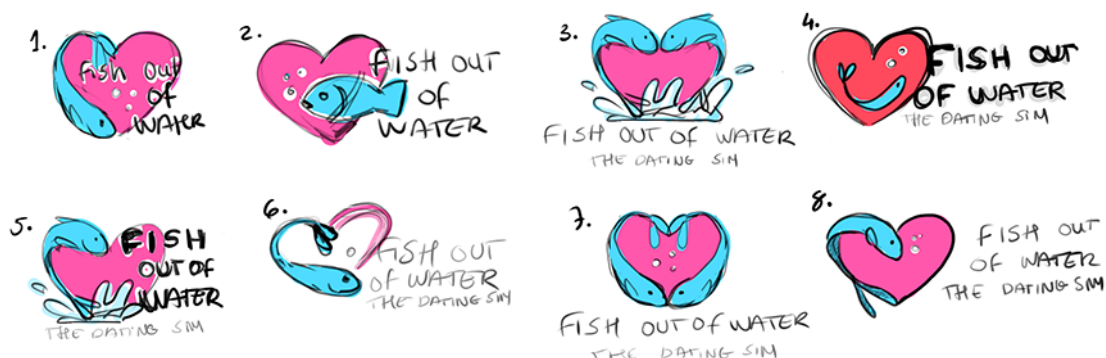


Figura 94 Desenhos conceituais iniciais do logotipo do jogo.

Para dar ao logotipo uma estética doce e meiga, elegeu-se o tipo de letra “Double Bubble Shadow”. Os seus cantos arredondados e o seu carácter borbulhante deram o toque *kawaii* pretendido. No caso do slogan, foi escolhido o tipo de letra “Nunito” pela sua semelhança sem o aspeto delineado, que cumpriu o objetivo de manter um aspeto limpo e organizado.

Para o ícone do jogo, foi resolutivo recorrer-se à simplicidade, omitindo o texto. Esta abordagem teve a finalidade de aumentar a capacidade de reconhecimento e manter uma identidade visual limpa dentro dos limites de um espaço mais pequeno.



Figuras 95 e 96 À esquerda o logotipo final do jogo, à direita o ícone final do jogo.

4.6.2. *DESIGN* DE INTERFACE DO JOGO

O processo de conceção do jogo começou com a utilização do motor de jogo Ren’py que, apesar de oferecer elementos de *design* predefinidos, se revelou insuficiente para as

particularidades que se pretendiam neste projeto. Para resolver este problema, foi criado uma maquete de uma captura de ecrã do jogo, integrando as personagens, caixas de texto, caixas de nomes e tipos de letra. Isto permitiu determinar com precisão a altura e a colocação das personagens no ecrã, assim como determinar os tamanhos dos textos, e a dimensão ideal da caixa de diálogo e dos nomes.

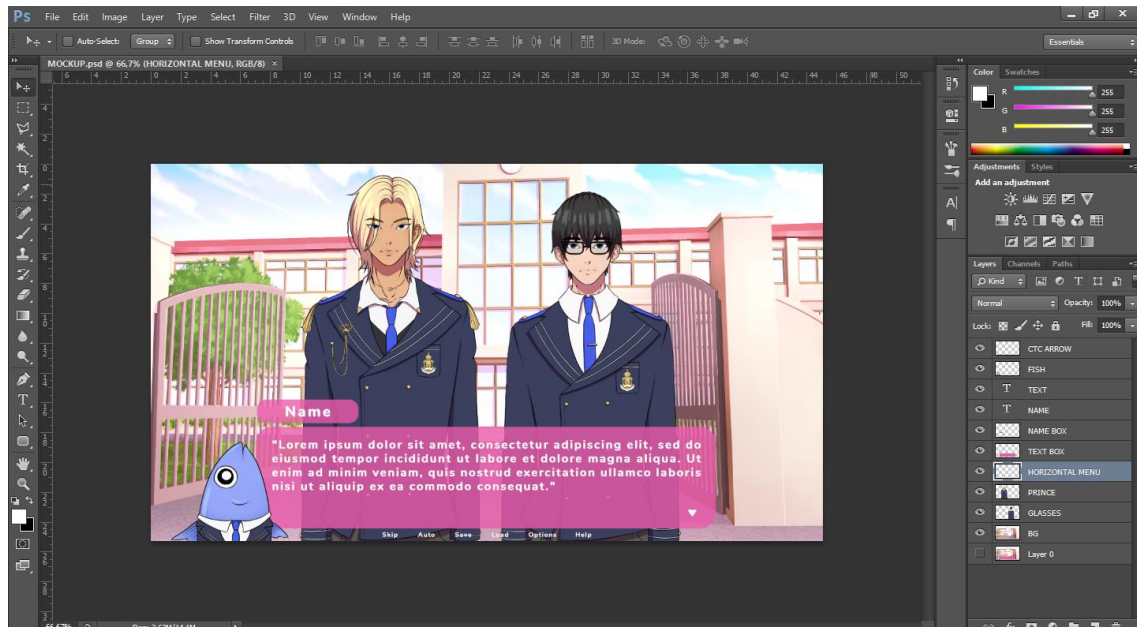


Figura 97 Captura de ecrã do programa Photoshop com a maquete do jogo.

