

**REPRESENTATIVIDADE DE FURRIES NOS GAMES:
UMA BATALHA CONTRA O PRECONCEITO¹*****THE REPRESENTATION OF FURRIES IN GAMES:
A BATTLE AGAINST PREJUDICE*****Nathalya Faget Messias Guimarães dos Santos²****Fabício Tonetto Londero³****RESUMO**

A *furry fandom* é uma comunidade de pessoas que gostam de animais antropomórficos (com características humanas, como andar com as pernas traseiras e ter expressões faciais). Seus participantes são chamados de *furries*, costumam valorizar práticas de convivência amigável e colaborativa. Discursos de ódio não são incentivados dentro da *fandom*. A busca de acabar com o preconceito sobre a *furry fandom* e a ideia de ser composta por pessoas estranhas com más intenções é constante, e por isso a junção dos mesmos com os gamers pode causar uma maior empatia entre eles. Assim foi dada a iniciativa de um jogo de luta divertido para jogar entre amigos onde qualquer pessoa pode aprender, com personagens antropomórficos carismáticos cheios de personalidade e representatividade, para os jogadores se identificarem e ter carinho por eles. Utilizando a metodologia MDA para planejamento, o jogo foi produzido com o programa *Construct 2* para a programação e o *Adobe After Effects* para as animações. *Super Furry Fight* foi finalizado com expectativas de aprofundar seu desenvolvimento futuramente.

Palavras-chave: Antropomorfismo; Fandom; Jogos digitais; Sociedade.

ABSTRACT

The furry fandom is a community of people who enjoy anthropomorphic animals (with human characteristics, such as walking on their hind legs and having facial expressions). Its participants are called furries and tend to value friendly and collaborative interactions. Hate speech is not encouraged within the fandom. The effort to combat prejudice against the furry fandom and the idea that it is composed of strange people with bad intentions is constant, and therefore the combination of furries and gamers can create greater empathy between them. Thus, the initiative was taken to create a fun fighting game to play with friends, where anyone can learn, featuring charismatic anthropomorphic characters full of personality and representation, so that players can identify with and feel affection for them. Using the MDA methodology for planning, the game was produced with the Construct 2 program for programming and Adobe After Effects for the animations. Super Furry Fight was completed with expectations of further development in the future.

Keywords: Anthropomorphism; Fandom; Digital games; Society.

¹ Trabalho de Conclusão de Curso de Jogos Digitais.

² Universidade Franciscana - UFN. E-mail: natyfaget@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-6318-0141>

³ UniFacens. E-mail: fabriciotonettolondero@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4822-4981>

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo digital de luta com a temática *furry* chamado *Super Furry Fight*⁴, buscando a redução do preconceito das pessoas sobre a *furry fandom* unindo-a com os amantes de jogos. Para a organização do desenvolvimento de *Super Furry Fight* foi utilizada a metodologia MDA (Mechanics, Dynamics and Aesthetics) feita por Hunicke *et al.* (2004) para definição do escopo do projeto. O jogo é um *multiplayer* 2D local de dois jogadores desenvolvido no *Construct 2* com intuito de ter personagens com diferentes estilos de luta, se tornando um jogo desafiador para jogadores mais empenhados e divertido para aqueles que só querem um jogo para jogar entre amigos. Para o melhor entendimento sobre o desenvolvimento desse trabalho, foi necessário amplo conhecimento sobre a *furry fandom*, desde o motivo da sua criação, da recepção das pessoas fora dela e de sua relação com o mundo dos jogos. Dando ênfase ao fato de como animais com características humanas foram extremamente importantes para a evolução artística dos games.

A *furry fandom* é uma comunidade de pessoas que gostam de animais antropomórficos (com características humanas, como andar com as pernas traseiras e ter expressões faciais). No interior dessa comunidade, é comum a criação de personagens próprios, histórias e vestimentas. No entanto, assim como em outras *fandoms*, existem conteúdos de natureza sexual, o que levou parte do público externo a associar os *furries* à zoofilia, especialmente em razão da grande quantidade de material pornográfico disponível na internet. Essa associação, contudo, é uma generalização inadequada, uma vez que nem todos os integrantes da *furry fandom* consomem ou produzem esse tipo de conteúdo, tampouco compartilham interesses relacionados a animais reais. Muitas pessoas têm o primeiro contato com a comunidade a partir dessa perspectiva negativa, embora seus principais valores estejam associados à convivência, amizade e atividades de caráter lúdico (SILVERMAN, 2021).

