



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Comunicação Organizacional

Fernanda dos Santos

Sasá: o perigo tem microfone
DESENVOLVIMENTO DE JOGO ELETRÔNICO
INDEPENDENTE COM TEMÁTICA NOSTÁLGICA

Brasília - DF

2021

Fernanda dos Santos

Sasá: o perigo tem microfone

DESENVOLVIMENTO DE JOGO ELETRÔNICO
INDEPENDENTE COM TEMÁTICA NOSTÁLGICA

Memória de pesquisa

Projeto de conclusão de curso apresentado ao curso de Comunicação Organizacional da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito para obtenção do grau de Bacharel.

Orientador: Professor Dr. Luciano Mendes de Souza

Brasília - DF

2021

A

Lurecinha (*in memoriam*), sinto falta de seus abraços e petelecos. Obrigada por me apresentar a UnB no meu primeiro dia como universitária.

Dona Geralda e Dona Lourdes (*in memoriam*), obrigada por cuidarem de mim até quando puderam.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Universidade de Brasília que mesmo sendo severamente atacada durante o meu período de curso permanece firme e promovendo formação de qualidade aos seus alunos de forma pública. Espero que esse trabalho seja uma retribuição à altura das oportunidades que me foram oferecidas pela organização.

Aos professores, em especial ao meu orientador Luciano Mendes pelas conversas, conselhos e paciência durante toda a minha graduação. Estes profissionais não só contribuíram com a minha formação acadêmica, mas com o meu desenvolvimento pessoal. Por diversas vezes, algumas lições foram difíceis de serem feitas, contudo, em retrospecto, entendo como essencial nessa trajetória universitária.

Aos meus amigos por terem me dado forças para realização desse trabalho em um período tão conturbado do mundo. Obrigada pelos encontros virtuais com conversas, jogos, filmes, séries e tantas outras coisas que me aliviavam do cotidiano pandêmico que nós vivenciamos.

Também aos meus amigos, e, além disso, companheiros de trabalho, agradeço aos rapazes Diego Felipe, Fernando Sobral, Filipe Campos, Guilherme Monteiro, Henrique Hoffman e Mateus Miguel por aceitarem participar desse projeto e torná-lo possível. Anseio continuar trabalhando com vocês em futuros projetos porque eu acredito no nosso potencial como desenvolvedores de jogos.

Por fim, agradeço aos meus pais que sempre priorizaram e lutaram pela minha educação. Apesar dos nossos eventuais desentendimentos, os amo incondicionalmente e espero que se orgulhem desse projeto e dos próximos que eu vier a fazer.

*“E hoje faz sucesso quem faz plágio diferente
E de repente pode até ser bem legal
Pois já fizeram coisa boa no passado
Eu misturo como eu quero
Com mais tudo que eu quiser”*

O Terno, 66

*“Nada do que acontece é esquecido,
mesmo que você não se lembre”*

Zeniba, A viagem de Chihiro

RESUMO

Esse projeto descreve os processos da produção, com enfoque na área de direção de arte, design de personagens e animação para *games*, do jogo *Sasá: o perigo tem microfone*, esse com a proposta de promover uma experiência interativa associada à nostalgia. O trabalho explora em sua parte teórica a definição de nostalgia, partindo da origem etimológica, as associações passadas com esse termo e os entendimentos contemporâneos, e a de jogos, suas funções para sociedade, em especial no aspecto cultural, e como são abordadas dentro deste videogame, além de dissertar sobre a relação dos jogos como objeto de pesquisa no campo acadêmico da comunicação.

Palavras-chave: nostalgia, jogos, videogame, produção independente e direção de arte.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Captura de tela do jogo <i>Streets of Rage</i>	p.21
Figura 2	Captura de tela de quadro do <i>Trello</i> criado para o projeto <i>Sasá: o perigo tem microfone</i>	p.24
Figura 3	Página no <i>itch.io</i> do jogo <i>Sasá: o perigo tem microfone</i>	p.25
Figura 4	Prancheta do cenário “Programa da Sasá”	p.26
Figura 5	Arte-final com efeitos de pós-produção do cenário “Programa da Sasá”	p.27
Figura 6	Planejamento dos cenários do jogo <i>Sasá: o perigo tem microfone</i>	p.27
Figura 7	Amostra da tipografia <i>Exo</i>	p.29
Figura 8	Logotipo de <i>Sasá: o perigo tem microfone</i>	p.30
Figura 9	Itens coletáveis no jogo	p.31
Figura 10	Xuxa, em <i>Xou da Xuxa</i>	p.32
Figura 11	Angélica, em <i>Angel Mix</i>	p.32
Figura 12	Prancha de direção de arte de referências e cores da personagem Sasá	p.34
Figura 13	<i>Sketches</i> iniciais da personagem Sasá feitos à mão e colorização digital	p.35
Figura 14	<i>Concept art</i> da personagem Sasá com base nos <i>sketches</i>	p.35
Figura 15	Arte-final da personagem Sasá.	p.36
Figura 16	Praga e Xuxa, em <i>Xou da Xuxa</i>	p.36
Figura 17	<i>Concept art</i> e Arte-final do personagem Silveirinha	p.37
Figura 18	Arte-final dos inimigos comuns	p.38
Figura 19	Rascunho inicial e arte-final do inimigo atirador	p.39
Figura 20	Arte-final da variação do inimigo atirador	p.40

Figura 21	Arte-final das inimigas rápidas	p.40
Figura 22	Arte-final dos inimigos fortes	p.41
Figura 23	Arte-final da Mecha Sasá	p.42
Figura 24	Arte-final da Cláudia e retrato das crianças anônimas	p.42
Figura 25	Arte-final de Sivorino	p.43
Figura 26	Arte-final dos personagens ET e Tico Sambinha	p.44
Figura 27	Arte-final de Vic Pereira durante as telas de carregamento	p.44
Figura 28	Pinos de posição da ferramenta marionete sem e com a malha de deformação no antebraço do inimigo forte	p.46
Figura 29	<i>Sprite sheet</i> do ataque especial da Sasá	p.47
Figura 30	<i>Sprite sheet</i> do movimento acrobático da inimiga rápida	p.47

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Cronograma de produção da arte, roteiro e música do jogo <i>Sasá: o perigo tem microfone</i>	p.22
-----------------	--	------

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. PERGUNTA DE PESQUISA E DEFINIÇÃO DOS OBJETIVOS	12
2.1 PERGUNTA DE PESQUISA	12
2.2 OBJETIVO GERAL	12
2.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
3. JUSTIFICATIVA	13
4. REVISÃO TEÓRICA	14
4.1 O QUE É NOSTALGIA?	14
4.2 O QUE SÃO JOGOS?	15
4.3 JOGOS ELETRÔNICOS E COMUNICAÇÃO	17
5. ESTRATÉGIAS PARA A CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE JOGO ELETRÔNICO INDEPENDENTE	20
6. DESENVOLVIMENTO DE PRODUÇÃO DE ARTE	26
6.1 ESCOLHAS ESTÉTICAS	26
6.2 DESIGN DE PERSONAGENS	31
6.2.1 Sasá	31
6.2.2 Silveirinha	36
6.2.3 Inimigos	38
6.2.4 Demais personagens não-jogáveis	42
6.3 ANIMAÇÕES	45
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS	51
APÊNDICES	56
APÊNDICE 1 - Game Design Document	56
APÊNDICE 2 - Primeira versão do roteiro	61
APÊNDICE 3 - Roteiro final	69
APÊNDICE 4 - Plano de Direção de Arte	72
APÊNDICE 5 - Página de hospedagem do jogo na plataforma itch.io	74
ANEXOS	75
ANEXO A - Rascunhos	75

1. INTRODUÇÃO

A maioria das pessoas nascidas na década de 1990 tiveram algum contato com um conteúdo de mídia anacrônico à sua época. Seja pelo grande apreço por coisas do passado das pessoas mais velhas ou pelos meios de comunicação de massa, o que cria o sentimento de nostalgia. Aqui se destaca a televisão já que sua programação abarcava conteúdos de diversas décadas, principalmente para a programação infantil.

Uma criança que cresceu nos anos 2000, teve contato com uma vasta quantidade de programas destinados ao público infantojuvenil na televisão aberta. Entretanto, havia uma peculiaridade entre eles: eles pertenciam a décadas diferentes. Os programas promoviam a exibição dos clássicos da *Merrie Melodies* da década de 30 até 60, séries do estúdio *Hanna-Barbera*, principalmente da década de 60, curtas clássicos da *Disney* pelo quadro *As aventuras de Mickey e Donald* na década de 90 e animações mais modernas como as da *Cartoon Network* nos anos 2000. Tudo isso em um período de 4 horas durante as manhãs de segunda à sexta. Agreli (2014, p 6) reforça essa peculiaridade e vai além ao afirmar que:

Um adulto, com cerca de trinta anos, teve, em sua infância e adolescência, a experiência de assistir a mudança dos processos analógicos para os digitais, nos desenhos animados, na TV e no cinema, como também nas revistas em quadrinhos impressas, acompanhou a evolução dos jogos eletrônicos, a ascensão e decadência dos fliperamas e a evolução do console do videogame *Atari* para o *PlayStation*, viu surgir as experimentações visuais na MTV e sua substituição, para ver videoclipes, pelo YouTube. Dessa forma, podemos dizer que essa nova geração provém de um caldo midiático transformado pelas mídias digitais.

A partir dessa reflexão, a criação de um produto voltado para nostalgia a partir de experiências midiáticas era iminente. Mas surgiu o questionamento: qual seria a plataforma ideal para executar essa experiência?

Uma criança nos anos 2000 provavelmente teve alguma ciência relacionada a jogos. Seja em casa, por algum familiar ou por assistir aos programas infantis (e ver um console como um dos prêmios para as crianças que participavam das provas que eram promovidas).

Os videogames, assim como os desenhos animados, também possuem grandes e marcantes propriedades intelectuais, a exemplo dos jogos *Super Mario Bros.*, *Street Fighter* e *Pokémon* que geram até hoje novos jogos e conteúdo transmídia.

Devido a história dos jogos, os produtos que são frutos dessa mídia também se tornam objeto de nostalgia. Isso é observado no sucesso de remasterizações e refações de *games* populares, seja para trazê-lo para novos públicos ou resgatar os antigos fãs como foi feito nos jogos *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* e *Tomb Raider (2013)* sendo o primeiro uma versão completa do jogo para atualização gráfica sem grandes alterações na jogabilidade, fases e o segundo sendo um reinício completo para a franquia e para sua personagem principal, Lara Croft, já conhecida na cultura pop tanto pelos jogos quanto pela adaptação cinematográfica dos jogos, se adequando ao formato narrativo mais cinemático para jogos de ação e sobrevivência.

Os jogos eletrônicos são uma área em ascensão no mercado brasileiro, tanto em produção quanto em público e acesso. Durante a pandemia do Covid-19, os *games* obtiveram 140% de crescimento mercadológico no país (LARGHI, 2021). Além disso, os jogos estão além de uma função fisiológica ou psicológica, eles exercem função sociocultural (HUIZINGA, 2019) e isso também é válido para sua interface virtual.

O presente trabalho explorou conceitos de nostalgia, jogos, videogames e como eles permeiam a área teórica da comunicação e podem exercer papel de objeto de estudo e suas potencialidades com mídia e como essas ideias se fazem presentes no produto desenvolvido. Além disso, perpassa pela pesquisa, metodologia e realização de um jogo eletrônico independente, descrevendo os seus processos e etapas, com enfoque na área de arte e animação para jogos digitais.

2. PERGUNTA DE PESQUISA E DEFINIÇÃO DOS OBJETIVOS

2.1 PERGUNTA DE PESQUISA

Quais são os processos criativos e como executá-los para montar uma experiência de comunicação nostálgica interativa a partir de um jogo eletrônico?

2.2 OBJETIVO GERAL

Fazer um jogo *beat'em up*¹ com o tema voltado para os elementos midiáticos nostálgicos brasileiros das décadas de 80, 90 e 2000.

2.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabalhar conceitos e teorias feitas sobre jogos eletrônicos na área da comunicação e estabelecer o produto como objeto de pesquisa da área;
- Elaborar pesquisa visual para o desenvolvimento de artes para o jogo utilizando *moodboards* e colagens digitais para o plano de arte;
- Explorar estilo artístico de desenhos animados exibidos durante o período estudado desde do design de personagens até as animações;
- Unir diversas experiências nostálgicas a partir da mescla de referências dos anos 1980 até 2000 de forma coesa para o universo do jogo eletrônico.

¹ *Beat'em up* ou *Brawler* é um subgênero de jogos eletrônicos de ação muito popular na década de 1980, tipicamente em 2D, onde a protagonista luta contra grandes hordas de inimigos para conseguir progresso nas fases. (PRATA, 2019)

3. JUSTIFICATIVA

Segundo Reynolds (2011), vivemos em um momento no qual a cultura pop é fascinada pelo retrô, o que pode constar a nostalgia no seu estado de *zeitgeist*. Produtos audiovisuais como *Stranger Things* e *It - A coisa* se apoiam em uma idealização da década de 1980 retratada por filmes como *ET - O extraterrestre*, *Clube dos cinco* e *Curtindo a vida adoidado*.

Neto afirma que (NEIMEYER, 2014, 2018; REYNOLDS, 2011 apud NETO; JÚNIOR, 2020)

o passado tornou-se atrativo tanto para quem produz, em termos mercadológicos, quanto para quem consome, no sentido afetivo — tem-se uma retroalimentação condicionada por uma cultura imagética, ancorada em estratégias comunicacionais, visando seduzir o telespectador.

Há de se atentar que no contexto de construção desse projeto, a pandemia de Covid-19 está em vigor e um dos recursos que as pessoas buscam para reduzir a sua sensação de definhamento — *languishing* — é o entretenimento através de telas (GRANT, 2021). Ou seja, os conteúdos audiovisuais promovem escapismos através de suas experiências e isso se estende aos jogos.

Soma-se o crescimento nacional do mercado de jogos e os meios que promovem a sua expansão como a inclusão da categoria de jogos em editais de financiamento federal e distrital e organizações como a *Brasília Indie Games* (BRING) que promove eventos, debates e encontros — no momento, virtuais — entre os desenvolvedores de jogos independentes do Distrito Federal.

Além desse quadro, a produção independente parte da disponibilidade de recursos e ferramentas de produção (LUPTON, 2011) como a Unity, *software* utilizado para construção desse jogo. Por fim, Lemes (2009, p 127) diz que “o *game* independente é antes de tudo diretamente ligado à motivação do seu realizador” mas é inevitável analisar o meio em que o desenvolvedor está inserido e como as tendências midiáticas o inspiram.

4. REVISÃO TEÓRICA

4.1 O QUE É NOSTALGIA?

Sedikides (2008, p 304, tradução nossa) resgata a etimologia da nostalgia. De origem na Grécia Antiga, o termo é formado a partir das palavras *nostos* (retorno) e *algos* (dor). Refere-se à dor do distanciamento da terra natal em processo de grandes viagens. Percebe-se a carga sentimental nociva que o substantivo carrega e que seria agravada no século XVII ao ponto de ser classificada como mazela neurológica. (SEDIKIDES, 2008, p 304, tradução nossa).