O menu das opções foi desenhado com um toque temático subtil, apresentando um fundo com um padrão repetitivo de peixes cor-de-rosa com uma opacidade de 20% para garantir a legibilidade do texto. Os elementos interativos, como os botões de ligação, foram

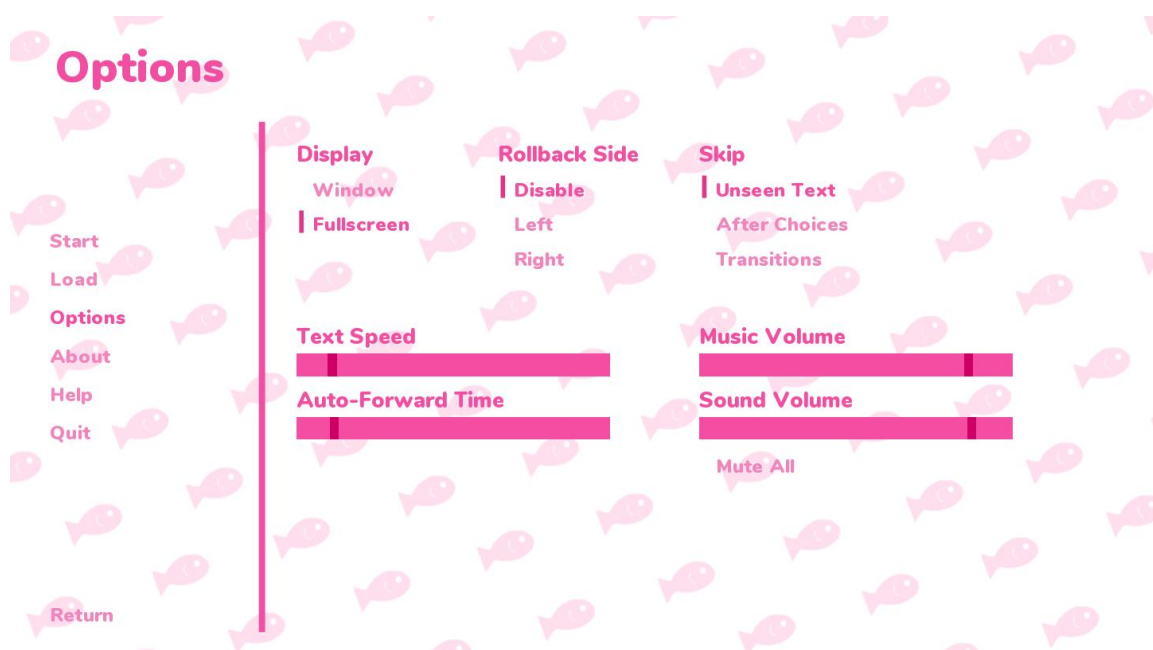


Figura 98 Captura de ecrã do menu de opções do jogo.

alterados para ter um tom rosa no seu estado inativo e num rosa fúcsia mais rico quando se passa o rato por cima. Esta consistência estendeu-se para as barras de navegação, às janelas de ecrã de carregamento e aos *sliders*¹³⁹, tudo para se integrar no tema geral do jogo. Na construção do menu principal foi determinada a criação de imagens para os botões. No seu estado inativo as letras ficam um rosa vibrante passando para um rosa mais claro quando se passa o cursor do rato. O botão “Start” foi concebido de forma única para se assemelhar a um salpico de água em torno do texto, que quando ativo cria uma animação simples, mas impactante na experiência geral do utilizador.



Figura 99 Captura de ecrã do menu principal do jogo.

4.6.3. **TRAILER**

A criação do *trailer* foi um passo fundamental para fornecer uma antevisão do jogo, com o objetivo de atrair potenciais jogadores. Assegurar o apelo estético e a coerência temática com a essência do jogo foram aspetos fundamentais.

A sequência inicial apresenta uma animação criada em Photoshop¹⁴⁰, centrado no logotipo do jogo. O fundo apresentava uma rolagem contínua do padrão de peixes rosa, simulando o menu de opções. A animação desenrola com o aparecimento de um cursor no ecrã, seguido do premir do botão de “Start” por baixo do logotipo.

¹³⁹ *Sliders*, traduzido do inglês significa “controles deslizantes”.

¹⁴⁰ Photoshop é um software de criação de imagens, design gráfico e edição de fotografias.