Um desses maus exemplos foi uma brincadeira na rede social *TikTok*, onde houve uma “guerra” no final de 2018 chamada *Furries versus Gamers*. Nessa rede social é possível gravar um vídeo ao lado de outro já publicado, recurso que foi utilizado por alguns gamers para registrar vídeos com armas *Nerf*, simulando disparos contra o personagem *furry* que aparecia ao lado. Essa prática ganhou grande repercussão e acabou apresentando a *fandom* de forma negativa para diversos usuários, que passaram a interpretar o conteúdo como uma manifestação legítima de hostilidade.

Ser um *furry* e gostar de jogos não é nada incomum, boa parte do *fandom* consome o mercado de vídeo games como qualquer pessoa. Jogos com a temática *furry* existem desde 1990 com *FurryMUCK* (SILVERMAN, 2021) até hoje com o mais recente jogo *Kemono Heroes* de 2020. Até mesmo quem não sabia sobre a comunidade de amantes de animais antropomórficos pode ser fã do próprio Sonic que se encaixa nessa área. Depois de *Furries versus Gamers*, é bom reforçar o lado positivo do *fandom*, unir os dois lados com um jogo com a temática *furry*, divertido e competitivo.

⁴ <https://jasminelovergames.itch.io/super-furry-fight>

O objetivo principal deste trabalho é desenvolver um jogo digital de luta com a temática *furry*, buscando representatividade e reduzir o preconceito das pessoas sobre a *furry fandom* a juntando com jogadores.

Além disso, sua arte deve ser um dos pontos mais chamativos do jogo, com 8 opções de personagens no estilo *cartoon* com suas próprias personalidades, onde o jogador pode escolher o que mais se identificar.

Nas seções II e III será apresentado sobre a *furry fandom* e o preconceito envolvido. Em IV, uma abordagem da ligação entre os jogos e os *furries* com exemplos e apresentação das fontes de inspiração da produção de Super Furry Fight. Na seção V haverá uma explicação da metodologia MDA para compreendê-la e haver um melhor entendimento do desenvolvimento do jogo na parte VI. Logo depois, em VII será apresentado o cronograma de produção de tudo que já foi explicado, e por fim, em VIII estão as considerações finais citando a conclusão do trabalho.

2 FURRY

Os seres humanos vagam pela terra há cerca de 350 mil anos, a medida que foram se separando do seus grupos de origem foram nascendo diferentes sociedades em todos os lugares do mundo. Uma dessas sociedades foram os egípcios, que como muitos outros povos se perguntaram sobre sua existência e a origem de tudo. A mitologia egípcia não tem uma data de quando foi criada, porém adquiriu sua fama por possuir diversos deuses, especialmente aqueles com rostos de animais cotidianos da região como o gato, o cachorro, o jacaré, a águia e a cobra. Alguns desses deuses possuíam a capacidade de se transformar nessa forma animal, isso é chamado zoomorfismo (DIANA, 2012), mas ser um animal com características e expressões humanas se chama antropomorfismo. A antropomorfização não é exclusiva a humanizar animais, mas também objetos e sentimentos, tendo como um bom exemplo o Cupido, o amor representado de maneira antropomórfica (EPLEY; WAYTZ; CACIOPPO, 2007).

Com o passar dos anos, a antropomorfização de animais foi ganhando cada vez mais fama na literatura e na arte. Desde os animais falantes das mais antigas fábulas até o filme *Zootopia* lançado em 2016 pela maior empresa de animação do mundo, a Disney. Walt Disney foi um grande amante de animais falantes atrapalhados, além do Mickey que fazia sucesso nas telas do cinema nos anos 20, foram nascendo de outros estúdios de animação ao longo dos anos com personagens como o Pernalonga, Tom e Jerry e Betty Boop (LIMA, 2016), que no início era um cachorro e foi perdendo suas características antropomórficas até ser uma humana por completo (DAVE LEE DOWN UNDER, 2020). No final dos anos 70 dois americanos, Rodney Stansfield e Mark Merlino, apaixonados por convenções *nerds*, *animes* e animais antropomórficos, criaram juntos o primeiro *fan* clube de *animes* dos Estados Unidos. Lá eles mostravam animações *stop motion* que um deles fazia com personagens

famosos no Japão na época como Astroboy, um dos personagens inserido por ele era uma doninha antropomórfica com antenas, que pode ser vista na Figura 1. E com ela, vários participantes do clube demonstraram também ter interesse nesses animais com características humanas (COYOTE, 2020).