Segundo Sedikides (2006, p 975, tradução nossa), a introdução do termo “nostalgia” foi apresentada pelo médico suíço Johannes Hofer no século XVII para referenciar os sintomas psicofisiológicos que os mercenários locais sentiam quando praticavam comércio em litorais estrangeiros. Destaca-se os fenômenos da mazela a presença de choro, ansiedade, arritmia cardíaca, anorexia, insônia, frenesim de sentimentos e, o que durante muitos anos foi sinônimo de nostalgia, pensamento constante sobre o lar — *homesickness*. (SEDIKIDES, 2006, p 975, tradução nossa)

No século XX, porém, essa percepção é modificada, segundo Davis (1979, apud SEDIKIDES, 2006, p 975-976) para a ideia de conforto, infância e aos velhos tempos. A partir disso, a definição de nostalgia se distancia da sua origem médica e se transforma em um sentimento.

Ao comparar as definições de nostalgia dicionarizadas, é perceptível a dificuldade de defini-las. Por exemplo, no Mini Dicionário Aurélio (1993, p 385) nostalgia é definida como “saudades da pátria”, remetendo sua origem etimológica. Esse significado irá se manter, porém, encontra-se acrescido em outra edição da mesma obra (2009, p 581) o conceito “saudade”. Além desses, Silveira Bueno irá definir o verbete como “Melancolia causada pela saudade; tristeza” (2000, p 543) e, por último, o New Oxford Dictionary of English (1998) define nostalgia como “saudade sentimental do passado”. (apud SEDIKIDES, 2006, p 976).

Dessas definições, afere-se o caráter sentimental que a nostalgia adquiriu com o tempo, contudo, não se desprende a totalidade de seu significado. Por isso, Holbrook e Schindler (2003, p 108 apud COMASSETO, 2013, p 366) traz a definição da palavra como:

“preferência (gosto geral, atitude positiva ou efeito favorável) com relação a objetos (pessoas, lugares ou coisas) que eram mais comuns (populares, da moda, ou mais presentes) quando se era mais jovem (na juventude, adolescência, na infância ou até mesmo antes do nascimento)”. Essa definição é a que mais se aproxima com o objeto de pesquisa deste produto já que a abordagem do jogo abraça os elementos nostálgicos a fim de uma recriação imaginária das décadas de 1980 e 1990. Nesse processo, optou-se pela junção de ideias, objetos, entre outras coisas que não eram encontradas juntas para maior imersividade da experiência nostálgica.

Ademais, soma-se ao conceito de nostalgia estabelecido, a definição de memória coletiva trabalhada por Halbwachs (2006) onde a recontagem de histórias através do tempo e espaço de forma coletiva torna a lembrança viva. Esse exercício de recontagem é exercido pela mídia através de gerações, ocorrendo o fenômeno descrito por Appadurai (1996 apud NETO; JÚNIOR, 2020, p 27) como “a existência de uma nostalgia, efetivamente possível, sem acionamento de memória vivenciada”.

4.2 O QUE SÃO JOGOS?

Huizinga (2019, p 1) define jogo como algo mais antigo que a própria cultura já que para tal definição há de ter a sociedade humana e os animais exercitam atividades lúdicas antes disso e reforça que “como a realidade do jogo ultrapassa a esfera humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade” (2019, p 3).

Entretanto (HUIZINGA, 2019, p 5),

ao se abordar a função do jogo como uma função real da cultura, e não como ele aparece na vida do animal ou da criança, começamos a partir do ponto em que as abordagens da biologia e da psicologia chegam ao seu termo. Encontramos o jogo na cultura como um elemento dado, existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase atual.

A partir disso, Huizinga determina as características formais dos jogos sendo algumas de cunho generalista e outras específicas dos jogos sociais, dentre elas, a qualidade de ser voluntária e que é uma atividade que pode ser suspensa em qualquer momento pelo seu

caráter supérfluo. (2019, p 9-10) Dessa forma, destaca-se como fundamental para todos os jogos: a) “o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade.” (2019, p 10) sendo uma atividade voluntária e submetido a encerramento súbito em detrimento a uma necessidade (p 9-10); b) “o jogo não é vida ‘corrente’ e nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (2019, p 10), ou seja, submete-se a regras colocadas em um espaço de faz-de-conta a uma seriedade maior ou menor por parte do jogador; c) possui duração finita; e d) O jogo existe em um determinado espaço delimitado, seja de forma material ou imaginária. (2019, p 11-12).

Os jogos eletrônicos, ou videogames, possuem essas características à sua maneira, já que permeiam o espaço virtual por meio de uma *interface* gráfica para determinar partes do exercício imaginativo com representações audiovisuais e necessita de uma plataforma eletrônica — consoles, computadores, celulares — para determinar sua execução no espaço-tempo. A potencialidade das máquinas computadorizadas para execução de jogos foi constatada em 1958 com a criação de um dos primeiros jogos eletrônicos, o *Tennis for Two*, por Willy Higinbotham, utilizando um osciloscópio e processado por um computador analógico (ARANHA, 2004, p 27).

Dessa forma, compreende-se, desde do princípio, a capacidade da inserção cultural a partir da virtualidade da interação do jogador com o computador e, além disso, “imiscui-se nesse processo, um impulso de ampliação dos sentidos humanos, projetando a consciência para fora do espaço vivido” (ARANHA, 2004, p 22), reforçando o ponto de fuga da realidade posto nos pontos fundamentais dos jogos.

Para além de uma experiência animal, Huizinga soma a definição que o jogo algo que tem uma função significativa, logo tem determinado sentido, e, nesse caso, é aquilo que exerce função social. A partir disso, afere-se jogo a partir do ponto de vista dos jogadores, ou seja, em seu significado primário. Se o jogo consiste na manipulação de imagens e na imaginação de realidades, o foco da perspectiva culturológica dos jogos será na captação de valores e o significado dessas figuras e da resultante imaginativa (2019, p 2-9). Diante disso, é viável a construção de uma experiência baseada em nostalgia utilizando um jogo devido a alta de produtos midiáticos com temática nostálgica e familiaridade com as figuras e objetos retratados no produto.

Para esse fim, ressalta as funções psicossociais e neurológicas do ato de jogar e a relação do prazer e a diversão. (SANTAELLA, 2014, n.p)

Os neurocientistas estão começando a revelar como o jogo afeta a maturação cerebral, a competência social, o impulso do controle e da redução de *stress*; como ele engendra emoções positivas a estimular a endorfina e a dopamina. [...] Todo esse potencial encontra um alto nível de motivação intrínseca no ato de jogar, no avanço exploratório e na aquisição e recompensas de novas aprendizagens dentro do contexto de uma narrativa contínua e significativa. Sendo a motivação a maior alavanca para aprendizagem e para cognição, o lúdico é o elemento que lhe fornece potência.

Posto isso e considerando o conceito de nostalgia que esse trabalho adota, a junção da mídia eletrônica para jogos com a intenção que o produto pretende passar ao espectador dar-se-á também pelo entretenimento e diversão do usuário, já que “a rigor, todos os *games* são passatempos.” (ASSIS, 2006, p 5). Principalmente ao considerar que “na primeira década do século XXI o crescimento do interesse por parte de vários segmentos da sociedade pelo *videogame* é notório”. (OLIVEIRA; MENDES, 2014, p 10)

4.3 JOGOS ELETRÔNICOS E COMUNICAÇÃO

Oliveira e Mendes (2014) propõe que videogames sejam um objeto de estudo para comunicação e classificaram em cinco categorias de como a área trabalha com esse tema: os aspectos técnicos, os efeitos nocivos causados pelos jogos eletrônicos, o aspecto educacional, a historiografia e videogames em contexto com a comunicação. Aqui, o enfoque aos aspectos técnicos e sua relação com a comunicação será explorado a partir do que são jogos eletrônicos e como parte a sua ligação à teorias da comunicação, em especial a teoria culturológica.

A teoria culturalista, ou Estudos Culturais, surge pelo *Centre for Contemporary Cultural Studies*² (CCCS) a partir da mudança de valores cotidianos da classe operária da Inglaterra após a Segunda Guerra Mundial que foi registrada no estudo de Hoggart e criando o CCCS em 1964 (ESCOSTEGUY, 2008, p 152). Escosteguy (2008, p 152) lista que os interesses desse centro são as conexões entre a cultura contemporânea e a sociedade o que permeia suas relações socioculturais já que “a criação cultural se situa no espaço social e

² Centro de Estudos Culturais Contemporâneos, em português.

econômico, dentro do qual a atividade criativa é condicionada” (ESCOSTEGUY, 2008, p 156).

A ascensão do mercado de jogos, se sobrepondo ao do cinema, demonstra o alcance a diversos públicos e “o videogame como objeto de entretenimento ligado, sobretudo, às possibilidades do *mass media*.” (OLIVEIRA; MENDES, 2012, p 3) Escosteguy ressalta o ponto de vista da Teoria Cultural que (2008, p 151)

os *mass media* e a cultura popular são recortes sobre a esfera como um campo de relações estruturadas pelo poder e diferenças sociais, sendo portanto um equívoco reduzir o projeto dos Estudos Culturais a um modelo de comunicação, pois os questionamentos propostos por essa tradição extrapolam o campo da comunicação.

Aqui há um paralelo sobre a multidisciplinaridade, inerente tanto a comunicação quanto a produção de jogos ao estabelecer o elo técnico da produção de jogos, exigindo a produção de consoles, *softwares* e programação quanto da área dita por linguagens que permeia as técnicas cinematográficas clássicas como enquadramentos, direção de arte e roteiro, por exemplo, mas exploradas a partir de um novo ponto de vista onde o espectador precisa exercer um papel ativo para o desempenho comunicacional da obra, ou seja, cria-se a figura do jogador, o agente e receptor do papel comunicacional desse objeto. Dalmonte (2002, p 68) reforça a mudança de parâmetros e objetos da comunicação já que

para se entender os processos históricos por uma ótica culturopluralista é preciso, antes de tudo, questionar os próprios modelos de análise até então em voga, além de se buscar um posicionamento em um campo móvel, pois as culturas, estando em constante mutação, requerem novas formas de conceituação, bem como novas formas de análise. A cultura deixa de estar localizada entre barreiras, ou fronteiras, passando a ser difundida e formada também pelas mídias, em sua interação com o consumo.

Logo, as capacidades dos *games* de oferecer como objeto de estudo para comunicação se tornam mais relevantes. Ressalta aqui a ligação desenvolvida por Oliveira e Mendes entre a teoria comunicacional e os jogos (OLIVEIRA; MENDES, 2012, p 3):

Um levantamento na teoria culturalista revelou a possibilidade de que o videogame possa ser considerado como representação cultural legítima e também como um objeto empírico de estudo não só da comunicação, mas como um novo agente da cultura. Calçado em uma investigação mais cultural, esse tópico também traz a proposta de convergência, não com um olhar meramente tecnológico e sim

estabelecendo um encontro entre linguagens, tecnologia e práticas comunicacionais. Aqui investiga-se como essa visão de hibridismo encara a diversão.

Isso também se relaciona ao que Santaella (2014) nomeia como hipermobilidade e ubiquidade desdobrada, sendo o primeiro além dos espaços fluidos que a rede — aqui ampliando o conceito para incluir uma visão entre a interação do jogador com jogo eletrônico à rede — promove para os deslocamentos espaço-temporais entre os seres, relembrando os conceitos que Huizinga traz para o definir jogos, mas aplicado para a potencialidade de uma mídia virtual.

O segundo se refere à presença do conceito de ubiquidade de forma generalizada, seja na tecnologia, comunicação, objetos e ambientes trazidos pelas redes e pela disponibilidade dos dispositivos eletrônicos nos ambientes, tornando essa ubiquidade como parte da condição das pessoas estarem constantemente *online* (SANTAELLA, 2014). Aqui, essa ubiquidade relaciona-se à presença de jogos digitais em diversas plataformas como *smartphones*, *consoles* e computadores, por exemplo. Durante o desenvolvimento histórico dos jogos, percebe que os receptores precisavam de máquinas específicas para execução dos videogames, ocasionando a existência dos arcades, depois se desenvolveu para inserção dos jogos no ambiente residencial através do uso de *consoles* e do computador como plataformas e agora pode ter sua presença constante com o jogador através dos celulares.

Com base nisso, atribui-se ao jogo eletrônico a faceta cultural. Isso implica que os *games* possuem função de registro social e histórico para compreensão de tendências de temas e abordagens do presente e investigação da evolução da linguagem audiovisual e tecnológica dos videogames já que “é possível reconstituir o comportamento padronizado e as constelações de ideias compartilhadas pelos homens e mulheres que produzem e consomem os textos e práticas culturais daquela sociedade” (ESCOSTEGUY, 2008, p 155).

5. ESTRATÉGIAS PARA A CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE JOGO ELETRÔNICO INDEPENDENTE

Para o desenvolvimento do produto, foi formado um grupo de 7 pessoas de diferentes áreas de desenvolvimento de jogos, sendo, como função primária, dois programadores, um ilustrador, dois roteiristas, um compositor e áudio designer e uma animadora e diretora, para desenvolver o conceito geral do jogo com enfoque nostálgico. O time possui em média 24 anos de idade, a maioria possui ensino superior em suas respectivas áreas ou está em processo de formação em grau superior e são brasilienses.

Iniciou-se o processo de brainstorm para a expansão do pré-projeto do jogo. Isso é indicado por Perucia (2005 apud. LEMES, 2009, p.34) já que “o desenvolvimento de uma ideia de jogo geralmente surge de um pequeno conceito, que deve ser expandido com técnicas de brainstorm.”

A partir de referências pesquisadas em conteúdos audiovisuais para contextualização das décadas de 1980 e 1990 — cinema, programas de televisão, desenhos animados, propagandas — colocou-se dois enfoques para gerar a sensação nostálgica no usuário. São eles o gênero do jogo e a ambientação onde ele se passa.

O *beat'em up* surgiu como um dos gêneros mais lembrados como algo nostálgico para o grupo a partir da definição do que é nostalgia para esse trabalho e ter sua criação e auge na década de 1980 até o fim da década de 1990. Ele é um dos melhores representantes desse período devido a sua simplicidade de comandos ao ponto de não explicar ao jogador como executar os movimentos e aos seus combates de rua entre gangues retratados pela cultura de massa frequentemente como no clipe *Beat it*, do Michael Jackson e no filme *Warriors*, de Walter Hill — esse possui uma adaptação em videogame nesse gênero. Destaca-se o jogo *Streets of Rage* como expoente desse estilo de jogo.

Figura 1 - Captura de tela do jogo *Streets of Rage*



Fonte: STREETS, 2015.

Já para a ambientação, foi escolhido o cenário televisivo do Brasil nessas décadas. Nos anos 80, “a TV começa a fazer parte da rotina social.” (JESUS; RESENDE, 2013, p 5) Logo, os programas de grande sucesso veiculados nesse período eram muito populares e aqueles que o faziam eram celebridades. Desses programas, destaca-se os programas de auditório infantil na TV aberta, formato de programa de entretenimento onde a apresentadora interagia com a plateia por meio de competições e jogos, além de exibir desenhos animados e atrações musicais. Esse formato não pendura na contemporaneidade pela proibição de publicidade voltada para o público infantil e pela disponibilidade de conteúdos para crianças em serviços de compartilhamento de vídeos como o *YouTube*.