Figura 100 Captura de ecrã do programa Photoshop com a linha de tempo da animação do *trailer*.

Na transição para a apresentação das personagens, foi utilizado um modelo fixo. As cenas da história de cada personagem aparecem no fundo com um filtro cor-de-rosa para garantir a legibilidade dos planos frontais. De seguida, um *sprite* neutro de cada personagem desliza até à esquerda do ecrã, acompanhado por duas faixas cor-de-rosa - uma com o nome da personagem e a outra com o seu arquétipo. Todas as transições entre personagens foram conseguidas através da utilização da aplicação InShot¹⁴¹, que foi capaz de criar toda a montagem de forma fácil e rápida.



Figura 101 Captura de ecrã da aplicação InShot com a linha de tempo da animação do *trailer*.

O trailer termina com uma repetição da animação de fundo inicial, agora com as palavras “Available now” e “Link in bio”, com o objetivo de orientar os visualizadores para explorarem mais detalhes e acederem à página do jogo.

¹⁴¹ InShot é uma aplicação móvel de edição de imagens e vídeo.

4.7. JOGO FINALIZADO

Após a passagem por todas estas etapas, chegámos à versão final do jogo. Em vez do processo inicial de ter quatro rotas diferentes que se intercambiariam aleatoriamente entre si, devido ao prazo do projeto, decidiu-se focar apenas uma rota possível. O jogo teria uma narrativa de ritmo acelerado, com saltos súbitos entre cenas. Tudo isto estaria interligado graças à natureza da personagem do protagonista - o peixe que tem memória de curto prazo.

Os jogadores acabariam, eventualmente, por ficar confusos, desviando propositadamente a sua atenção da narrativa da história para as ilustrações e outros gráficos visuais do jogo. É também por isso que a elaboração destes componentes visuais tinha de estar em conformidade com o estilo de muitos simuladores de encontros e, além disso, tinha de ser de alta qualidade.

No final, o objetivo era deixar os jogadores confusos, mas com uma experiência de jogo agradável graças a uma estética visualmente agradável. Assim o jogo foi realizado, e construído, pronto para jogar, e disponível no site itch.io¹⁴².

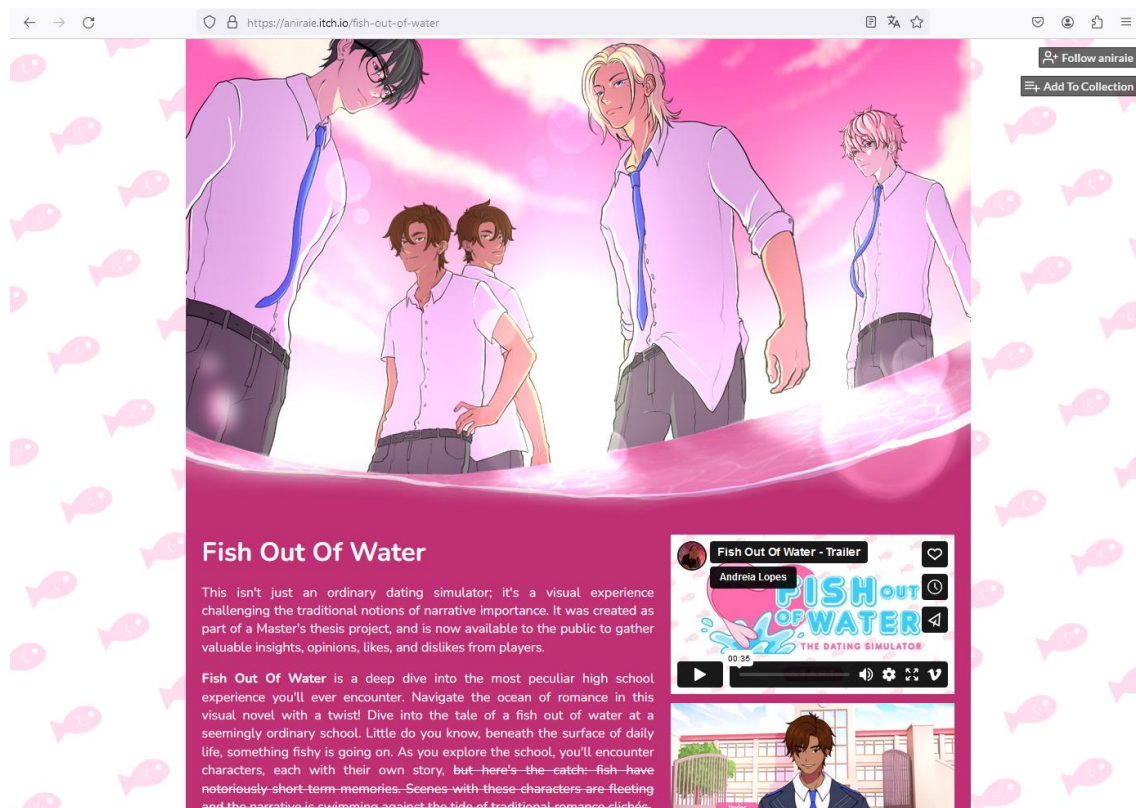


Figura 102 Captura de ecrã da página de *download* do jogo.