Figura 1 - Cartaz de comemoração dos 5 anos do fã clube Cartoon Fantasy Organization (1982)



Fonte: VINTAGE GEEK CULTURE (2023).

O que um dia foi um *fan* clube de *animes* se transformou em mini convenções onde todos compartilhavam seus gostos pelos nomeados *furries* de todas as maneiras artísticas, seja por desenhos, animações ou fantasias. Essas fantasias foram nomeadas *fursuits* (roupas peludas), nelas são representadas algum personagem que o *fursuiter* (pessoa que usa *fursuit*) aprecia ou criou. Os *furries* possuem o costume de criar diversos personagens originais, apelidados de *OC's*, e a maior parte deles possui sua Própria *fursona* (junção entre a palavra Pelo com Persona), sendo sua representação antropomórfica com a qual se identifica. Um *furry* se identificar com sua *fursona* não quer dizer que ele queira agir como um animal, esse tipo de interesse é uma sub-cultura chamada *Therians* a qual os integrantes se identificam diretamente como os animais da sua vida passada. Isso faz com que se vistam, hajam e atuem como tal, nem todo *furry* é um *Therian*, mas ele pode ser *furry* (SIBERIAN SUSHI, 2020) (SILVERMAN, 2021).

A *furry fandom* se encontra hoje em vários países do mundo, no entanto, muitas pessoas que participam dela possuem problemas sociais, depressão, ansiedade e outros. Sendo os *furries* uma das *fandons* mais acolhedoras, a *furry fandom* se torna um escapismo do mundo real, sendo um lugar mais confortável, amigável e expressivo. Na Figura 2, podemos ver imagens do evento Brasil FurFest.

Figura 2 - Imagens da Brasil FurFest.

Fonte: BRASIL FURFEST (2025).

3 O PRECONCEITO

Em meados de 2006, um grupo de usuários de um fórum online chamado *4Chan* inventaram juntos as “regras da internet”. A maioria dessas regras são referências ou fatos, não necessariamente algo a ser seguido ou levado a sério, uma delas é a famosa regra 34, onde ela cita “Se existe na internet, existe pornografia disso” (BEHIND THE MEME, 2016) e os *furries* não são uma exceção. A quantidade de conteúdo adulto com essa temática é muito grande e fácil de se encontrar, isso faz com que o primeiro contato das pessoas com a *furry fandom* seja de um fetiche por animais antropomórficos que é facilmente interpretado de maneira errática como um tipo de zoofilia. O gosto sexual por animais com características humanas existe, mas nem todo *furry* gosta de consumir esse conteúdo ou atração sexual por animais reais. Os raros casos de zoofilia detectados na *fandom* são repugnados pelos seus membros que movimentam o caso para que haja denúncias contra o zoófilo como o caso de *Kero the wolf* em 2021, um youtuber *furry* que foi investigado e perseguido pela *furry fandom* após o vazamento de *prints* de conversas suspeitas no aplicativo *Telegram* (ELO, 2021). Independente disso, grande parte da internet possui a visão errada da *fandom*, gostando de fazer piadas maldosas e atacar artistas e *fursuiters* online. Facilmente quem não conhece sobre o assunto, acaba conhecendo diretamente por pessoas preconceituosas e entrando na brincadeira sem saber muito bem do que se trata.

A *furry fandom* também foi apresentada diversas vezes na televisão, e o papel da youtuber Aberguine é mostrar esses momentos os quais a maior parte são ruins. Em um dos vídeos do seu canal (ABERGUINE, 2016), ela analisa um episódio da série *CSI Investigação criminal* de 2003 (Figura 3) em que *furries* são representados como um grupo de pessoas estranhas com fetiche sexual por se vestir como animais. Diferente da recente aparição da *fandom* na série *Lúcifer*, onde foi mostrada de uma maneira mais fiel, porém cômica.

Figura 3 - Episódio 5 da 4ª temporada de *CSI Investigação Criminal* (2003) onde furries são representados de maneira extremamente sexual e composto por pessoas esquisitas.



Fonte: ABERGUINE (2016).

Todo o preconceito envolvido vai muito além de piadas online, podendo acontecer consequências reais. Durante uma convenção *furry* de Chicago em dezembro de 2014, foi causado um vazamento de gás tóxico intencional durante a noite e 19 pessoas foram hospitalizadas. Após o ocorrido, diversos jornais locais relataram o acontecimento, dois dos três âncoras do jornal da *MSNBC* riram e caçoaram dos *furries* ao vivo desconsiderando a notícia (ABERGUINE, 2016). Na aba de comentários do vídeo do momento postado pela própria *MSNBC*, as pessoas riem da reação dos âncoras e fazem comentários maldosos sobre *furries* como “Eles mereciam” (MNBC, 2014).