A partir desses pontos, a produção foi organizada da seguinte forma:

- **Pré-produção:** Construção de *Game Design Document*³ (Apêndice 1) baseado no modelo apresentado por Lemes (2009, p 143), elaboração da primeira versão do roteiro (Apêndice 2), concepts iniciais de personagens e cenários, produção de plano de direção de arte (Apêndice 4) e início da prototipação da programação e *game design* — câmera, mecânicas do jogador e dos inimigos, *spawn*⁴ dos inimigos e controles;

³ O *Game Design Document* (GDD) ou documento de design de jogo, em português, é “um documento que descreve as características citadas em detalhes [...] [que,] com base nesse conjunto de informações, os artistas criam o visual do *game* e os programadores desenvolvem os recursos necessários para a interatividade do produto” (LEMES, 2009, p 54).

⁴ *Spawn* é o ponto de nascimento de um objeto integrante do jogo como personagem jogável, inimigos, objetos, entre outros.

- **Produção:** Tratamento e versão final do roteiro (Apêndice 3), arte-final de personagens e cenários, produção de animações, produção de elementos de HUD⁵, produção de trilha musical e efeitos sonoros, implementação das peças visuais no jogo, trilha musical e efeitos sonoros;
- **Pós-produção:** Aplicação de efeitos de pós-processamento no jogo, execução de *Quality Assurance*⁶, exportação final do jogo e distribuição para o público.

Estabeleceu-se um ponto de controle a partir de reuniões *online* semanais para alinhamentos dos membros com o projeto, informar o que cada área estava efetuando para demais, próximas demandas a serem feitas e dificuldades encontradas no processo. Isso promovia discussões com pontos de vista de cada área para questões gerais do jogo, compreendendo a integração entre as áreas já que um jogo é um objeto empírico interdisciplinar. (OLIVEIRA; MENDES, 2014, p 1)

Para o cumprimento e organização das demandas do jogo, construiu-se o cronograma das áreas. Junto a isso, foi utilizada a ferramenta de gerenciamento de fluxo de trabalho *online Trello*. A partir de quadros e listas é possível elencar e anexar as demandas executadas, passar arquivos para os demais membros da equipe e acompanhar a execução do cronograma.

Tabela 1 - Cronograma de produção da arte, roteiro e som do jogo *Sasá: o perigo tem microfone*

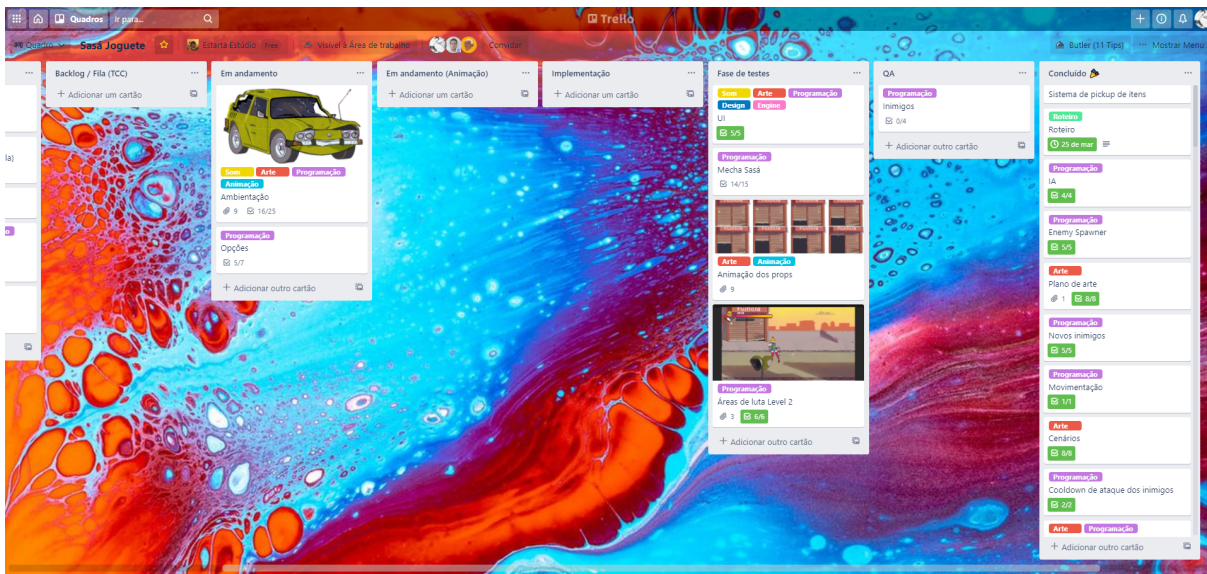
Semana	Datas	Construção de plano de direção de arte	Design de personagens	Produção de Puppets para animação	Animação de personagens e props	Design e construção de cenários e props	Telas de jogo	Argumento, personagens e roteiro	Trilha sonora
1	04/01 - 10/01	x						x	
2	11/01 - 17/01	x						x	
3	18/01 - 24/01	x	x					x	

⁵ HUD, do inglês, *head-up display* são os elementos gráficos que apresentam em tela informações para o jogador como, por exemplo, barra de vida, temporizador e caixa de diálogo.

⁶ *Quality Assurance* é um processo de testagem para garantir a qualidade do produto feito.

4	25/01 - 31/01	x	x					x	
5	01/02 - 07/02	x	x					x	
6	08/02 - 14/02	x	x					x	
7	15/02 - 21/02	x	x			x		x	
8	22/02 - 28/02	x	x			x		x	
9	01/03 - 07/03	x		x		x		x	
10	08/03 - 14/03			x	x	x		x	
11	15/03 - 21/03			x	x	x		x	
12	22/03 - 28/03			x	x	x		x	
13	29/03 - 04/04				x	x			x
14	05/04 - 11/04				x	x			x
15	12/04 - 18/04				x	x			x
16	19/04 - 25/04						x		x
17	26/04 - 02/05						x		x
18	03/05 - 09/05						x		x

Figura 2 - Captura de tela de quadro do *Trello* criado para o projeto *Sasá: o perigo tem microfone*



Fonte: Própria autora, 2021

Para hospedar a versão para *download* do jogo, foi escolhida a plataforma *itch.io*, conhecida pela distribuição de jogos independentes através da montagem de uma página no site para disponibilização dos arquivos para execução do jogo para os participantes da plataforma. Um fator decisivo para a escolha desse site é a possibilidade de atualizar os arquivos do jogo e notificar aos usuários sobre a nova atualização, permitindo a manutenção do jogo para a correção de erros e expansão de conteúdo.

Figura 3 - Página no *itch.io* do jogo *Sasá: o perigo tem microfone*



Fonte: Própria autora, 2021. Disponível em:

<<https://fernandisses.itch.io/sasa-o-perigo-tem-microfone>>. Acesso em: 13 mai. 2021.

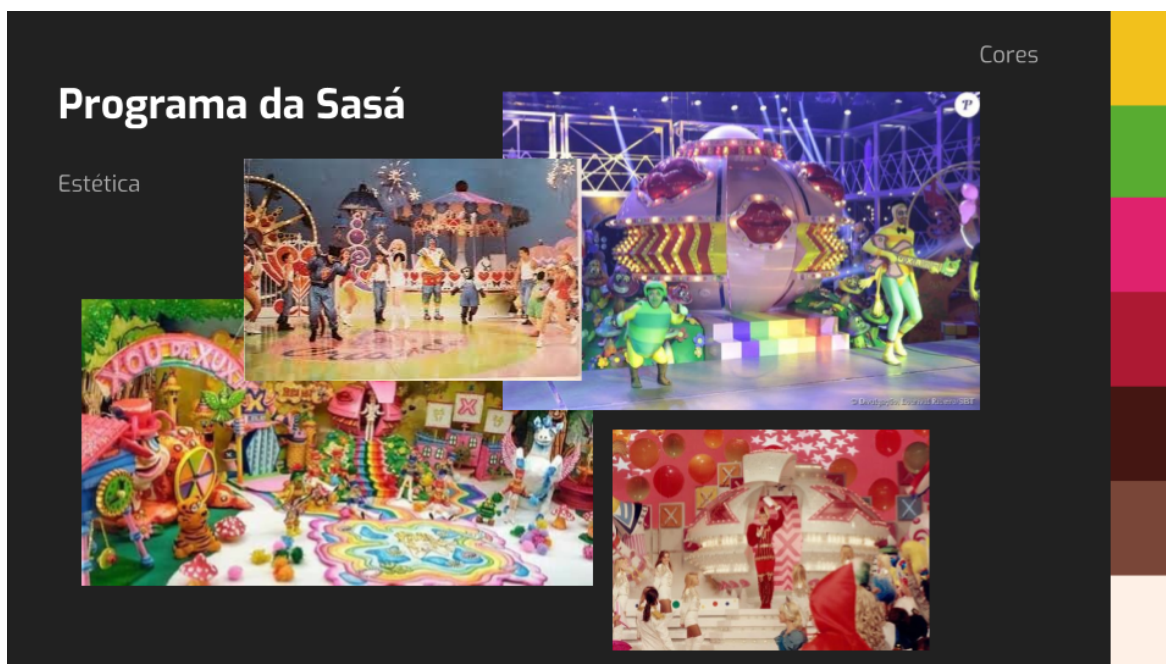
6. DESENVOLVIMENTO DE PRODUÇÃO DE ARTE

6.1 ESCOLHAS ESTÉTICAS

Para nortear as decisões estéticas do projeto, criou-se um plano de direção de arte, documento essencial para estabelecer a identidade visual do jogo. Nele estão presentes uma curta descrição do conceito que a arte se apodera, uma breve descrição dos personagens principais do jogo, diversas referências visuais, a paleta de cores para os personagens e a tipografia do projeto.

Para a construção de prancheta de cada personagem, foi feita uma pesquisa visual para compreender como ele deveria se parecer a partir da construção de um *moodboard* pela ferramenta do Pinterest e, em seguida, colagem digital que será mais aprofundada na exposição de cada personagem a seguir. Isso também foi feito para a construção visual dos cenários. Essa técnica propicia a análise de elementos comuns entre referências distintas para criar algo que referencia o material de origem, mas também tenha a sua originalidade já que “toda nova ideia é apenas um *mashup* ou remix de uma ou mais ideias anteriores” (KLEON, 2013, p 17).

Figura 4 - Prancheta do cenário “Programa da Sasá”



Fonte: Própria autora, 2021

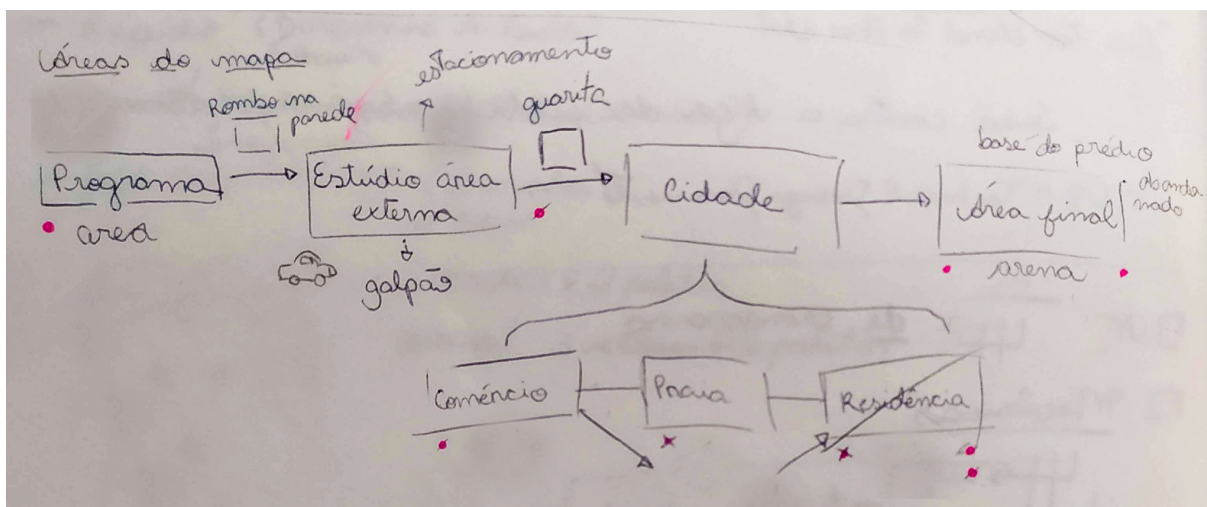
Figura 5 - Arte-final com efeitos de pós-produção do cenário “Programa da Sasá”



Fonte: Própria autora, 2021

Já para os cenários, o jogo possui 3 ambientes em sua fase única: o programa da Sasá junto ao estacionamento, a cidade e o covil. No planejamento inicial, a parte da cidade seria dividida em 3 segmentos: comércio, praia e residencial. Contudo, a fim de reduzir o número de ilustrações para os cenários, esse trecho se tornou um segmento único excluindo a parte da praia

Figura 6 - Planejamento dos cenários do jogo *Sasá: o perigo tem microfone*



Fonte: Própria autora

A construção dos cenários foram desenvolvidos para se encaixar com a visão e estilo do jogo, um *beat'em up* com progressão de câmera *side scrolling*⁷, e tem inspirações estéticas nos desenhos da *Hanna-Barbera* ao manter as proporções realistas com cores contrastantes e também separando o *background*⁸, o *playerground*⁹ e o *foreground*¹⁰ para utilização de *parallax*¹¹ nas cenas, porém, para trazer um visual mais polido, marcar mais elementos que compõe o cenário e deixar o ambiente menos estático ao olhar do jogador, utilizou-se de recursos de animação para movimentar itens do cenário além de efeitos de iluminação em itens, técnicas não usuais para os desenhos animados do século passado.

O primeiro cenário apresenta o programa da Sasá após a invasão e sequestro do seu assistente de palco. A transição para mostrar os danos causados por essa invasão é dada com o avanço do jogador, onde ele atravessa um buraco na parede e vai para o estacionamento aberto do estúdio, onde apresenta mais sinais do crime como marcas de pneu no asfalto e uma cancela quebrada. Esse tipo de design fortalece a narrativa já que os elementos que o compõem não causam dissonância ludonarrativa e, nesse caso, ajudam a substituir diálogos cortados da trama.

O segundo cenário, a cidade, é uma ambientação que tem como inspiração o livro *Fachadas*, de Rafael Sica, onde suas ilustrações exemplificam várias fachadas que são comuns ao cotidiano do brasileiro. A partir desse conceito, foram desenhados comércios que parodiam lojas famosas do país além de colocar alguns locais contrastantes próximo de outros como uma igreja entre um *sex shop* e um bar com fins humorísticos e irônicos. Ao atravessar a rua, apresenta-se a área residencial e a entrada do covil, com um tom um pouco mais sóbrio em comparação aos demais ambientes. Inseriu-se itens como uma máquina de fliperama, TV de tubo e orelhões telefônicos para reforçar que o jogo se passa no passado.

⁷ *Side scrolling*, jogo de rolagem lateral, em português, é um gênero que utiliza uma visão de câmera lateral que acompanha o personagem onde o jogador se move em um plano bidimensional para progressão do jogo.