¹⁴² Jogo disponível em: WWW: <URL: <https://aniraie.itch.io/fish-out-of-water> >

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de projecto percorreu a evolução dos *dating simulators*, centrando-se particularmente nas origens e no desenvolvimento dos *otome games*. Começando com o contexto da história dos videojogos, desde *simulation games* baseados em texto a RPGs electrónicos inspirados em jogos de mesa como "Dungeons & Dragons". A narrativa passou para a adaptação do Japão a estes formatos de jogo. A abordagem focada na narrativa na cultura de jogos japonesa durante a década de 1980 lançou as bases para os *visual novels*, que proporcionaram uma experiência de narração mais acessível e envolvente em comparação com os jogos *text-based* anteriores. Os *dating simulators* surgiram como um género distinto, com base nos princípios estabelecidos pelos *bishoujo games*, que inicialmente davam ênfase à resolução de puzzles e a conteúdos explícitos. No entanto, a evolução para os *dating sims* mudou o foco para as interações românticas dentro de uma estrutura de *visual novel*, acabando por inspirar a criação dos *otome games* para o público feminino e de jogos BL/GL para diversas preferências.

Depois de se efetuar uma análise de vários *otome games*, tornou-se evidente que estes se baseiam frequentemente em elementos recorrentes: estes jogos apresentam enredos, personagens e estilos artísticos semelhantes. No entanto, apesar da sua natureza previsível, os *otome games* continuam a gozar de grande popularidade. Isto levou à hipótese de que talvez os componentes visuais desempenhem um papel significativo na sustentação do mercado destes jogos.

Com um conhecimento profundo sobre os padrões repetitivos encontrados nos *otome games*, foi tomada a decisão de criar um *dating simulator* que servisse de sátira a este género. O objetivo principal era criar uma narrativa fragmentada e abstrata, deliberadamente concebida para confundir os jogadores e desviar a sua atenção para a arte. A ênfase foi colocada na criação de elementos gráficos de qualidade elevada, garantindo que possuíam componentes visuais e estéticos semelhantes aos encontrados nos *otome games*.

A fim de validar a hipótese e avaliar a eficácia do jogo, foi elaborado um questionário para os jogadores preencherem depois de testarem o *dating simulator*. Apesar da dimensão modesta do grupo de estudo, surgiram observações significativas. A maioria dos jogadores afirmou o seu apreço pela narrativa deste género. No entanto, surgiram contradições durante o processo na tomada de decisão: embora os jogadores declarassem dar prioridade à narrativa, a sua seleção de *dating sims* baseia-se fortemente na arte. Além disso, embora os participantes tenham inicialmente afirmado compreender o enredo, um interrogatório subsequente e a análise dos comentários revelaram uma lacuna evidente na sua compreensão.

Em suma, apesar de não se poder concluir definitivamente que os jogadores favoreçam a arte em detrimento à narrativa, é inegável que os elementos visuais exercem uma influência considerável no domínio dos *dating simulators*.

Possíveis desenvolvimentos futuros incluem a continuação do enredo original com as quatro routes. A escolha do jogador traria consequências, alterando o enredo da história resultando em várias ramificações na narrativa. Com isto em mente, seria implantado um sistema de pontos que resultaria em diferentes finais com as personagens, dependendo das seleções do jogador. Por fim, seriam compreendidos mais elementos visuais como a adição de expressões nas personagens, CGs e acréscimo de ilustração de fundos que trariam mais locais de cenas.

6. BIBLIOGRAFIA

6.1. BIBLIOGRAFIA IMPRESSA

BOLLMER, Grant. (2018). *Theorizing Digital Cultures*. Estados Unidos da América: Sage Publishing. ISBN: 978-1473966932

CAVALLARO, Dani. (2014). *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. Estados Unidos da América: McFarland. ISBN: 978-0786458189

DAGLOW, Don L. (1988). *The Changing Role of Computer Game Designers*. *Computer Gaming World*. No 50. p. 18. Estados Unidos da América: Russell Sipe. ISSN: 0744-6667

GALBRAITH, Patrick. W. (2021). *The Ethics of Affect: Lines and Life in a Tokyo Neighborhood*, Dinamarca: Stockholm University Press. ISBN: 978-9176351598