4 FURRIES E GAMES

O conteúdo *furry* é facilmente encontrado em jogos digitais, seja os personagens de *Sonic The Hedgehog*, *StarFox*, *Crash Bandicoot* e *Battletoads*, são todos animais antropomórficos. Tendo em mente que nem todo criador de conteúdo considerado *furry* é um, quem pode decidir isso é o próprio criador. Ele pode gostar mas não fazer parte da *fandom*, da mesma maneira que um *fã* de *Animal Crossing* ou *Undertale*. Games e *furries* sempre andaram de mãos dadas, mas isso nunca foi muito visível, *gamers* até começaram uma guerra virtual na rede social *TikTok* contra os *furries* em 2018, como se ser os dois ao mesmo tempo não fosse possível, mas *SonicFox* prova o contrário. No *The Game Awards 2018*, Dominique McLean conhecido como *SonicFox*, que pode ser visto na Figura 4, foi nomeado “*Esports Player of the Year*” e durante a cerimônia de premiação subiu no palco com sua *fursuit* e deixou claro que ele era uma representação para a comunidade *lgbtq+*, negra e *furry* (SPUNZ, 2018).

Figura 4 - SonicFox discursando com o prêmio de “Esports Player of the Year.”



Fonte: SPUNZ (2018).

A sua premiação se tornou assunto para a comunidade *furry* e *gamer*, trazendo mais popularidade e representatividade dos *furries* nos jogos. Até mesmo os desenvolvedores do jogo *Skullgirls* fizeram uma homenagem para SonicFox e o colocaram como personagem de *background* na área de treinamento do jogo, como pode ser visto na Figura 5.

Figura 5 - Homenagem para o jogador SonicFox no jogo Skullgirls.



Fonte: Print Screen da gameplay pela autora.

A representatividade em jogos digitais e na mídia em geral tem se tornado mais evidente na atualidade, com a inclusão de personagens LGBTQIA+, femininos e negros como forma de enfrentamento ao preconceito (SILVERMAN, 2021). Essa diversidade possibilita maior identificação por parte de diferentes públicos, promovendo um vínculo pessoal com a experiência do jogo, o que também se aplica a personagens *furry* (HENRYTADO, 2018). Mesmo muitos jogos possuindo animais antropomórficos, eles podem ser voltados ou não para o público da *furry fandom*. Como antes dito, o objetivo do trabalho é buscar uma representatividade maior de *furries* em jogos sem que haja preconceito, unindo-os com os amantes de jogos de luta como *Mortal Kombat* ou *Street Fighter*. E para isso, alguns jogos foram fontes principais de inspiração em *gameplay*, arte e desenvolvimento.

A) *BRUTAL PAWS OF FURY*

Brutal Paws of Fury foi um jogo desenvolvido em 1994 como exclusivo para *Sega CD*, mas logo foi produzido para outros *consoles* da época (VGDB, sn). Possuindo animais antropomórficos, o jogo de luta nunca foi muito popular, mas é estimado pelos integrantes da *fandom* já que todos os seus lutadores são *furries*. Outros jogos de luta com a temática *furry* já foram realizados como *Furry Fighter* e *Beast's Furry*, sendo jogos *indie*, não fizeram tanto sucesso e sua maioria não foi finalizada. Na Figura 6, pode se ver a *gameplay* do jogo.

Figura 6 - Gameplay do jogo Brutal Paws of Fury no Sega CD.



Fonte: Print Screen da gameplay pela autora.

B) *SKULLGIRLS*

Skullgirls foi produzido em 2012 por produtoras femininas, possuindo foco em sua grande quantidade de personagens mulheres. O jogo possui uma animação 2D chamativa com cada golpe de cada personagem ter sua animação única de maneira suave, como um episódio de desenho animado antigo. *Skullgirls* também é considerado um jogo relativamente fácil, os especiais durante as lutas são muito mais simples de serem feitos do que em qualquer outro jogo de luta popular (SPERX, 2020). Como citado antes, o campeão SonicFox foi homenageado e ganhou uma aparição da sua *fursona* no jogo como personagem de *background*, mesmo que nenhum dos seus lutadores sejam animais antropomórficos, a presença do *furry* no jogo chamou a atenção da *furry fandom*, atraindo mais público para o jogo.