⁸ *Background* é a parte posterior do cenário 2D. Geralmente é distanciada do *playerground* a fim de efeitos de profundidade.

⁹ *Playerground* é a parte navegável pelo jogador do cenário 2D. Fica entre o *background* e o *foreground*.

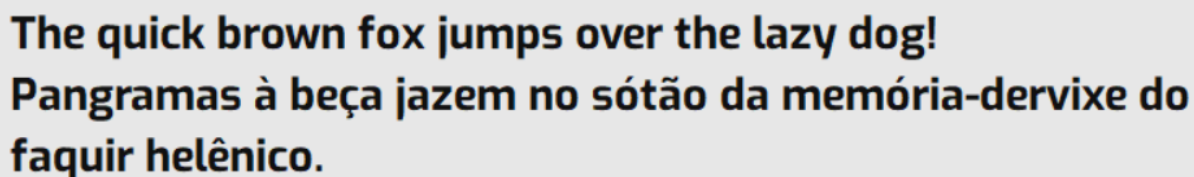
¹⁰ *Foreground* é a parte frontal do cenário 2D. Geralmente encontra-se próxima a câmera do jogo.

¹¹ *Parallax* é utilização de diferentes velocidades para intensificar o efeito de distância entre o *background*, o *playerground* e o *foreground*, sendo que quanto mais atrás, mais devagar o plano irá se mover.

Por fim, o covil, último cenário do jogo, é um ambiente mais escuro e com tons mais frios para contrastar com os ambientes diurnos anteriormente mostrados. Além disso, o cenário apresenta mais características de arena já que a câmera é fixa nesse momento do jogo e pedaços do prédio caindo para mostrar que o ambiente está deteriorado.

Ao continuar o plano de arte, depara-se com a escolha tipográfica do jogo. Ao analisar a aplicação em mídias digitais, a escolha de um tipo sem serifa, geométrico, gratuito, com boa legibilidade e visual não-datado para o jogador, a família tipográfica *Exo* em seu corpo 700 se encaixou em todos os requisitos e é usada extensivamente em todo texto do projeto.

Figura 7 - Amostra da tipografia *Exo*



The quick brown fox jumps over the lazy dog!
Pangramas à beça jazem no sótão da memória-dervixe do faquir helênico.

Fonte: Própria autora, 2021

Já para o logotipo do jogo, foi escolhido a técnica de *lettering* inspirado nos logos dos desenhos animados e todos os excessos que os acompanhavam como as cores da protagonista no título, sinais gráficos sendo substituídos por iconografia — no caso, o acento agudo do segundo “A” sendo representado por um coração —, linhas de contorno nas letras, sombreado projetado do título e um subtítulo acompanhando em menor peso no centro, tudo isso com um bloco de contorno branco para isolá-los como um conjunto.

Figura 8 - Logotipo de *Sasá: o perigo tem microfone*



Fonte: Própria autora, 2021

O menu principal, elementos de HUD e itens coletáveis foram tópicos não-presentes no plano de arte, mas devidamente tratados durante o processo de feitura do jogo. Para o menu, foi feita uma tela com um tom de rosa mais claro onde surgem diversos corações — forma presente tanto no título quanto no visual da personagem — com as funções necessárias para o jogador: jogar, opções, créditos e sair. Para padronizar o projeto, foi criado um botão que segue a identidade visual do logo tendo como sua única exceção para o com a opção “Jogar”, para ser mais chamativo ao usuário.

Os elementos de HUD presentes em jogo são uma ilustração da Sasá ao lado da barra de vida e da barra de energia, a seta para avanço de personagem, o tempo de jogo, a pontuação e o menu de pausa. O primeiro tem o design que se destaca dos demais itens e também se destaca do cenário já que “uma interface de *game* é essencialmente visual e seus elementos devem funcionar de modo óbvio para o jogador” (LEMES, 2009, p 93). Para alcançar esse resultado, utilizou nas barras as cores da Sasá, sendo rosa e amarelo para de vida e azul para a de energia, contornos bem demarcados e a imagem da Sasá para indicar quais são os *status* da personagem. A seta de avanço, assim como os botões citados no menu, seguem a identidade visual do título.

Por fim, os itens coletáveis para o jogador se dividem em 3: aumento de pontuação representado por produtos de *merchandising* da Sasá, recuperação de vida representados com doces e ganho de energia representado por uma bateria. As escolhas iconográficas desses itens parte de um significado comum para os jogadores de *beat'em up* como a associação de

comida regenerar a vida e outras a partir do contexto narrativo do jogo como os produtos baseados na imagem da Sasá, já que ela é uma pessoa pública para a audiência infantil, e as baterias para o seu microfone.

Figura 9 - Itens coletáveis no jogo



Fonte: Própria autora, 2021

6.2 DESIGN DE PERSONAGENS

6.2.1 Sasá

Sasá, protagonista e personagem jogável, é elaborada a partir de um conjunto de referências de apresentadoras infantis existentes nos anos 80 e 90 da televisão brasileira. Destacam-se Xuxa¹² e Angélica¹³ como principais influências para estética — cabelos loiros, collants, mini saias e shorts — e comportamento da heroína. Todos esses símbolos foram combinados a fim de trazer os elementos almejados de nostalgia a partir de uma caracterização bem marcada e estereotipada no visual da personagem.

¹² Xuxa Meneghel é uma apresentadora de TV, cantora e atriz que foi extremamente reconhecida pelo seus trabalhos audiovisuais voltados para o público infantil como os programas *Clube da Criança*, *Xou da Xuxa*, *Xuxa Park*, *Planeta Xuxa* e *Xuxa no mundo da imaginação*; os álbuns musicais *Xuxa e seus amigos* e *Xuxa só para baixinhos* e os filmes *Xuxa contra o Baixo Astral*, *Lua de Cristal* e *Xuxa Requebra* durante a década de 1980 até o início da década de 2000. Nessa época, Xuxa é reconhecida pela alcunha “Rainha dos Baixinhos”. (XOU, 2021)

¹³ Angélica Ksyvickis é uma apresentadora de TV e cantora que iniciou sua carreira como apresentadora infantil na TV Manchete pelo programa *Nave da Fantasia*, mas recebeu mais destaque com a saída de Xuxa da emissora e assumindo o programa *Clube da Criança*. (ANGÉLICA, 2021) Também apresentou os programas *Angel Mix* e *TV Globinho*. (ANGÉLICA, 2021)

Figura 10 - Xuxa, em Xou da Xuxa



Fonte: XOU, 2021

Figura 11 - Angélica, em Angel Mix



Fonte: ANGÉLICA, 2021

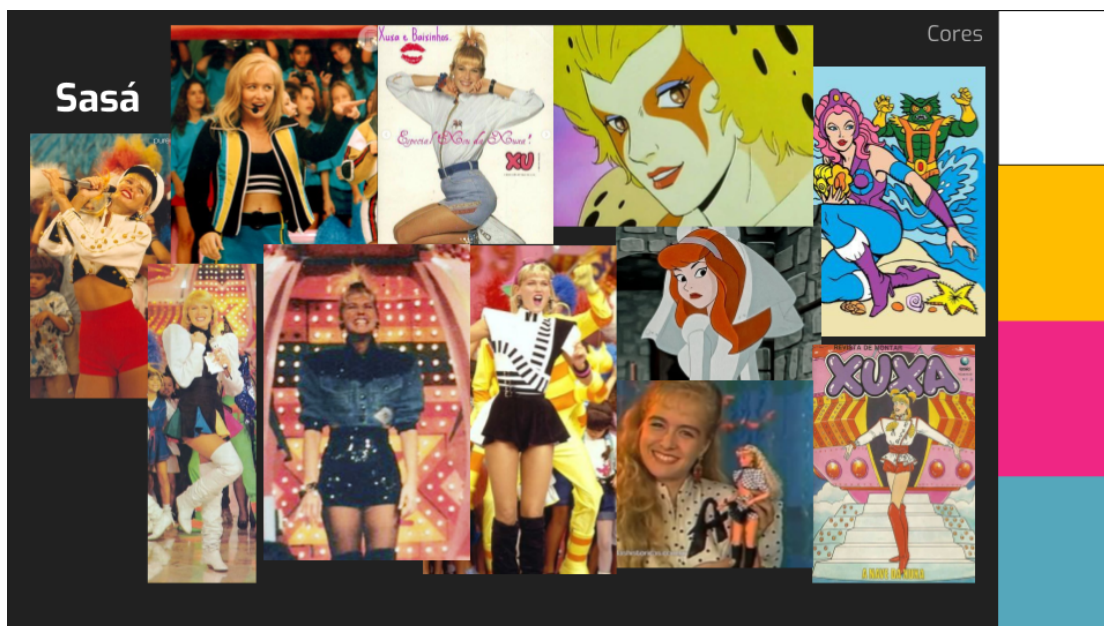
Dentre as características que a personagem possui destaca-se a sua confiança, a animação, a felicidade, a juventude e a leve falta de paciência — traços que essas apresentadoras demonstravam durante seus programas infantis. Isso também é levado em conta durante toda a construção visual da personagem para que suas vestimentas, poses-chave e animações reflitam essas qualidades.

Ademais, Sasá foi idealizada para ser um signo de poder ao exercer o papel de protagonista e ser agente para salvar o seu assistente de palco, Silveirinha, subvertendo a narrativa clássica onde o herói salva a mocinha. Jones (2004, p 106) descreve a ascensão de protagonistas femininas fortes com ênfase nas alterações dos papéis femininos socioculturais na atualidade da seguinte forma:

à medida que a infância das meninas se transforma, suas fantasias também mudam. À medida que suas fantasias se modificam, a indústria do entretenimento busca maneiras para criar histórias com as quais elas se identifiquem. [...] Nesse momento, as meninas anseiam por mais poder, ao mesmo tempo que tentam transformá-lo, de diversas maneiras, em um novo tipo de eu feminino.

Na construção da prancha de direção de arte de referências e cores da personagem utilizou-se de um *moodboard* com diversas imagens das apresentadoras citadas para definir características físicas e indumentárias da personagem Sasá. Além disso, as pranchas também possuem algumas referências ilustradas de personagens de desenhos animados populares do período compreendido e paleta de cores sugerida para ilustração da personagem.

Figura 12 - Prancha de direção de arte de referências e cores da personagem Sasá



Fonte: Própria autora, 2021

O esquema de cores foi feito a partir de uma paleta com as cores magenta, amarelo e turquesa para resultar uma harmonia triádica que “baseia-se em três cores espaçadas equidistantemente ao longo do círculo cromático” (FRASER, 2012, p 52). Sendo Sasá a personagem vista por mais tempo pelo jogador, optou-se por uma harmonia que trouxesse conforto visual já que (FRASER, 2012, p.52)

a harmonia está relacionada à expectativa do olho/cérebro por equilíbrio e neutralidade. Quando as cores de uma composição resultam em cinza, a harmonia é obtida e a imagem transmite a sensação certa — literalmente, ela é “confortável para o olho”. Isso não quer dizer que as cores usadas devam ser neutras.

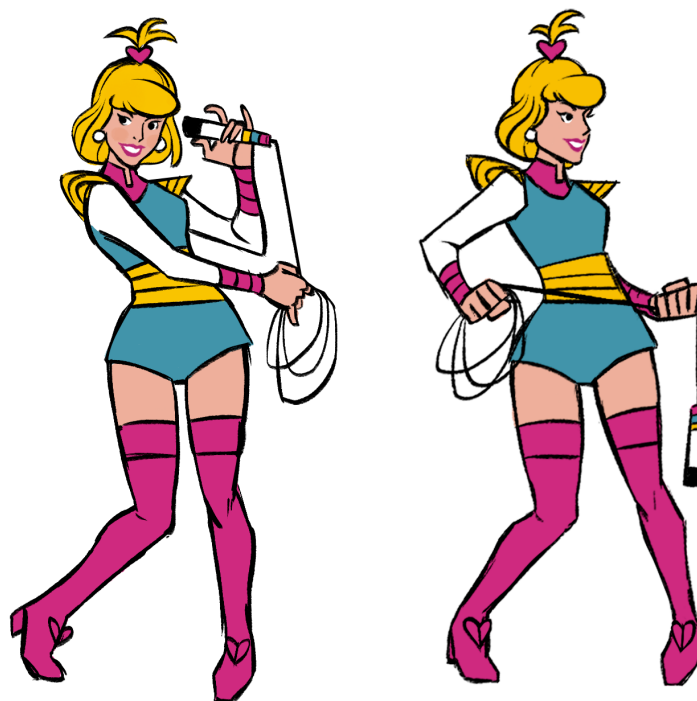
O *design* da personagem passou por versões até a arte-final para se adaptar à proposta do plano de direção de arte. Suas vestimentas foram alteradas para facilitar o processo de animação além da simplificação visual da personagem a fim de garantir uma maior clareza da silhueta da personagem e maior facilidade no processo de produção dos *frames* de animação.

Figura 13 - *Sketches* iniciais da personagem Sasá feitos à mão e colorização digital



Fonte: Própria autora, 2021.

Figura 14 - *Concept art* da personagem Sasá com base nos *sketches*.



Fonte: Própria autora, 2021.

Figura 15 - Arte-final da personagem Sasá.



Fonte: Própria autora, 2021.

6.2.2 Silveirinha

Silveirinha é o ajudante de palco da Sasá e antagonista da obra. Ele é inspirado no personagem Praga, assistente de Xuxa no programa *Xou da Xuxa* que vestia uma fantasia de tartaruga. Além de manter a fantasia do mesmo animal, também foi mantida as proporções de altura entre a apresentadora e o seu assistente de palco.

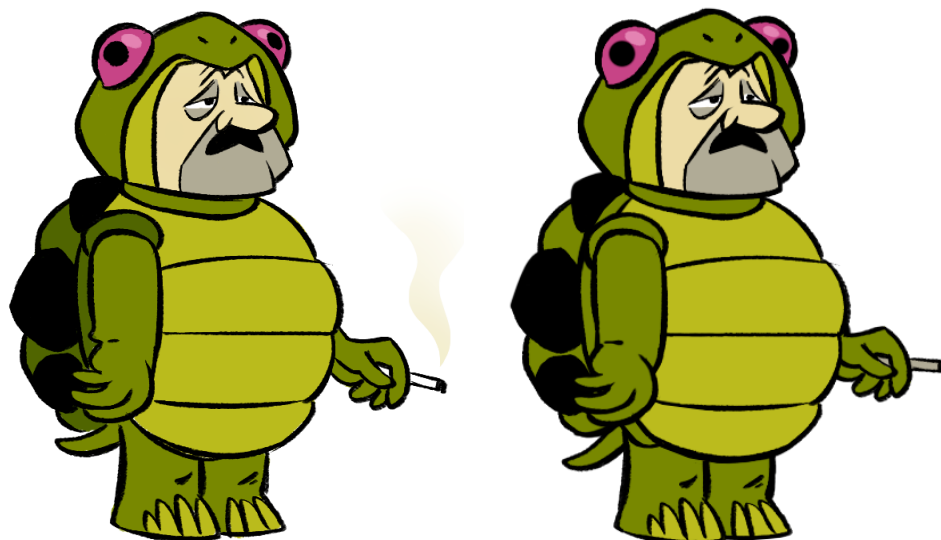
Figura 16 - Praga e Xuxa, em *Xou da Xuxa*



Fonte: XOÜ, 2021.