GUAITAMACCHI, Ezio. (2024). *1000 canzoni che ci hanno cambiato la vita*. Itália: Rizzoli. ISBN: 978-8817033923

JONES, Matthew T. (2005). *The Impact of Telepresence on Cultural Transmission through Bishoujo Games*. *PsychNology Journal*, Volume 3, No.3. Itália: PsychNology Journal. ISSN: 1720-7525

KALATA, Kurt. (2021). *A Guide to Japanese Role-Playing Games*, Reino Unido: Bitmap Books. ISBN: 978-1838019143

KATALA, Kurt. (2019). *Hardcore Gaming 101 Presents: Japanese Video Game Obscurities*. Estados Unidos da América: Unbound Publishing. ISBN: 978-1783527632

KIM, Hyeshin. (2009). *Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction*. Special Issue on Ubiquitous Media, Volume 26, No.2-3. Estados Unidos da América: SAGE Publications. ISSN: 0002-7642

LEBOWITZ, Josiah, & **KLUG**, Chris (2011). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Reino Unido: Routledge. ISBN: 978-0240817170

LUCA PAOLO, Bruno. (2023). *IMAGINING, GUIDING, PLAYING INTIMACY - A Theory of Character Intimacy Games*. Doutoramento em História, Artes e Estudos Orientais, Universidade de Leipzig

PEPE, Felipe. (2019). *The Crpg Book: A Guide To Computer Role-Playing*, Reino Unido: Bitmap Books. ISBN: 978-1999353308

POLLACK, Andrew. (1996). *Japan's Newest Young Heartthrobs Are Sexy, Talented and Virtual*. *The New York Times*. Novembro 25, 1996. Secção D. p. 5. Estados Unidos da América: The New York Times Company. ISSN: 0362-4331

RIBEIRO, Sofia. (2024). *A Representação na Pós-Adolescência: Transfiguração do Universo Yaoi*, Mestrado em Desenho, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes

SZCZEPANIAK, John. (2009). *Retro Japanese Computers: Gaming's Final Frontier*. *Retro Gamer*, No. 67. p. 38. Reino Unido: Imagine Publishing. ISSN: 1742-3155

SZCZEPANIAK, John. (2011). *Portopia Renzoku Satsujin Jiken*. *Retro Gamer*, No. 85. p. 63-64. Reino Unido: Imagine Publishing. ISSN: 1742-3155

SZCZEPANIAK, John. (2015). *History of Japanese Video Games*. Cultural History of Video Games Special Issue, June 2015. Canadá: Kinephanos. ISSN: 1916-985X

SZCZEPANIAK, John. (2015). *The Untold History of Japanese Game Developers Volume 2*. Estados Unidos da América: CreateSpace Independent Publishing Platform. ISBN: 978-1518655319

TANGA, Martina. (2019). *Arte Ambientale, Urban Space, and Participatory Art*. Estados Unidos da América: Taylor & Francis. ISBN: 978-1351187930

TAYLOR, Emily. (2018). *Dating Simulation Games: Romance, Love, and Sex in Virtual Japan*. Estados Unidos da América: Independente. ISBN: 978-1719891202

THORN, Rachel. (1997). *What Japanese Girls Do With Manga, and Why*. *American Behavioral Scientist*. Volume 10. No 3. p. 31-35. Estados Unidos da América: SAGE Publications. ISSN: 0002-7642

WING, Richard L. (1966). *Two Computer-Based Economics Games for Sixth Graders*. *American Behavioral Scientist*. Volume 10. No 3. p. 31-35. Estados Unidos da América: SAGE Publications. ISSN: 0002-7642

6.2. BIBLIOGRAFIA EM LINHA

ANÓNIMO. (2019). *A Beginners Guide to Otome Games: Part 3 – Common Character Archetypes*. [Consult. 22 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://blerdyotome.com/2019/06/20/a-beginners-guide-to-otome-games-part-3-common-character-archetypes/> >

ANÓNIMO. (2024). *The differences between WRPG and a JRPG* [Consult. 12 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://dreams.quest/post/the-differences-between-wrpg-and-a-jrpg> >

BAUMAN, Nicki (2020). *Yuri is for Everyone: An analysis of yuri demographics and readership*. [Consult. 22 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.animefeminist.com/yuri-is-for-everyone-an-analysis-of-yuri-demographics-and-readership/> >

BLYTHE, Finn. (2021). *Björn Andrésen: The tragic story of the most beautiful boy in the world*, [Consult. 18 de Fevereiro de 2023]. Disponível em: WWW: <URL: <https://hero-magazine.com/article/190108/bjorn-andresen-the-tragic-story-of-the-most-beautiful-boy-in-the-world> >

BOHNKE, Christin. (2021). *The Disappearance of Japan's "Third Gender"* [Consult. 18 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://daily.jstor.org/the-disappearance-of-japans-third-gender/> >