C) *FREEDOM PLANET*

Freedom Planet é um jogo que começou seu desenvolvimento em 2012 como um *fangame* de *Sonic The Hedgehog* com personagens e histórias próprias. A produção do jogo foi levada tão a sério que evoluiu a ponto de deixar de ser um *fangame* e ter suas próprias características, sendo vendido na *Steam* em 2014, disponível no *Wii U* em dezembro de 2015, recebido cada vez mais *upgrades* para ser lançado para *PlayStation 4* em 2017 e atualizado para sua versão final no *Nintendo Switch* em 2018 (STEAM, 2014). Uma das imagens de divulgação do jogo pode ser vista na Figura 7.

Figura 7 - Capa do jogo *Freedom Planet* no *Nintendo Switch*.



Fonte: STEAM (2014).

D) *INFERÊNCIA SOBRE OS TRABALHOS CORRELATOS*

Tendo os jogos acima abordados, é notável a presença do conteúdo *furry*, sendo um jogo de luta ou não. Em *Brutal Paws of Furry*, um jogo de luta com personagens antropomórficos, é a maior inspiração de *gameplay* e temática para o desenvolvimento do jogo produzido, principalmente pelo fato de ser o primeiro jogo de luta com essa temática. Já no jogo *Skullgirls*, sua *gameplay* acessível para novos jogadores e sua animação 2D bem acabada se tornaram inspiração para a produção de *Super Furry Fight*, a apresentação e acessibilidade são fatores importantes para a popularização de um jogo.

Finalizando com *Freedom Planet*, que além de possuir personagens antropomórficos que foram adaptados do estilo *Sonic*, os cenários coloridos e bem detalhados do jogo se tornaram influências positivas. Enfatizando o fato de quanto os desenvolvedores se esforçaram a ponto de seu jogo ser lançado para grandes plataformas se torna uma inspiração de dedicação para o jogo desenvolvido.

Tudo em busca de transparecer a temática *furry* em um jogo de luta com *gameplay* acessível e animações bem trabalhadas, para que o público *gamer* se divirta ao lado de *furries* amantes de jogos sem que haja qualquer tipo de preconceito.

5 METODOLOGIA

Para a produção desse trabalho, foi utilizada a metodologia MDA (*Mechanics, Dynamics, and Aesthetics*), a qual foi criada pelos professores norte-americanos Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek. Ela foi desenvolvida e ensinada como parte do *Game Design and Tuning Workshop* na *Game Developers Conference* em San José. O MDA tem como objetivo analisar e organizar de maneira mais formal o desenvolvimento de um jogo, do desenvolvedor até o jogador (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004).

De acordo com os mesmos, a venda de jogos é diferente de outros produtos de entretenimento, sua produção é imprevisível, podendo ocorrer diversos eventos até sua conclusão. Para melhor organização e entendimento do início do desenvolvimento de um jogo até sua finalização, o MDA é dividido em três componentes: Mecânica, Dinâmica e Estética. Como pode ser visto na Figura 8, a mecânica é a base do jogo em dados e algoritmos, nela estão as regras, componentes e controles do jogo. A dinâmica executa a mecânica no jogo de acordo com o jogador, sendo o sistema, escolhas e a competição. E a estética se apresenta visualmente para o jogador ou de maneira contextualizada no jogo, como um sentimento, desafio e descoberta (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004).

Figura 8 - Divisão e correlação entre os componentes do MDA.



Fonte: Criação dos autores com base na obra de Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek (2004).

Utilizando essa metodologia, é possível dissecar o desenvolvimento de um jogo de maneira organizada independente da perspectiva de quem o analisa. No caso de um jogador, começará o seu estudo pela fase mais nítida para tal, a estética, em seguida a dinâmica e a mecânica, ao contrário da visão do designer que pode ser vista na Figura 8. Para um desenvolvedor, essa análise auxilia nas escolhas de design, deixando-as mais claras para o estudo do jogo e de seu desenvolvimento (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004).

6 DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento de *Super Furry Fight* foi utilizada a técnica citada em visão do designer. Começando pela mecânica e seus componentes primários, regras e controles, passando para a

dinâmica do jogo e seus sistemas e depois indo para a estética. Depois da explicação sobre o desenvolvimento utilizando a técnica MDA, será citada a fase de testes e refinamentos do jogo.