Para além da altura, outros elementos de design foram adicionados ao Silveirinha para contrastar com Sasá. Ele possui traços marcados de um homem de meia-idade mais decadente devido ao fumo, olheiras marcadas, barba por fazer acompanhada por um bigode e um cigarro sempre em mãos. Seu design é inspirado nos personagens Droopy, Tartaruga Touché, senhor Peebles e Mr. Magoo.

Figura 17 - *Concept art* e *Arte-final* do personagem Silveirinha



Fonte: Própria autora, 2021

O personagem possui mesmo rosa presente na protagonista, só que dessaturado, a fim de reforçar que sua roupa é menos vívida. Além disso, foi utilizado o verde tanto por ser uma representação comum para desenhos cartunizados de tartarugas quanto pela sua combinação ao rosa resultar em uma harmonia complementar, diferente da Sasá que é tríade. Fraser (2012, p 54) destaca que esse tipo de esquema cromático, diferente da harmonia tríade usada na protagonista, nem sempre resulta em resultados agradáveis ao olhar, sendo necessário ajustes na luminosidade, saturação e matiz, logo Silveirinha possui um esquema de cores que tende a ser mais desarmônico comparado ao de Sasá, reforçando o contraste entre os personagens.

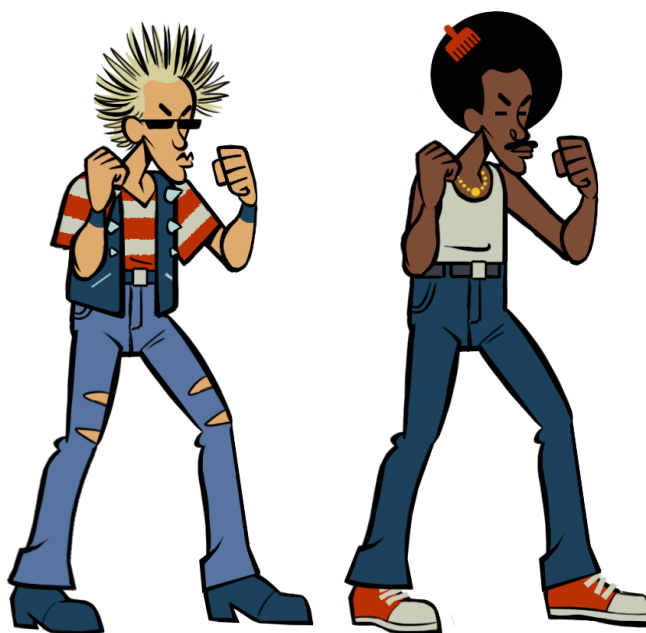
As aparições do personagem foram reduzidas para citações a pessoa dele no roteiro, deixando o seu paradeiro e intenções em aberto devido a limitações no prazo para execução de animações para o personagem e de implementação de cinemática no jogo.

6.2.3 Inimigos

O jogo possui 4 inimigos básicos e uma chefe-final. Para a construção de design de cada um deles foram pesquisadas diversas referências que permeiam a cultura, os desenhos animados e a televisão brasileira durante o período de 1980 até 2000. Destes inimigos básicos separam-se em 4 tipos que são comuns em *beat 'em up*: comum, rápido, atirador e forte. Cada um deles possui duas variações de modelo, com exceção do atirador.

O primeiro inimigo encontrado em jogo é do tipo comum. Esses possuem o seu design inspirado em tribos urbanas populares do período citado. O primeiro é inspirado nos punks, particularmente no cantor Supla¹⁴ por ser uma figura que se auto intitulava como o punk brasileiro. Na maioria dos jogos *beat 'em up* possuíam algum inimigo caracterizado dessa forma e foi agregado uma referência brasileira para o visual. Já o segundo tem inspirações da cultura hip-hop em combinação do que era comum nas vestimentas da época — *jeans*, regata e tênis.

Figura 18 - Arte-final dos inimigos comuns



Fonte: Própria autora, 2021

¹⁴ Supla é um cantor, compositor, ator e apresentador de televisão brasileiro que ganhou notoriedade com seus álbuns musicais de punk e ao participar do *reality show* do SBT chamado *Casa dos Artistas* (SUPLA, 2021)

O tipo atirador remete aos palhaços que faziam parte dos programas infantis, em especial o Bozo. No seu primeiro modelo, o personagem possuía um semblante mais tranquilo, não combinando ao seu papel de inimigo. Foram adicionados elementos que o deixassem com o visual mais vilanesco como o sorriso exagerado, olhos estrábicos em amarelo e o cabelo assemelhando a chifres.

Figura 19 - Rascunho inicial e arte-final do inimigo atirador



Fonte: Própria autora, 2021.

A princípio, havia um segundo modelo do inimigo atirador inspirada no Chacrinha¹⁵, já que em seu programa era muito comum ele atirar objetos no público. Porém, essa versão foi cortada devido a problemas de animação relacionados ao *software* utilizado.

¹⁵ “Chacrinha foi um comunicador de rádio e televisão do Brasil, apresentador de programas de auditório de grande sucesso das décadas de 1950 a 1980.” (CHACRINHA, 2021)

Figura 20 - Arte-final da variação do inimigo atirador



Fonte: Própria autora, 2021.

As inimigas rápidas se baseiam nas dançarinas de programa de auditório. O visual delas é mais semelhante às vestimentas da Sasá, só que mais sexualizado — característica reforçada nas roupas mais curtas e mais coladas ao corpo, uso de salto alto e mais exibição da pele. Porém, não revelamos os olhos das personagens para eludir o mistério da identidade dessas mulheres, já que, diferente da Sasá, elas não possuem protagonismo, além de ser um recurso utilizado em desenhos animados para manter mistério sobre os personagens, por exemplo, na personagem Sara Bellum, da animação *Meninas Super Poderosas*.

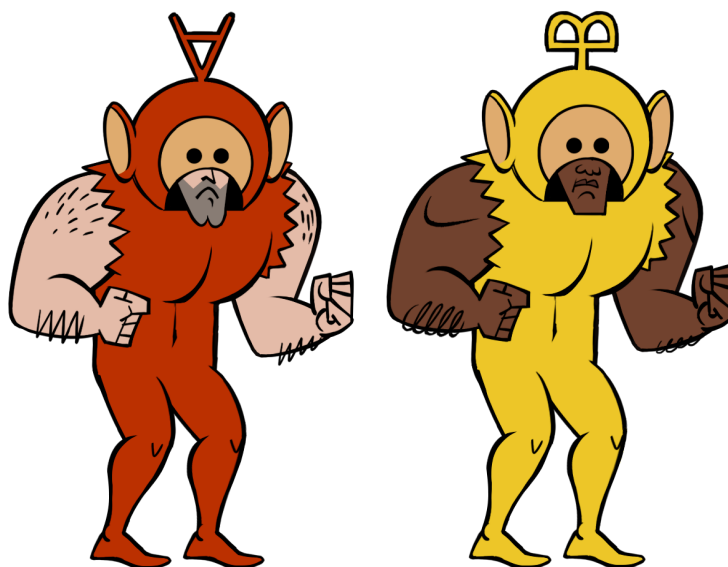
Figura 21 - Arte-final das inimigas rápidas



Fonte: Própria autora, 2021.

O último dos inimigos básicos, o tipo forte, surge a partir dos transportes recreativos com pessoas fantasiadas, os conhecidos “trenzinhos da alegria”. Para contrastar a aparência dele com a fantasia que eles usam, foi utilizada inspiração nas roupas dos personagens do programa *Teletubbies* e colocá-las em homens com o tipo físico musculoso e alto. Ressalta-se que esse é o personagem mais alto e largo do jogo para reforçar o comportamento que ele segue durante o *gameplay* de ser um personagem que causa mais dano e é mais lento.

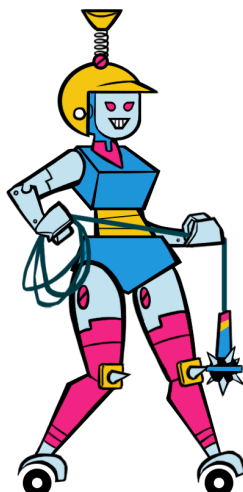
Figura 22 - Arte-final dos inimigos fortes



Fonte: Própria autora, 2021.

A chefe-final é a personagem Mecha Sasá, uma inimiga que replica o ataque fraco e forte da Sasá, além de ter seus próprios movimentos. O design da Mecha Sasá é uma versão mecânica da Sasá, possuindo as mesmas cores só que com as vestimentas adaptadas para a pintura desse personagem robótico. A personagem possui *spikes* em seus joelhos e microfones para reforçar o caráter de máquina de combate que a personagem tem, contudo ainda possui detalhes de construção artesanal como o seu capacete com uma mola e um pedaço de metal no topo para referenciar o cabelo da protagonista.

Figura 23 - Arte-final da Mecha Sasá



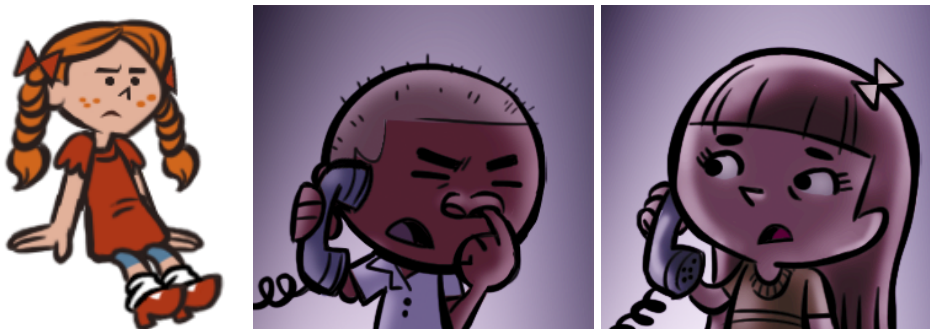
Fonte: Própria autora, 2021.

6.2.4 Demais personagens não-jogáveis

Para aumentar o número de interatividades durante o jogo, mesmo do tipo trivial que há a necessidade da ação direta do jogador para obter alguma recompensa (ASSIS, 2006, p 20), foram criados mais alguns personagens que o jogador encontra durante o *gameplay* para obter diálogos extras.

No programa da Sasá, temos 3 personagens para interagir: Cláudia, uma garota que interage negativamente com a Sasá, simbolizando as crianças mais desobedientes que participavam dos programas de auditório e as duas crianças anônimas que conversam com Sasá pelo telefone do estúdio, também muito comum nos programas infantis da época.

Figura 24 - Arte-final da Cláudia e retrato das crianças anônimas



Fonte: Própria autora, 2021.

Ao passar pelo estacionamento, há o porteiro Sivirino. Esse personagem permanece dormindo durante o combate, na interação e, supostamente, durante a invasão do estúdio, ajudando a construção ludonarrativa do jogo já que supostamente ele deveria impedir esse tipo de falha de segurança.

Figura 25 - Arte-final de Sivirino



Fonte: Própria autora, 2021.

Já na cidade, as interações foram pensadas figuras populares da cultura pop, dentre elas, um ET inspirado na entrevista televisiva de 2009 com um suposto alienígena chamado ET Bilu — que apesar de não-relacionado a época retratada no jogo, trouxe humor a interação — e o Tico Sambinha, inspirado no cantor Zeca Pagodinho. Nas primeiras versões do roteiro, haviam demais personagens e interações previstas para esse ambiente a fim de povoar e conceder um aspecto mais vivo para o cenário. Porém, essas interações foram limitadas devido ao curto período de produção do jogo, voltando o foco mais para o polimento da jogabilidade e animações da protagonista e de seus inimigos.

Figura 26 - Arte-final dos personagens ET e Tico Sambinha



Fonte: Própria autora, 2021.

Por último, Vic Pereira é o jornalista que acompanha a Sasá durante sua jornada de resgate ao seu assistente de palco. Suas interações seriam mais vastas durante o jogo, mas com os tratamentos do roteiro para adaptar a narrativa para o sistema de diálogos criado para o jogo, o personagem foi limitado para as telas de carregamento. Dessa forma, sua interação se assemelha mais como trechos de plantão jornalístico televisivo do que uma matéria de plantão ao vivo.

Figura 27 - Arte-final de Vic Pereira durante as telas de carregamento



Fonte: Própria autora, 2021.

6.3 ANIMAÇÕES

A animação para jogos 2D pode ser feita de diversas formas, nesse caso, a construção de *frames* de animação utilizando a técnica de animação *cut out*¹⁶ com o auxílio de *motion graphics* para as ações dos personagens foi a escolha mais viável para realização estética e para as técnicas utilizadas.

Considerando que as inspirações estéticas do produto partem de séries animadas produzidas para TV do século passado, as animações não podem ser tão fluidas quanto de produções como os longas-metragens da Disney, por exemplo. Com o intuito de emular uma animação mais limitada, cada ação de personagem tem poucos *frames* para ser executada. Isso gera um visual menos fluido para animação, mas não ao ponto de prejudicar o efeito de animação dos personagens.

Para um jogo *beat'em up*, algumas animações são essenciais para os personagens principais e seus inimigos, no caso desse projeto todos esses personagens possuem as seguintes animações: *idle*¹⁷, ciclo de caminhada, ataque fraco, ataque forte, apanhando, atordoamento e morte. Mas, cada uma adequada ao design do personagem já que pessoas diferentes possuem peculiaridades em executar a mesma ação (WILLIAMS, 2016, p 103), notável ao comparar designs distintos como o da inimiga rápida e do inimigo forte.

Para feitura das animações, foram aplicados os princípios das animações listados pela Disney para garantir melhores resultados no processo. Destacam-se aqui o esticar e comprimir para enfatizar a força dos movimentos (JOHNSTON; THOMAS, 1981, tradução nossa), a antecipação que enfatiza e dedica *frames* na preparação de um movimento antes da sua execução gerando expectativa para a ação seguinte (JOHNSTON; THOMAS, 1981, tradução nossa) e a construção de arcos para verossimilhança dos movimentos e impacto (JOHNSTON; THOMAS, 1981, tradução nossa).