BOUCHARD, Philip R. (2015). *The Oregon Trail: The Earliest Versions of the Game* [Consult. 7 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.philipbouchard.com/oregon-trail/early-versions.html> >

BOWL OF LENTILS. (2022). *Sound Novel (Concept) - Giant Bomb*. [Consult. 21 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.giantbomb.com/sound-novel/3015-9258/> >

BREWER, Nathan. (2016). *Going Rogue: A Brief History of the Computerized Dungeon Crawl* [Consult. 11 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://insight.ieceusa.org/articles/going-rogue-a-brief-history-of-the-computerized-dungeon-crawl/> >

CHAN, Khee Hoon. (2022). *The Beginnings and Rising Popularity of Simulation Games* [Consult. 7 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.thegamer.com/beginning-history-rising-popularity-of-simulation-games-farming-simulator/> >

CHOI, Cecil. (2018). *Bigger on the Inside: A History of Visual Novels* [Consult. 13 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://medium.com/@cecilchoi/bigger-on-the-inside-a-history-of-visual-novels-981e42f43608> >

CLARKE, Byron. (2022). *Simulation Games and Simulators* [Consult. 7 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://blog.acer.com/en/discussion/254/simulation-games-and-simulators> >

COBBET, Richard. (2017). *The history of RPGs* [Consult. 11 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.pcgamer.com/the-complete-history-of-rpgs/> >

CRIMMINS, Brian. (2016). *A Brief History of Visual Novels* [Consult. 7 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb> >

DAVISON, Pete. (2017). *The Three Ages of Visual Novels* [Consult. 13 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://moegamer.net/2017/09/28/the-three-ages-of-visual-novels/> >

EDWARDS, Benj. (2017). The Forgotten World of Teletype Computer Games. [Consult. 23 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.pcmag.com/news/the-forgotten-world-of-teletype-computer-games> >

ENLOADE, Locke. (2019). *The Quest for Love: Dating Sims over the Years* [Consult. 8 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://medium.com/@tpeng3/the-quest-for-love-dating-sims-over-the-years-af5fd4e81ce5> >

ERICKSON, David. (2022). *What is a JRPG? What Defines a Japanese Roleplaying Game?* [Consult. 12 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://geektogeekmedia.com/geekery/video-games/what-is-a-jrpg-definition-japanese-jrpgs-game/> >

ERIKAWA, Keiko. (2015). *Interview with Keiko Erigawa to commemorate the 20th anniversary of the pioneering game for women "Neo Romance" We will be announcing an "amazing project" this year! ? (Part 1)* [Consult. 15 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: https://www.famitsu-com.translate.goog/news/201506/29081240.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=en&_x_tr_pto=wapp&_x_tr_hist=true >

ERIKAWA, Keiko. (2016). *From Nobunaga to Otome games... Koei Risshiden told by Kou Shibusawa and his wife "Users were angry that it was all world firsts (lol)"* [Consult. 15 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: https://news-denfaminicogamer-jp.translate.goog/projectbook/koei/3?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=en&_x_tr_pto=wapp >

GALBRAITH, Patrick W. (2011). *Bishōjo Games: 'Techno-Intimacy' and the Virtually Human in Japan* [Consult. 14 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://gamestudies.org/1102/articles/galbraith> >

GIRDWOOD, Andrew. (2018). *What was the first RPG?* [Consult. 21 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.geeknative.com/63055/what-was-the-first-rpg/> >

HELLAL, Lilia. (2020). Where To Start With Boys Love (BL) Games. [Consult. 23 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://ricedigital.co.uk/where-to-start-with-boys-love-games/> >

HOSCH, William L. (2023). *Role playing video game* [Consult. 7 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.britannica.com/topic/role-playing-video-game> >

JAMES, Tom. (2019). *25 Years With an Invisible Elephant in the Room* [Consult. 15 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://freelansations.medium.com/25-years-with-an-invisible-elephant-in-the-room-6e5402c93960> >

JIMDO. (2014). Night Life - Ultimate History of Video games. [Consult. 22 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://ultimatehistoryvideogames.jimdofree.com/night-life/> >

KALATA, Kurt. (2010). *Mystery House* [Consult. 12 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <http://www.hardcoregaming101.net/mystery-house/> >

LEE, Anne. (2018). *The Story Behind the All-Woman Team Who Invented the Otome Genre* [Consult. 15 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.vice.com/en/article/d3wjpv/all-woman-team-otome-angelique-ruby-party> >

MAHER, Jimmy. (2011). *"Akabeth". The Digital Antiquarian*. [Consult. 21 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.filfre.net/2011/12/akabeth/> >