A) MECÂNICA

Após a apresentação das logos do desenvolvedor e a abertura com o nome do jogo, o jogador é levado ao menu onde estão as opções de jogar no modo história, *multiplayer*, configurações e créditos. Como o modo história não foi desenvolvido como planejado, o *multiplayer* é a única opção de *gameplay*. De lá é levado para a seleção de controle, teclado ou ambos para os dois jogadores, depois ficam visíveis 8 personagens com 4 sendo opções jogáveis, como pode ser visto na Figura 9. Depois dos jogadores escolherem seus personagens são dadas 8 opções de mapas possíveis, que após selecionado é iniciada a verdadeira *gameplay* que depois de alguns segundos para os jogadores se prepararem, é iniciado o *timer* e o início da luta.

Figura 9 - Menu final de seleção de personagens de Super Furry Fight.



Fonte: Criação da autora.

Os jogadores possuem as opções de andar para frente, para trás e pular com o analógico do controle ou com as teclas W, A e D do teclado. Com as teclas C, V, B e N estão os golpes básicos do jogador como socos e chutes, valendo o mesmo para os botões Y, X, A e B do controle, como pode ser visot nas Figuras 10 e 11. Andar para trás com o personagem enquanto o outro jogador o ataca faz com que a defesa seja ativada de maneira que o jogador não leve danos gerais. A câmera do jogo sempre terá foco nos dois *players* que sempre ficam de frente um para o outro. O objetivo é bater no outro jogador até sua barra de vida chegar a 0, caso o tempo acabe sem nenhum ser nocauteado, o jogador com mais vida ganha o round. O vencedor é aquele que ganhar 2 dos 3 rounds.

Figura 10 - Conceito digital do menu de seleção de controles de Super Furry Fight.



Fonte: Criação da autora.

Figura 11 - Menu de seleção de controles final de Super Furry Fight.



Fonte: Criação da autora.

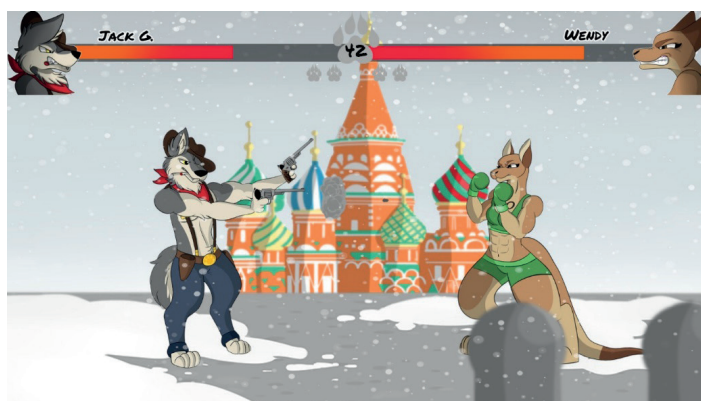
O jogo se baseou na ideia de se divertir de uma maneira fácil, apesar desse objetivo ter sido alcançado, a ideia de jogadores mais experientes se aprofundarem em aprender ataques especiais e estudar os personagens mais vantajosos não se aplica, já que ataques especiais e combos não foram adicionados. O início e final da luta são definidos por um contador entre as barras de vida dos jogadores, ele inicia no 99 e finaliza a luta no 0. Todos os personagens possuem a mesma quantidade de vida, com o objetivo de zerar a barra do inimigo o vencedor é o que tiver mais vida após o tempo acabar ou aquele que derrotar o outro primeiro. A luta apresenta uma estrutura de rounds de melhor de 3.

B) DINÂMICA

Após o jogador escolher se irá jogar no teclado ou controle, se encontrará em uma seleção de até 8 lutadores com opção de jogar com 4 deles na versão atual. Cada lutador possui diferenças visuais em aparência e em seus ataques, já suas *gameplays* utilizam os mesmos controles e tipos de ataque (como soco e chute) possuindo poucas variações. Além disso alguns personagens possuem ataques exclusivos à distância, outros mais próximos, alguns mais rápidos e outros mais lentos com leves diferenças de dano. Após a escolha dos dois jogadores é iniciada a verdadeira *gameplay*, depois de alguns segundos para os jogadores se prepararem é iniciado o *timer* que define o início e final da luta após 99 segundos passados.

A decisão de qual lutador o jogador deve escolher é importante já que cada personagem possui leves diferenças de combate entre eles. Um dos lutadores disponíveis, Jack G. o lobo, pode ser usado de exemplo, onde ele usa uma arma como as antigas batalhas no faroeste americano. Seus tiros são praticamente inevitáveis, mas enquanto ele está atirando, diferente de outros personagens, seu corpo está indefeso e pode ser atingido por ataques próximos facilmente, onde o jogador deve golpeá-lo ao máximo para impedir que ele saque sua arma. Já Wendy, a canguru, é uma grande lutadora de *kickboxing* australiano e precisa sempre estar muito próxima do seu inimigo para causar danos. Alguns dos seus ataques são extremamente rápidos com pouco dano e outros ataques são lentos e as vezes difíceis de executar, mas causando muito dano. Na Figura 12, podemos ver a *gameplay* entre dois personagens.