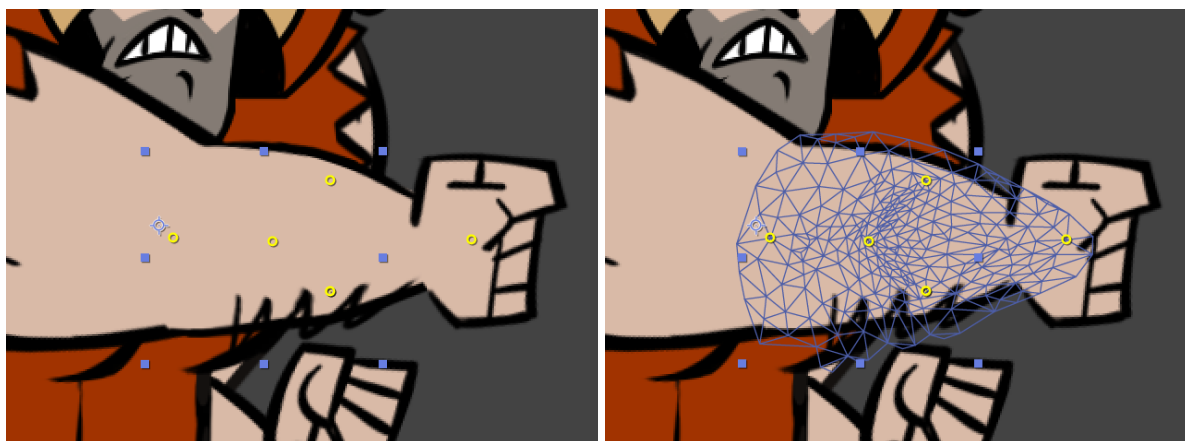
As animações foram feitas a partir dos arquivos de arte-final de cada personagem devidamente separada em camadas — torso, braços, cabeça, cabelos, pernas, pés... — e

¹⁶ “[A animação] *cut out* consiste em desenhar as partes dos personagens separadamente e juntar ou alterá-las separadamente em decorrência dos frames ao invés de desenhar tudo novamente (como é feita [...] animação tradicional)” (GILBER, 2011)

¹⁷ *Idle* é uma animação executada enquanto o personagem aguarda comandos do jogador.

hierarquizadas para evitar sobreposições incorretas e inseridas no *software After Effects* e suas ferramentas nativas, em especial, a marionete criando pinos de posição — pontos que criam uma malha de deformação de imagem — que permitem criar o *rigging*¹⁸ do personagem e elaborar a sua movimentação.

Figura 28 - Pinos de posição da ferramenta marionete sem e com a malha de deformação no antebraço do inimigo forte



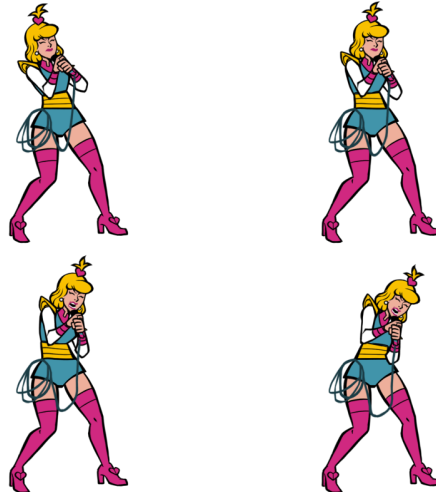
Fonte: Própria autora, 2021.

Após finalizadas as animações, exportam-se os *frames* de animação no formato PNG para conservar a transparência do fundo e constrói um *sprite sheet*, uma imagem dividida em linhas e colunas contendo todos os *frames* da animação feita, e segue para implementação em jogo.

Sasá, além das ações listadas, possui movimentos de esquiva para trás, defesa, ataque especial e ataque em área, totalizando 11 ações executáveis, implicando na personagem com o maior número de *frames* produzidos para o jogo, o que é comum para personagens jogáveis.

¹⁸ “[*Rigging* é] um esqueleto que determina a forma como o modelo se move, [...] na animação *cut out* é ele quem determina quais pedaços ficam atrelados ao quê (hierarquia) e qual parte fica na frente de outra” (GILBER, 2011)

Figura 29 - *Sprite sheet* do ataque especial da Sasá



Fonte: Própria autora, 2021.

Já seus inimigos, apesar de possuírem menos ações, a maioria tem alguma ação única que os caracteriza, por exemplo, o movimento acrobático da inimiga rápida, que tem função de deixá-la invulnerável e se aproximar da Sasá, e o ataque especial da Mecha Sasá, um avanço em linha que caso não acerte a protagonista gera um atordoamento na personagem.

Figura 30 - *Sprite sheet* do movimento acrobático da inimiga rápida



Fonte: Própria autora, 2021.

No design dos personagens, as versões de cada inimigo não possuem alterações no formato do corpo. Isso foi feito para facilitar a identificação do tipo do inimigo e para o reaproveitamento de animações através da utilização do mesmo *rigging*, ou seja, a produção de uma animação com as mesmas movimentações e tempos para padronização de inimigos iguais.

Por fim, alguns personagens e objetos que aparecem no cenário também receberam animações cíclicas com a intenção de trazer mais vivacidade ao reduzir o número de elementos estáticos no cenário.

O desenvolvimento de peças artísticas para jogos perpassa por processos semelhantes da produção audiovisual, contudo, com a inserção tecnológica que a mídia possui, há adaptações do processo de produção, a fim de atender às suas especificidades. O uso do *game design document* para compreender as necessidades que os cenários e personagens precisam em seu design se faz essencial no projeto para garantir um desenvolvimento de arte adequado ao videogame.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao propor um jogo eletrônico com temática nostálgica, os elementos estéticos são primordiais para inserção do jogador nesta proposta, pois mesmo que ele não tenha presenciado todas as referências postas no jogo, ele é capaz de inferir e desfrutar dessa experiência seja pela propagação midiática nostálgica vigente ou por fatores como a memória coletiva.

A nostalgia é um sentimento onde sua causa eficiente é mutável através do espaço-tempo, mas não se tornará ausente em nossa sociedade. Por ser um fenômeno midiático lucrativo, a tendência é explorar cada vez mais os gatilhos que despertam essa sensação no público.

No campo da comunicação, a inserção dos videogames como objeto de estudo e pesquisa da área é mais do que necessária devido a sua relevância sociocultural através de suas narrativas, representações e discursos quanto sua relevância mercadológica já que é uma das áreas do entretenimento mais rentáveis da atualidade.

O desenvolvimento de jogos digitais possui áreas que já são comuns a comunicação como roteiro, direção de arte e adequação de público. A inserção do conhecimento técnico computacional para a feitura de um jogo pode ser apropriado pela área já que uma das características dos estudos comunicacionais é o seu caráter multidisciplinar.

Já ao considerar o prazo de execução do projeto, assumiu-se riscos de produção devido ao escopo do jogo que exigiu das áreas muitas demandas em um curto prazo. Com isso, o projeto tende a apresentar eventuais falhas — *bugs*, como é mais comumente usado na área de jogos. Conforme esses erros forem notados, é possível a correção e aprimoramento do produto e re-inserção do jogo já que a plataforma de hospedagem permite a substituição dos arquivos, gerenciando novas versões aprimoradas e notificando os jogadores sobre as atualizações.

Também devido ao tempo de produção, houveram muitos cortes de personagens não-jogáveis, em especial o Silveirinha, que apesar de ser o vilão da primeira versão do roteiro, foi cortado deixando sua índole e paradeiro em aberto para o jogador, além de demais interações com personagens nos ambientes, versões de inimigos, trechos de cenário, por

exemplo. No futuro, esses planos serão considerados para uma nova versão do jogo, sendo mais complexa e extensa do que a apresentada.

Ao analisar a equipe, consta que *Sasá: o perigo tem microfone* é o segundo jogo feito por ela. O primeiro foi o *Studio Alpha 124 presents: Ghost Light*¹⁹, um *game* onde o jogador tem como objetivo manter as luzes do estúdio acesa enquanto os personagens gravam um filme e são assombrados por monstros que tentam apagar todas as luzes do estúdio. Esse jogo possui um escopo de produção reduzido se comparado ao *Sasá: o perigo tem microfone*, ou seja, houveram demandas diferentes para a execução dos dois projetos.

A exploração e conhecimento de *softwares* para produção de jogos deve ser aprofundada para maior eficiência do trabalho. Um exemplo disso é a *Unity*, programa utilizado pelos programadores, permitir a elaboração de animações semelhantes à feitas no *After Effects* para esse projeto e facilitar o processo de implementação e alterações tanto para a área da animação quanto para programação. Porém, devido a falta de experiência no programa para produções animadas, não foi possível o uso desse método.

Apesar do apresentado, os aspectos técnicos foram devidamente empregados para refletirem tanto a pesquisa teórica realizada quanto a pesquisa visual, sonora e de jogabilidade proposta. Sendo assim, o resultado alcançado no projeto foi satisfatório ao analisar as circunstâncias de produção já que o produto cumpre o que ele se propõe, ser uma experiência de comunicação nostálgica a partir de um jogo eletrônico.

¹⁹ Disponível em <<https://fernandisses.itch.io/studio-alpha-124-presents-ghost-light>>. Acesso em 09 jun 2021.

REFERÊNCIAS

AGRELI, João Henrique Lodi. Concept art: processos de criação em arte, mídia e tecnologia.

In: #13.ART Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 2014. Disponível em <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/art13_JoaoAgreli.pdf>. Acesso em 03 mai. 2021.

ANGÉLICA. In: Memória Globo. 2021. Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/perfil/angelica/perfil-completo/>>. Acesso em: 20 abr. 2021.

ARANHA, Glauco. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências & Cognição**. Vol. 03: p. 21-62, 2004. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/pdf/m34421.pdf>>. Acesso em: 9 mar. 2021.

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: Conceitos e técnicas**. 2006. Disponível em <http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame_1ponto1.pdf>.

Acesso em: 20 abr. 2021.

BUENO, Silveira. **Silveira Bueno: minidicionário da língua portuguesa**. Ed. rev. e atual. São Paulo: FTD, 2000.

CHACRINHA. *In: Wikipédia, a enciclopédia livre*. 2021. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Chacrinha>>. Acesso em: 02 mai. 2021.

COMASSETTO, Bruno Henrique et al. NOSTALGIA, ANTICONSUMO SIMBÓLICO E BEM-ESTAR: A AGRICULTURA URBANA. **RAE - Revista de Administração de Empresas**, vol. 53, núm. 4, junho-agosto, 2013, pp. 364-375. Fundação Getulio Vargas São Paulo, Brasil

DALMONTE, Edson Fernando. Estudos culturais em comunicação: da tradição britânica à contribuição latino-americana. **IDADE MÍDIA**, São Paulo, ano I, n. 2, nov, 2002. Disponível em: <https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/dalmonte.pdf>. Acesso em: 09 mai. 2021.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. **Os Estudos Culturais**. *In*: Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências. HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga (org). 8ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini dicionário de língua portuguesa**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio: Minidicionário da língua portuguesa**. 7ª ed. Curitiba: Ed. Positivo. 2008

FRASER, Tom. **O essencial da cor no design**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

GILBER, Raquel. **Animação Cut-Out**. Medium, Observatório de Tendências Digitais, 2011. Disponível em: <<https://medium.com/tend%C3%A2ncias-digitais/anima%C3%A7%C3%A3o-cut-out-como-alternativa-de-produ%C3%A7%C3%A3o-mais-r%C3%A1pida-e10bd24894db>>. Acesso em: 11 mai 2021.

GRANT, Adam. Há um nome para seu mal-estar na pandemia: chama-se 'definhamento'. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 2021. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/2021/04/ha-um-nome-para-seu-mal-estar-na-pandemia-chama-se-definhamento.shtml>>. Acesso em: 11 mai 2021.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro Editora, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. 9 ed. rev. e atual. São Paulo: Perspectiva. 2019.

JESUS, Jordane Trindade de; RESENDE, Vitor Lopes. A Televisão e sua influência como meio: uma breve historiografia. In: **Encontro Nacional de História da Mídia**. 9ª ed. 2013. UFOP. Ouro Preto: Minas Gerais. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/9o-encontro-2013/artigos/gt-historia-da-midia-audiovisual-e-visual/a-televisao-e-sua-influencia-como-meio-uma-breve-historiografia>>. Acesso em: 20 abr. 2021.

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The illusion of life: Disney Animation**. Nova Iorque: Disney Editions. 1981.

JONES, Gerald. **Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

KLEON, Austin. **Roube como um artista: 10 dicas sobre criatividade**. Rio de Janeiro: Rocco, 2013.

LARGHI, Nathália. **Com pandemia, mercado de games cresce 140% no Brasil, aponta estudo**. Valor Investe. São Paulo, 2021. Disponível em: <<https://valorinveste.globo.com/objetivo/gastar-bem/noticia/2021/01/23/com-pandemia-mercado-de-games-cresce-140percent-no-brasil-aponta-estudo.ghtml>>. Acesso em: 10 mai. 2021.

LEMES, David de Oliveira. **Games Independentes: Fundamentos metodológicos para criação, planejamento e desenvolvimento de jogos digitais**. 2009. Dissertação (Mestrado em tecnologias da inteligência e design digital) — Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

LUPTON, Ellen. **A produção de um livro independente Indie Publishing: um guia para autores, artistas e designers**. São Paulo: Edições Rosari, 2011.

NETO, Valdemir Soares dos Santos; JUNIOR, Mario Abel Bressan. Música, telas e nostalgia: uma experiência estética-afetiva. **Revista Esferas**. nº 19. 2020. Disponível em <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/12354>>. Acesso em: 14 mai. 2021.

OLIVEIRA, Selma; MENDES, Luciano. **O videogame como produto cultural: proposta para definir o jogo eletrônico como objeto empírico do campo da comunicação**. 2014.

PRATA, Dori. 10 jogos Beat 'em up que você precisa conhecer. **Meio bit**. 2019. Disponível em:

<<https://tecnoblog.net/meiobit/411021/10-jogos-beat-em-up-que-voce-precisa-conhecer/>>.

Acesso em: 21 mar. 2021.

REYNOLDS, Simon. **Retromania: Pop Culture's addiction to its own past**. 1 ed. Nova Iorque: Faber and Faber, Inc. 2011.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua: Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: PAULUS Editora. 2014. Não paginada.

SEDIKIDES, Constantine; WILDSCHUT, Tim; ARNDT, Jamie; ROUTLEDGE, Clay. Nostalgia: Content, Triggers, Functions. **Journal of Personality and Social Psychology**. Vol. 91, Nº 5, 975-993. 2006.

SEDIKIDES, Constantine; WILDSCHUT, Tim; ARNDT, Jamie; ROUTLEDGE, Clay. Nostalgia: Past, Present and Future. **Current Directions in psychological science**. Volume 17, Number 5, p. 304-307. 2008.

STREETS of Rage Walkthrough. Youtube. 2015. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=p1-PPgSql7M&ab_channel=Torne>. Acesso em: 02 mai. 2021.

SUPLA. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. 2021. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Supla>>. Acesso em: 02 mai. 2021.

WILLIAMS, Richard. **Manual da animação: manual dos métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2016.

XOU da Xuxa. *In:* Memória Globo. 2021. Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/infantojuvenil/xou-da-xuxa/>>. Acesso em: 20 abr. 2021.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 - *Game Design Document*

1 - Resumo do Projeto

1.1 - Título do jogo

Sasá: o perigo tem microfone

1.2 - Conceito do jogo

O jogo se baseia em promover uma experiência nostálgica midiática a partir do uso de referências audiovisuais – desenhos animados, figuras públicas, objetos populares, ambientação – dos anos de 1960 até 2000, com maior enfoque nas décadas de 1980 e 1990.

1.3 - Conjunto de características

"Sasá: o perigo tem microfone" é um jogo eletrônico de ação em plataforma bidimensional, *singleplayer*, que o jogador controla a apresentadora de programa infantil Sasá em uma perspectiva *side scrolling*. O jogo toma como referência inicial diversos programas nacionais televisivos dos anos 80/90 e desenhos clássicos da época. O projeto conta com um grande nível, dividido em 3 cenários diferentes, ambientados em um mundo ficcional baseado no Brasil dos anos 80 e 90.