MONDEN, Masafumi. (2015). *Shōjo Manga Research: The Legacy of Women Critics and Their Gender-Based Approach*. Universidade de Sydney. [Consult. 22 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: https://www.researchgate.net/publication/280083810_Shojo_Manga_Research_The_Legacy_of_Women_Critics_and_Their_Gender-Based_Approach >

MUI, Alex. (2011). *The visual novel medium proves its worth on the battlefield of narrative arts* [Consult. 8 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.jhunewsletter.com/article/2011/11/the-visual-novel-medium-proves-its-worth-on-the-battlefield-of-narrative-arts-16068> >

MUI, Alex. (2011). *Visual Novels: Unrecognized Narrative Art* [Consult. 11 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.jhunewsletter.com/article/2011/11/visual-novels-unrecognized-narrative-art-63657> >

NAKAMURA, Koichi. (2014). *It all started with "Door Door" - A long interview looking back on everything about Chunsoft's 30th anniversary with Koichi Nakamura (Part 1)* [Consult. 13 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: https://www.famitsu.com.translate.goog/news/201406/08054671.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=en&_x_tr_pto=wapp >

NORTH, Jen. (2020). *A Brief History of the RPG* [Consult. 11 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://medium.com/super-jump/exploring-video-game-genres-role-playing-games-5dd55221d16d> >

PEPE, Felipe. (2016). *1982-1987 - The Birth of Japanese RPGs, re-told in 15 Games*. [Consult. 21 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.gamedeveloper.com/audio/1982-1987---the-birth-of-japanese-rpgs-re-told-in-15-games> >

RANDELL, Laura-May. (2022). *What Are the Differences Between JRPGs and WRPGs?* [Consult. 12 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.makeuseof.com/differences-between-jrpgs-and-wrpgs/> >

REED, Aaron A. (2021). *1975: dnd* [Consult. 12 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://if50.substack.com/p/1975-dnd> >

ROJAS, Fred. (2012). *Gaming History 101 - Genre Study: Japanese RPGs (JRPGs)* [Consult. 12 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://gaminghistory101.com/2012/12/06/jrpg/> >

SAHDEV, Ishaan. (2011). Visual Novels: A Cultural Difference Between The East And West. [Consult. 21 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.siliconera.com/visual-novels-a-cultural-difference-between-the-east-and-west/> >

SHEKHAR, Abhimanyu. (2022). *JRPG vs. WRPG: Different priorities, and the reasons behind them* [Consult. 12 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://the-artifice.com/jrpg-vs-wrpg/> >

STAFF, Edge. (2008). *THE MAKING OF... Japan's First RPG* [Consult. 12 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://web.archive.org/web/20120820032405/http://www.edge-online.com/features/making-japans-first-rpg> >

TAKEUCHI, Kayo. (2010). *The Genealogy of Japanese "Shōjo Manga" (Girls' Comics) Studies*. U.S.-Japan Women's Journal, No.38. [Consult. 22 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.jstor.org/stable/42772011> >

WARDON, Jeffrey. (2021). *The JRPG: A History and Analysis* [Consult. 12 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://blogs.uww.edu/nichenerd/2021/02/18/the-jrpg-a-history-and-analysis/> >

WILLAERT, Kate. (2019). *The Most Important Video Game You've Never Heard Of* [Consult. 7 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.acriticalhit.com/sumerian-game-most-important-video-game-youve-never-heard/> >

YOUNG, Georgina. (2019). *The History of Otome and the Ruby Team Lanqueegacy* [Consult. 15 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://nordic.ign.com/neo-angelique/26877/feature/the-history-of-otome-and-the-ruby-team-legacy> >

6.3. BIBLIOGRAFIA DE MULTIMÉDIA

ACTION BUTTON. (2021). *ACTION BUTTON REVIEWS Tokimeki Memorial* [Consult. 14 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xb-DtICmPTY&t=2164s>>

ADDIS Mabel (Escritora), & **WILLIAM**, McKay (Programador). (1964). *The Sumerian Game*, Estados Unidos da América: IBM

BAPSAGO. (2022). *Breaking Up Ep07: Ayakashi Ninden Kunoichiban- A Yuri Dating Sim (Zero System)*. [Consult. 23 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8xdhCkaL6AY> >

BOWL OF LENTILS. (2019). *The Origins of Visual Novels* [Consult. 13 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=7wOtv-J7tOI> >

BOWL OF LENTILS. (2022). *The History of Leaf: Pioneer of the Visual Novel Genre* [Consult. 19 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=d5GoykMJLYk> >

DAGLOW, Don (Criador). (1975). *Dungeon*, Estados Unidos da América: Digital Equipment Corporation

DESIGN FACTORY. (2011). *Amnesia*. Japão: Idea Factory

DOREE, Amelie. (2022). *Looking Back at the First Otome Game (Angelique)* [Consult. 15 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1-27IEmoKZY>>