Figura 12 - Jack G. e Wendy durante uma *gameplay*.



Fonte: Criação da autora.

C) ESTÉTICA

A estética do jogo se baseia na arte estilo *cartoon* e *furry*, cada lutador tem como base em animais antropomórficos baseados em sua região, cultura e estilo de luta. Tendo também seus próprios mapas com os mesmos princípios, como por exemplo Toshiko, a raposa japonesa baseada na lenda Kitsune, uma raposa de nove caudas com poderes de fogo a qual possui seu próprio templo e festival, que serviu de inspiração para seu cenário. Além disso, ela utiliza um Kimono (curto para que ela se movimente melhor em batalha), roupa utilizada em ocasiões especiais como os festivais, também usando uma máscara tradicional do seu evento. Seu estilo de luta é o karatê, uma arte marcial tradicional do Japão conhecida e agressiva como a personalidade de Toshiko, apresentada nas Figura 13 e durante uma *gameplay* na Figura 14.

Figura 13 - Referência da lutadora Toshiko de Super Furry Fight.



Fonte: Criação da autora.

Figura 14 - Duas Toshikos batalhando em seu cenário temático.



Fonte: Criação da autora.

Em trabalhos futuros todos os lutadores possuirão suas próprias falas nas suas línguas tradicionais, tendo legendas disponíveis em português e inglês para que os jogadores entendam. Da mesma maneira que a colaboração dos *furries* em emprestar suas *fursonas* como personagens de *background*.

D) TESTES E REFINAMENTO

Diferentes pessoas testaram o jogo na plataforma *itch.io* para darem suas opiniões com intuito de melhorar diversos detalhes de *Super Furry Fight* e refinar o jogo. Durante esse processo, vários problemas foram identificados e corrigidos, embora novas falhas tenham surgido, como o erro de posicionamento do seletor de jogador, que foi resolvido, mas posteriormente reapareceu, além de situações em que os personagens surgiam simultaneamente na tela ou permaneciam voltados para a

mesma direção. Devido a plataforma *Construct 2* ser básica e com programação simplificada, houve diversas limitações de programação que tiveram que ser adaptadas para chegar o mais próximo possível do projeto desejado, além disso, o curto período de tempo e a baixa experiência com programação da desenvolvedora com o foco artístico foram fatores que resultaram o produto entregue. Dessa maneira, muitas ideias foram removidas e ficaram no papel para que futuramente sejam aplicadas em *Super Furry Fight*, como a adição de vários *furries* animados nos *backgrounds*, a inclusão de outros quatro personagens, melhorias nas animações e ataques especiais, além de uma jogabilidade mais refinada. Apesar das limitações enfrentadas, o jogo conseguiu comunicar sua proposta de forma eficaz, alcançando os objetivos estabelecidos no planejamento inicial.

7 CONCLUSÃO

Furries são entusiastas de animais antropomórficos, frequentemente envolvidos em práticas de convivência colaborativa e eventos sociais voltados ao entretenimento. Atitudes hostis não são incentivadas dentro da comunidade. Há um esforço contínuo por parte de seus membros em combater o preconceito relacionado à *furry fandom* e à percepção equivocada de que seria composta por indivíduos com intenções questionáveis. A aproximação dessa comunidade com o público gamer pode favorecer relações mais empáticas entre os grupos. Com base nessa perspectiva, foi proposta a criação de um jogo de luta com abordagem acessível e divertida, voltado à socialização entre amigos, com personagens antropomórficos carismáticos, dotados de personalidade e representatividade, favorecendo a identificação dos jogadores com os personagens e estimulando o engajamento afetivo com o jogo.

O jogo de luta *Super Furry Fight* alcançou seu objetivo de apresentar uma estrutura acessível e envolvente, com personagens antropomórficos distintos com suas próprias animações e modos de combate. Também tendo diversas opções de cenários com músicas únicas e duas diferentes opções de *gameplay* (controle ou teclado).