1.4 - Gênero

O jogo tem como gênero o estilo *Beat'em up*, que se trata de um tipo de jogo focado em combate corpo-a-corpo, em que o jogador enfrenta ondas de inimigos enquanto se desloca por um cenário renderizado em duas dimensões. Esse gênero se destaca por sua jogabilidade simples com foco na ação, que comumente ocorre em cenários urbanos com um(a) protagonista buscando vingança.

1.5 - Público-alvo

Brasileiros de qualquer idade que possuem interesses nostálgicos, fãs de *beat'em up* e/ou *speedrunners*.

1.6 - Escopo do Projeto

1.6.1 - Número de cenários;

O projeto conta com 3 cenários. 1º Estúdio de TV e Estacionamento: local que a protagonista trabalha como apresentadora infantil e onde ocorre o sequestro do seu ajudante, objetivo principal do jogo; 2º Cidade: maior trecho do game, onde o jogador percorre uma de comércios e residências até a porta do covil dos sequestradores; 3º Covil: é no interior de um prédio abandonado, local mais curto para enfrentar o inimigo principal.

1.6.2 - Número de níveis;

O jogo não tem divisões em níveis por ser curto e não conta com *checkpoints* (pontos de salvamento).

1.6.3 - Número de NPCs;

Atualmente o projeto está com 6 NPCs, que não auxiliam na progressão do game em si mas servem para construção do universo apresentado, funcionando em sua maioria como alívio cômico de diversos acontecimentos televisivos nacionais.

2 - Jogabilidade e Mecânica

2.1 - Jogabilidade

2.1.1 - Progressão do Jogo

Side scrolling com travas arenas de batalha que após a derrota de todos os inimigos em tela é liberado avanço para direita.

2.1.2 - Estruturas dos Quebra-cabeças

Não é aplicável.

2.1.3 - Objetivos

O principal e único objetivo do jogo é ir atrás do seu ajudante de palco Silveirinha, que foi sequestrado durante o programa ao vivo.

2.1.4 - Fluxo do Jogo

O jogo começa com uma tela de apresentação, simulando os clássicos jornais de TV, em que o jornalista Vic Pereira fala do bombástico sequestro do Silveirinha (o assistente de palco) que foi levado em rede nacional durante o programa ao vivo da apresentadora.

A experiência de *gameplay* começa com a Sasá dentro do seu estúdio e tem que ir andando para direita para descobrir o que aconteceu com seu *sidekick*. Aparecem alguns poucos inimigos para que o jogador entenda como o *gameplay* vai funcionar, sai do estúdio por um rombo na parede até o estacionamento do local, enfrenta mais inimigos e segue marcas de derrapagem na pista até uma carta que dá a primeira pista do que pode ter acontecido.

Ao sair do estacionamento se encerra o primeiro cenário. O jornalista Vic Pereira volta à tela e faz mais alguns comentários sobre o ocorrido e que vai continuar acompanhando a apresentadora na sua jornada. Sasá agora está na cidade, em meio a comércios locais. Após o jogador enfrentar mais algumas ondas de inimigos que saem dos prédios e que vêm das ruas, ele chega na porta de um antigo prédio abandonado (indicado na carta que achou anteriormente). Vic Pereira mais uma vez aparece, eufórico e querendo saber o que vem a seguir. Agora o jogador está de frente para uma versão robótica dela, a inimiga mais forte do jogo. Após vencê-la, ela diz ter falhado com o mestre dela, Sasá fica confusa e o *game* se encerra.

2.1.5 - Física do jogo

Possui sistema de colisão de personagens com objetos para evitar sobreposições.

3 - Enredo, Universo e Personagens

3.1 - Enredo e Narrativa

Sasá, uma apresentadora de um programa infantil matutino tem seu assistente de palco Silveirinha sequestrado. A protagonista então vai em busca do paradeiro de seu coadjuvante de programa enfrentando os suspeitos de cometer o crime.

3.2 - Universo do Jogo

3.2.1 - Área 1: Estúdio de TV e Estacionamento

A primeira área trata do set de gravações onde ocorre o programa apresentado pela Sasá. No centro tem um grande palco com um coração com várias luzes, câmeras apontadas para ela e vários adornos em volta. Alguns ursos de pelúcia e um telefone que remetem ao que ela faz no programa. Sonoramente toca o tema do seu programa em meio a sons do telefone, já que tudo ainda está ocorrendo ao vivo. Fora do palco, atrás das câmeras, tem alguns objetos, mesas e figurinos que são usados em outros programas. Na parede ao lado no final do cenário tem um grande buraco e algumas marcas de derrapagem. O buraco dá para o estacionamento do estúdio, com carros que se referem à época e com um porteiro dormindo na guarita que deveria estar protegendo.

3.2.2 - Área 2: Cidade

A segunda área engloba o ambiente urbano que é seccionado em duas áreas: comercial e residencial. No primeiro trecho, a caracterização é feita com lojas, algumas parodiando comércios populares brasileiros, além da presença dos NPCs ET e Tico Sambinha para adicionar interações para o jogador. Já a segunda parte, retrata alguns lares típicos nas proximidades do comércio e a entrada do covil, um prédio abandonado. Alguns desses locais sobem seus portões para o *spawn* dos inimigos.

3.2.3 - Área 3: Covil

Última área do jogo. O térreo de um prédio abandonado com escombros caindo e o encontro da Mecha-Sasá, boss final do jogo.

4 - Interface

4.1 - Sistema de Controle

CONTROLES PARA TECLADO E CONTROLES PLAYSTATION

Teclas WASD/Setas/Left Stick/D-Pad: Movimentação

Tecla H/Quadrado: Ataque fraco

Tecla H/Quadrado (Pressionado): Ataque forte

Tecla J/Bola: Ataque em área

Tecla Y/Triângulo: Ataque especial

Tecla E/X: Interagir

Tecla ESC/Start: Pausa

Tecla CTRL/L1 (Pressionado): Defesa

Tecla CTRL/L1: Parry

Tecla SHIFT/R1: Esquiva

4.2 - Sistema de Áudio

6.1.1 - Músicas: Estéreo

6.1.2 - Efeitos sonoros: Estéreo

4.3 - Sistema de Ajuda

Inexistente

5 - Equipe

Roteiro:

- Guilherme Monteiro
- Mateus Miguel

Direção de Arte:

- Diego Felipe
- Fernanda dos Santos

Ilustração:

- Diego Felipe

Animação:

- Fernanda dos Santos

Som e Mixagem:

- Filipe Campos

Programação:

- Fernando Sobral

- Henrique Hoffman

Game Design:

- Fernanda dos Santos

- Fernando Sobral

- Henrique Hoffman

Direção:

- Fernanda dos Santos

APÊNDICE 2 - Primeira versão do roteiro

Novo Jogo	
Televisão liga, é o JORNAL UNIVERSAL, VIC PEREIRA apresenta:	
VIC PEREIRA	<p style="text-align: center;">Brasil, Anos 80.</p> <p>Após as grandes mudanças políticas recentes e o Boom cultural que o país se encontra, inúmeras figuras artísticas formidáveis tomaram a boca do povo! Deixando para trás tudo de antigo, antiquado e cafona o Brasil dos Anos 60 e 70 abre portas para um novo país! Os maravilhosos anos 80! E ninguém melhor representa esse novo país que ela mesmo! a inacreditável Sasá! A princesinha das redes de televisão Universo!</p>
Câmera passei pelos cenários do jogos, termina na entrada dos ESTÚDIOS UNIVERSO	
VIC PEREIRA	<p>Em torno de um inacreditável fenômeno midiático que uniu todas as tribos! Sasá passou em poucos meses de uma pequena apresentadora de um programa infantil para a mais notória figura da TV brasileira! Ocupando lugar central de um grande programa diário, ao lado de seu incrivelmente lento porém sempre presente companheiro de palco Silveirinha! Que também estará com ela em seu mais novo show!!! Diante de tudo isso! E com meus mais sinceros agradecimentos por sua inacreditável presença, deixo vocês com a estreia do novíssimo programa da Saaaaaaasáaaaa!</p>
Na tela do Jornal Universal, a logo do Show da Sasá aparece, depois ela e Silveirinha	
Abertura do programa	
<p>Sasá em preto e branco, de costas, com apenas detalhes rosas, ela tira um MICROFONE que brilha intensamente rosa, ela joga o microfone ao ar que gira, gira, gira.</p> <p>O microfone cai na mão de Sasá, agora, de frente para câmera, bem close no seu rosto, ela canta</p> <p style="text-align: center;">Do microfone emana ondas que colorem tudo ao seu redor.</p> <p style="text-align: center;">Uma logo de um 3D de WordArt aparece e gira pela tela: "SHOW DA SASÁ"</p>	
Sasá aparece, ao lado de Silveirinha, com a palma aberta e os cinco dedos levantados e começa a dizer extremamente empolgada:	
SASÁ	- 5! 4! 3!... 2!!!!... -

Em meio a um estrondo Sasá é interrompida com as luzes se apagando, barulhos altos e sons de briga tomam o centro da atenção, Interrogações aparecem sinalizando confusão e então as luzes voltam.

Dentro de um monza 1984 vermelho escuro, e com um grande saco em cima do carro se vê um capanga gritar:

CAPANGA	Pegamos ela!! Pegamos ela!!, e só vamos devolvê-la se esse programa e o outro forem cancelados!!!
---------	---

Ele entra no carro, liga ele e acelera saindo por um buraco na lateral do estúdio.

A imagem volta para o centro do palco onde se vê Sasá em pé com uma grande interrogação em seu rosto, ela vira pra câmera com o seu icônico microfone em mãos olhando para os lados e diz:

SASÁ	Se não me pegaram... eles...eles! pegaram o Silveirinha!!! Espera por mim Silveirinha, tô indo te salvar!!
------	--

VIC PEREIRA	É isso mesmo companheiros! Estou de volta aqui com vocês e só posso dizer que o inacreditável realmente aconteceu, acabamos todos de ver! Silveirinha o Assistente de Palco da nossa maravilhosa Sasá foi sequestrado em rede nacional! e ainda mais inacreditável que isso, ela mesma está saindo para resgatá-lo! Será possível? Será que Sasá conseguirá resgatá-lo?...Fique comigo, ela está deixando o palco, veja!
-------------	--

JOGO COMEÇA

SASÁ	*botão de Interagir*	TELEFON E	ATARI! ATARI! ATARI!
------	----------------------	-----------	----------------------

TERMINAR ESTÚDIO

ESTACIONAMENTO

SASÁ	*botão de Interagir*	SIVIRINO	Zzzz
------	----------------------	----------	------

CARTA NO CHÃO	uma carta brilha perto da cancela	SASÁ	*botão de Interagir*	MENSAGEM DA CARTA: Chefe Jorge diz que vai abrir o portão 09h30
---------------	-----------------------------------	------	----------------------	--

TERMINAR ESTACIONAMENTO

Overlay do Jornal Universal

VIC PEREIRA	Rio de Janeiro. 40°C				
VIC PEREIRA	Sasá continua sua busca pelo seu assistente de palco sob o duro sol do meio-dia, mas nada é mais duro que seu punho cerrado. Sasá é implacável. Seguimos com o Universo Cóptero para imagens da situação.				
VIC PEREIRA (alternativo)	Sasá desce a baixada fluminense, descendo também o sarrafo em qualquer um que posso saber o paradeiro de seu fiel assistente Silveirinha. Seguimos com o Universo Cóptero para imagens da situação.				
CIDADE					
Tico Sambinha					
Encontrado num bar, junto dele alguns policiais, Tico está algemado no início					
POLICIAL	Senhor Tico Sambinha, você está sendo preso em flagrante por participar de jogo clandestino do bicho.	TICO SAMBINHA	É ilegal?		
SASÁ pode bater nos policiais após interagir pela primeira vez					
SASÁ	*botão de Interagir* (SE BATEU NOS POLICIAIS)	SASÁ	Você viu uma tartaruga por aí?	TICO SAMBINHA	Não. Eu apostei no Mico.
(SE BATEU NOS POLICIAIS) Tico Sambinha brinda e sorri com um copo de cerveja na mão quando você passa					
GRÁVIDA DA VILA DA MARÉ					
Encontrada perto da Unir Geral					
SASÁ	*botão de Interagir*	GRÁVIDA DA VILA DA MARÉ	Eu fiz o ultrassom, deu quadrigêmeos!		
		GRÁVIDA DA VILA DA MARÉ	Olha, esse ultrassom, 36 meses...		

SASÁ	*botão de Bater*	GRÁVIDA DA VILA DA MARÉ	Êta! Uma contração?!...	
SASÁ	*botão de Bater* segunda vez	GRÁVIDA DA VILA DA MARÉ	Opa! Saí daqui muié!	A Grávida tenta se afastar da Sasá quando ela chega perto
SASÁ	*botão de Bater* 3ª vez	A Barriga dela estoura, um som de balão estourando		
GRÁVIDA DA VILA DA MARÉ	MEUS BEBÊS!!!!!!!		Grávida fica se lamentando no chão	
ET BILU				
Entre a Tesouro de Ouro e a Drogasil, se a Sasá chegar perto ele foge				
SASÁ	Dash -> *botão de Interagir* no timing correto	ET BILU	Busquem conhecimento...	
SASÁ	Dash -> *botão de bater* no timing correto	ET BILU	Busquem conhecimento...	
SASÁ	Se fuder...	Sasá soca ET Bilu		
Perto do cruzamento, pode passar um carro falando: "OLHA O OVO! CARRO DO OVO!"				
Perto do cruzamento, pode passar um vendedor ambulante falando: "OH O LATÃO! O LATÃO! SK0000L! R\$ 2,50!"				
MICHAÉU				
Encontrado dançando no cruzamento				
SASÁ	*botão de Interagir*	MICHAÉU	AAAAUW!!!	

SASÁ	*Dash* perto dele	MICHAÉU para	MICHAÉU	TAH! TAH!... This move... it's... HOO! A-ma-zing... YEAH! YEAH!	
Michaéu sai de tela fazendo moonwalk	MICHAÉU	SHICK SHICK! BAW! RABADDAW! YEAH!			
MARQUINHOS MAHARA					
Encontrado lavando seu carro					
SASÁ	*botão de Interagir*	MARQUIN HOS MAHARA	Ai Bebel...		
VELHINHAS FOFOQUEIRAS					
Encontradas na última casa, sentadas de frente pra rua					
As velhinhas soltam pequenos comentários enquanto Sasá luta					
VELHINHA 1	É ela?	VELHINHA 2	Num é ela...	VELHINHA 1	É ela sim, Lourdes!
VELHINHA 1	Menina nem te conto...	VELHINHA 2	É A SASÁ?!		
VELHINHA 1	Ela não para de me mandar foto no zap	VELHINHA 2	É que você responde!	VELHINHA 1	Eu vou fazer desfeita!
VELHINHA 1	Menina não é o filho da Maria?	VELHINHA 2	É sim!!!	VELHINHA 2	Ish! Coitado!
VELHINHA 1	Biazinha vai casar.	VELHINHA 2	É?	VELHINHA 1	É. Tá feliz.
VELHINHA 1	Nandinha formou.	VELHINHA 2	Na faculdade?	VELHINHA 1	É. Comunicação Or... Or... um negócio estranho aí...
VELHINHA 1	Olha lá! Olha lá!	VELHINHA 2	Esses jovens...		
SASÁ	*botão de Interagir*	VELHINHA 1	Tartaruga?	VELHINHA 2	Eu vi naquela direção...