ELF CORPORATION. (1992). *Dōkyūsei*, Japão: ELF CORPORATION

EXTRA HISTORY. (2012). *Western RPGs vs Japanese RPGs - I: What Makes Them Different? - Extra Credits* [Consult. 11 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: https://www.youtube.com/watch?v=1_rvM6hubs8 >

EXTRA HISTORY. (2013). *Western & Japanese RPGs - II: Narrative vs. Expression - Extra Credits* [Consult. 11 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=v8aiEsIW9IM> >

EXTRA HISTORY. (2013). *Western & Japanese RPGs - III: Why Are Western RPGs More Popular? - Extra Credits* [Consult. 11 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Cmkdoz5LjdE> >

GARRIOTT, Richard (Criador). (1980). Akalabeth: World of Doom, Estados Unidos da América: California Pacific Computer Company

GIMMICK HOUSE. (1997). Albaria no Otome, Japão: NEC Home Electronics

GLAMS, INC. (1996). Alice In Cyberland. Japão: Glams, Inc.

GYGAX, Gary, & **ARNESON,** Dave (Criadores). (1974). Dungeons & Dragons, Estados Unidos da América: Tactical Studies Rules (TSR)

HATORI, Bisco (Criadora). (2002). Ouran High School Host Club. Japão: Hakusensha

HILLENBURG, Stephen (Criador). (1999). SpongeBob SquarePants. Estados Unidos da América: Nickelodeon

HORII, Yuji (Criador). (1983). The Portopia Serial Murder Case, Japão: Enix

JAST. (1985). Tenshitachi no Gogo, Japão: JAST

KING RECORD. (1999). Boy x Boy ~Shiritsu Kouryou Gakuin Seishinryō~ Japão: King Records

KOEI. (1982). Night Life, Japão: Koei

KONAMI. (2002). Tokimeki Memorial Girl's Side, Japão: Konami

LINLINLAVENDER. (2022). *The Decline of a Genre? - The History of Otome Games 1983-2022* [Consult. 15 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZNOlDcxP0cc>>

MAKIMURA, Tadashi. (1983). Mari-chan Kiki Ippatsu, Japão: Enix

MICRO CABIN CORP. (1998). Revolutionary Girl Utena: Story of the Someday Revolution. Japão: Sega

MOCHIZUKI, Katsumi. (1983). Lolita Syndrome, Japão: Enix

NAGATA, Yoshiaki **et al.** (Diretor). (1994). Tokimeki Memorial, Japão: Konami

NAKA, Yuji, **KAWAGUCHI,** Hiroshi (Designers), **NAKABAYASHI,** Tohru, & **HAYASHI,** Katsuhiko (Compositores). (1984). Girl's Garden, Japão: SEGA

NTT SOLMARE. (2019). Obey Me! Japão: NTT Solmare

ÖBERG, Johan. (2019). *Sound Novel Games* [Consult. 13 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vvPaFpX5Rw0&t=322s>>

PATH CRITICAL. (2017). *Don Daglow - De&D from The Excalibur Hotel* [Consult. 12 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=IEmrX78OjQo> >

RAWITSCH, Don, **HEINEMANN,** Bill, & **DILLENBERGER,** Paul, (Criadores). (1971). The Oregon Trail, Estados Unidos da América: MECC

REJECT. (2012). Diabolik Lovers. Japão: Idea Factory

RUBY PARTY. (1994). Angelique, Japão: Koei

TAJIRI, Satoshi (Criador). (1995). Pokémon, Japão: The Pokémon Company

THE ARTISAN GEEK. (2020). Vintage Anime & Manga #1 | The Year 24 Group and the Female Revolution of Shoujo Manga. [Consult. 22 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=VYHsbcZlbfo> >

THEULTIMATE THING6251. (2023). *Snatcher to Clannad: the history / evolution of Visual novels* [Consult. 19 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=aVP5oRg87jY> >

VISCONTI, Luchino (Produtor). (1971). Morte em Veneza, Reino Unido: Warner Brothers

WARUDO CHAOS. (2022). *History of Romance Visual Novels: Dating Sims, Eroge, Hentai, Bishoujo and Ren'ai Games, Nakige* [Consult. 13 de Fevereiro de 2024]. Disponível em: WWW: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YGPImv0qq3c> >

WHISENHUNT, Gary, & **WOOD**, Ray (Criadores). (1975). dnd, Estados Unidos da América: Independente

WILLIAMS, Roberta (Escritora), & **WILLIAMS**, Ken (Programador). (1980). Mystery House, Estados Unidos da América: On-line Systems

WRIGHT Will (Criador). (1989). SimCity, Estados Unidos da América: Maxis

ZEROSYSTEM CO. (1997). Ayakashi Ninden Kunoichiban. Japão: Shueisha Co.