TERMINAR CIDADE	
COVIL	
Overlay do Jornal Universal	
VIC PEREIRA	É isso mesmo companheiros telespectadores, depois dessa inacreditável perseguição, que até aqui já dura horas, podemos ver...vejam! Ela parece ter chegado finalmente ao esconderijo desses terríveis bandidos! E está entrando sozinha!
Gameplay	
SASÁ	Vem Silveirinha, vou te salvar desse Jorge!
SILVEIRINHA	Menina enxerida!
Interrogações surgem na cabeça de Sasá.	
SILVEIRINHA	Eu sou o Jorge!
SASÁ	Seu nome é Jorge?!
SILVEIRINHA	Não! É Jô Soares, sua piranha!
SILVEIRINHA	Como é difícil arranjar bons profissionais hoje em dia! Era só uma coisa simples! Sequestrar e matar você! A tragédia que seria... Já ouço a voz do Vic Pereira: "É lastimável a morte da jovem apresentadora Sasá, numa notícia mais positiva, seu co-apresentador, Silveirinha dará continuidade ao seu legado com um programa pelas manhãs". Agora... A notícia vai ter que ser outra: "APRESENTADORA SE SACRIFICAR PARA SALVAR SEU ESTIMADO CO-APRESENTADOR!"
Silveirinha puxa uma alavanca, um estrondo, fade to black, Mecha Sasá cai do teto (só som)	
Começa Gameplay	
SASÁ	"estimado co-apresentador"... você é meu assistente de palco, Jabuti pintor de rodapé!
VENCER O BOSS	
Silveirinha se agacha, temendo pela vida. Sasá chega perto.	
SASÁ	Não se preocupe, Silveirinha... Seu destino vai ser muito pior...
A Câmera volta pelas áreas que Sasá já passou, chegando aos Estúdios da TV Universo, o estúdio tá tapado com diversas tábuas de madeira.	
Dentro do Estúdio, Silveirinhas está amarrado, pendurado como uma piñata, Sasá fala com a molecada que vibra forte	

SASÁ	Baixinhos... vamos fazer uma brincadeira especial: Quem quer bater na piñata pra ver se SAI DOCE!
<p>Sasá pode bater no Silveirinha que balança de um lado para o outro, cai dele colecionáveis de pontos e cigarro, ele balança até a corda quebrar, depois disso, Silveirinha corre de um lado para o outro no estúdio. Se Sasá bater o suficiente ele se recolhe em seu casco. Enquanto isso, sobem os créditos.</p>	
Falas aleatórias para Sasá soltar ao longo do jogo	
Direto do meu coração! Booom dia!!!!	
Oiii criança!... péra...o que tá fazendo aqui sozinha?...	
Eu vou enfiar meu microfone super colorido direto dentro do seu... cof.. Deixa pra lá...	
Ligue já para a Sasá ~ Ligue já para a Sasá ~... adoro essa música...	
Ei!... não faz isso, ninguém te contou que jogar lixo no chão é errado?...	
O que é isso no meu sapato? Ah... acho que é um pedaço da sua cara...	
Psii!.. Olha essa boca, tem crianças aqui perto!	
Tomaria tranquilamente um sorvete agora.. Mas o Silveirinha tá me esperando!	Perto da Barraquinha de Sorvete
Dizem que alienígenas são super espertos... devem ter muito conhecimento...	Próximo ao ET Bilu
Aquela mulher... tá grávida?...nossa...ela tá beeeeeem grávida...	Próximo a Grávida da vila da Maré
Acha bonito sequestrar as pessoas? Sua mãe não teria orgulho de você!	
Vocês são a doença... eu sou a cura... acho que é alguma coisa assim...	
Hummm... tenho a sensação que não estamos mais em casa...	Chegando no Covil
Olha...vou te bater tão forte que sua mãe vai sentir...	
Aquela nuvem parece um coelhinho... ou um dragão cheio de espinhos?... não, definitivamente é um coelhinho!	
Adorei esse uniforme novo! Pareço poderosa com essas ombreiras!	

Silveirinha não tem culpa... ele é só um senhor mal encarado...	
Falas Aleatórias para Vic Pereira soltar ao longo do jogo	
Isso que eu chamo de Boa Noite.	
Ô LOUCO MEU!	
Tá pegando fogo!	Quando destrói um carro
Que gancho de direita	
O famoso lugar de fala	
Olha a canhotinha do Roberto Carlos!	
Meu deus que soco!	
Ele Partiu! Partiu! E nunca mais voltou...	Quando o inimigo é homem
Ela Partiu! Partiu! E nunca mais voltou...	Quando o inimigo é mulher
Esse tomou Doril...	
Quando está tudo ruim, não reclame... pode piorar!	
Presta atenção na desenvoltura dessa menina dando porrada em vagabundo!	
Bicha, a senhora é destruidora mesmo...	
É DA SASÁ!	
Esse subiu mais que a inflação.	

APÊNDICE 3 - Roteiro final

Novo Jogo			
VIC PEREIRA	Bomba! Os Estúdios Universo foram invadidos e o Assistente da incrível apresentadora infantil Sasá, o Silveirinha, foi sequestrado por bandidos, é provável que eles tenham imaginado que ele era uma das crianças. Agora cabe à Sasá e talvez às forças de segurança achar seu fiel assistente.		
JOGO COMEÇA			
SASÁ	*botão de Interagir*	CLAÚDIA	Mal começou e já tá uma confusão. Teu programa é um horror...
SASÁ	*botão de Interagir*	CLAÚDIA	Não fui eu! Tava sentada aqui!
SASÁ	*botão de Interagir*	CLAÚDIA	Falei pra minha mãe que queria participar da TV Universinho...
SASÁ	*botão de Interagir*	CLAÚDIA	No outro programa pelo menos eles davam videogame...
SASÁ	*botão de Interagir*	CLAÚDIA	Você não tem um panaca pra salvar?
SASÁ	*botão de Interagir*	TELEFONE	Oi, é a Beth? Qual seu nome?
		SASÁ	Beth?
		TELEFONE	Ué, o meu também é Beth!
SASÁ	*botão de Interagir*	TELEFONE	É da polícia?
		SASÁ	Número errado, criança! Tchau!
SASÁ	*botão de Interagir*	SASÁ	Alô, quem é?
		TELEFONE	Moreno alto, amante profissional...
		SASÁ	Obrigada, no Brasil não tem homem para mim.
SASÁ	*botão de Interagir*	TELEFONE	Oi...

		TELEFONE	A Escuro Telefones está com uma promoção imperdível, linha de telefone fixo por apenas Cr\$ 799,99, quer saber mais?	
		SASÁ	Quero não...	
SASÁ	*botão de Interagir*	TELEFONE	ATARI! ATARI! ATARI!	
TERMINAR ESTÚDIO				
ESTACIONAMENTO				
SASÁ	*botão de Interagir*	SIVIRINO	Zzzz	
CARTA NO CHÃO	uma carta brilha perto da cancela	SASÁ	*botão de Interagir*	Olha, uma cartinha, o que será? "Venham às 9h30. Ass. J." J? Quem será J?
TERMINAR ESTACIONAMENTO				
Overlay do Jornal Universal				
VIC PEREIRA (alternativo)	Sasá desce a baixada fluminense, descendo também o sarrafo em qualquer um que possa saber o paradeiro de seu fiel assistente Silveirinha. Seguimos com o Universo Cóptero para imagens da situação.			
CIDADE				
Tico Sambinha				
SASÁ	*botão de Interagir*	SASÁ	Você viu uma tartaruga por aí?	
TICO SAMBINHA	Não...	TICO SAMBINHA	Eu apostei no Mico.	
ET BILU				
No beco se a Sasá chegar perto ele foge				
SASÁ	Dash -> *botão de Interagir* no timing correto	ET BILU	Busquem conhecimento...	
TERMINAR CIDADE				
COVIL				
Overlay do Jornal Universal				

VIC PEREIRA	É isso mesmo companheiros telespectadores, depois dessa inacreditável perseguição, que já dura horas, Sasá finalmente parece ter chegado ao esconderijo desses terríveis bandidos! E está entrando sozinha!
Tem um robô igual a Sasá, apenas	
SASÁ	Cadê o Silveirinha?
MECHA SASÁ	Prepare-se para morrer, loira enxerida!
Começa Gameplay	
VENCER O BOSS	
MECHA SASÁ	Me Desculpe mestre... eu falhei...
SASÁ	Mestre? Quem é o seu mestre? Cadê o Silveirinha?
Sasá segue em frente.	
Fade to Black	

APÊNDICE 4 - Plano de Direção de Arte

Plano de Direção de Arte

Sasá: Um perigo tem microfone

Conceito

O jogo tem como proposta artística emular um desenho que tenha sido feito em meados dos anos 1980 e 1990. Com isso, o traço dos personagens pegam como inspiração as obras da Hanna-Barbera, Cartoon Network Studios, Filmation, entre outros.

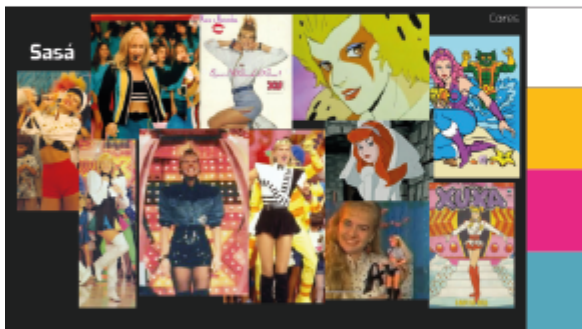
Seus personagens são inspirados em figuras populares da televisão brasileira no mesmo período em especial a protagonista, Sasá, que é influenciada pela apresentadora infantil Xuxa.

Os cenários estereotipam a cidade do Rio de Janeiro, já que a maioria das grandes emissoras possuem uma sede no local e é uma visão imaginária muito empregada do Brasil para o exterior.

Personagens

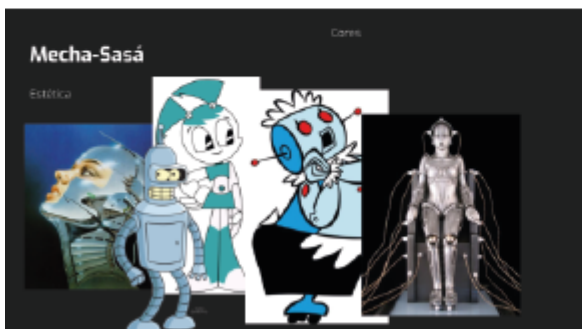
Sasá

- Apresentadora infantil dos anos 80/90.
- Confiante, animada, feliz e levemente sem paciência.
- Inspirações: Xuxa, Eliana, Angelica, Mera, Marcela.



SILVEIRINHA

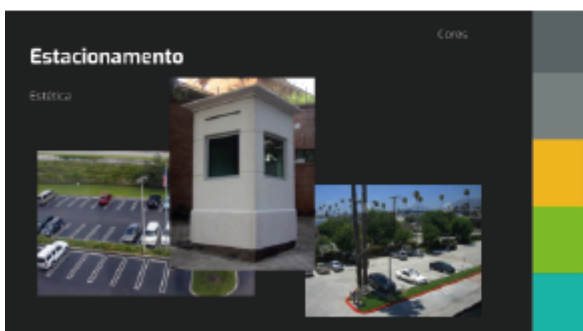
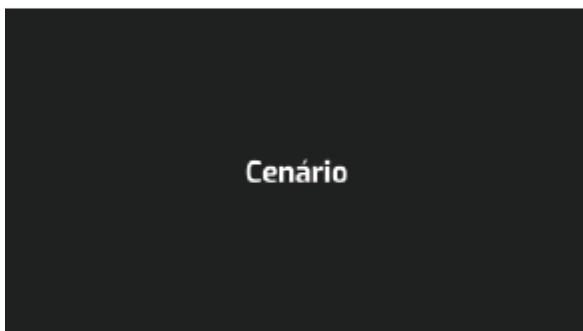
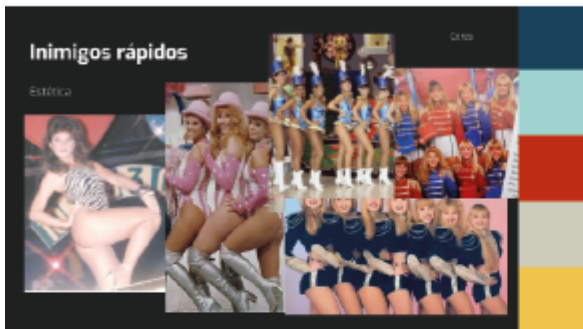
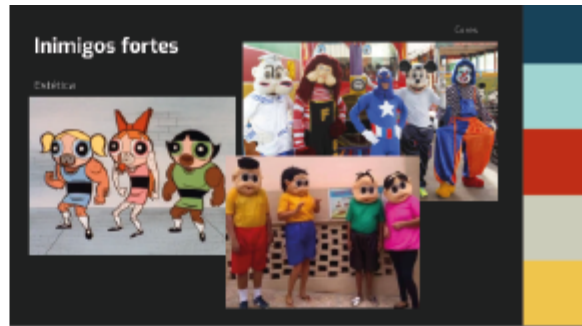
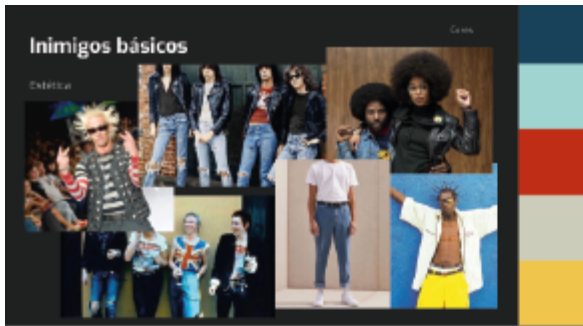
- Anão:
- Alcoolatra e fumante:
- Extremamente cansado da vida de sidekick:
- Inspirações: Praga (anão do Kou da Xuxa), Tartaruga Touché, Droopy.

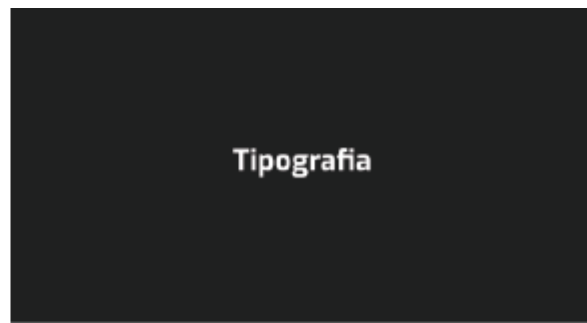


Jornalista

Estética







APÊNDICE 5 - Página de hospedagem do jogo na plataforma *itch.io*

Sasá: **O perigo tem microfone.** Itch.io. Disponível em:
 <<https://fernandisses.itch.io/sasa-o-perigo-tem-microfone>>. Acesso em: 13 mai. 2021

ANEXOS

ANEXO A - Rascunhos