O projeto do jogo foi ambicioso, dessa maneira sua produção acarretou em dificuldades, até por ser desenvolvida por uma única pessoa, principalmente por seu forte não é programação. A programação geral, arte dos *backgrounds* do jogo e algumas das suas animações não ficaram na qualidade desejada, diferente do *design* dos menus e as músicas originais compostas por um *furry* que apresentaram algo melhor que o planejado. As ideias foram muitas com pouco tempo disponível, mas permanece o conceito de finalizar o jogo em uma plataforma mais adequada, e assim como foi planejado anteriormente, com a inclusão de um modo história em uma aventura com narrativa envolvente, para que todos possam se divertir independente do fato da sua produção girar em volta da *furry fandom*.

REFERÊNCIAS

- ABERGUINE. **07 MSNBC | Furrries in the Media**. YouTube, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7nU5EPDLapo>. Acesso em: 4 maio 2021.
- ABERGUINE. **10 CSI: Fur and Loathing | Furrries in the Media**. YouTube, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yVUY3Qf64Gs>. Acesso em: 4 maio 2021.
- ABERGUINE. **[Canal Aberguine]**. YouTube, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCyly7pcoKC-Nz2SC07NywKQ>. Acesso em: 6 jun. 2021.
- BEHIND THE MEME. **What is Rule 34?** The origin and meaning of Rule 34 of the internet explained. YouTube, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4ym8ULJGGjE>. Acesso em: 4 maio 2021.
- BRASIL FUR FEST. **Brasil Furfest**. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://brasilfurfest.com.br/>. Acesso em: 24 out. 2025.
- COYOTE, A. **The Fandom: A Furry Documentary FULL MOVIE**. YouTube, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iv0QaTW3kEY>. Acesso em: 14 abr. 2021.
- DAVE LEE DOWN UNDER. **Evolution of BETTY BOOP - 90 Years Explained | CARTOON EVOLUTION**. YouTube, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w6SRwucoaw4>. Acesso em: 14 abr. 2021.
- DIANA, D. **Mitologia Egípcia**. Toda Matéria, 2012. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/mitologia-egipcia/>. Acesso em: 4 maio 2021.
- ELO. **KERO THE WOLF VOLTOU...** (ENTENDA O CASO). YouTube, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bRBzgAoPXz4>. Acesso em: 4 maio 2021.
- EPLEY, N.; WAYTZ, A.; CACIOPPO, J. T. On Seeing Human: A Three-Factor Theory of Anthropomorphism. **Psychological Review**, [s. l.], v. 114, n. 4, p. 864-886, 2007. Disponível em: <https://bit.ly/3YpX9N2>. Acesso em: 24 out. 2025.
- HENRYTADO. **Representatividade em Jogos e Mídia | Você vai mudar de ideia**. YouTube, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Jyai-F60-sY>. Acesso em: 12 maio 2021.
- HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. MDA: A formal approach to game design and game research. In: AAAI WORKSHOP ON CHALLENGES IN GAME AI, 4., 2004, San Jose. **Proceedings [...]**. San Jose: AAAI Press, 2004. p. 1-1722.

LIMA, L. A. **Personagens de desenhos mais antigos da história (e que “vivem” até hoje).** Vix, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/3YshZ6U>. Acesso em: 4 maio 2021.

MSNBC. **Mika Brzezinski Learns About ‘Furries’ | msnbc.** YouTube, 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Tp76cHN2FDU>. Acesso em: 4 maio 2021.

SIBERIAN SUSHI. **WHAT IS A THERIAN?!** Ft: Opal.n.freinds. YouTube, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zVDYsocLyaw>. Acesso em: 20 abr. 2021.

SILVERMAN, B. **Fursonas: Furries, Community, and Identity Online.** MIT CMS Working Paper, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/4f6vSIr>. Acesso em: 24 out. 2025.

SPERX. **O Que Faz Skullgirls Ser o Jogo de Luta Mais Fácil.** YouTube, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wzymJNWbfp4>. Acesso em: 12 maio 2021.

SPUNZ. **The Game Awards: SonicFox Wins Esports Player Of The Year.** YouTube, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bRWq2tFmUuw>. Acesso em: 4 maio 2021.

STEAM. **Freedom Planet.** [S. l.], 2014. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/248310/Freedom_Planet/. Acesso em: 4 maio 2021.

VGDB. **Brutal: Paws of Fury.** Video Game Data Base, [s. d.]. Disponível em: <https://www.vgdb.com.br/sega-cd/jogos/brutal-paws-of-fury-/>. Acesso em: 4 maio 2021.

VINTAGE GEEK CULTURE. **The first anime club in the United States was the Cartoon/Fantasy Organization...** Tumblr, 2023. Disponível em: <https://bit.ly/48fO9oY>. Acesso em: 24 out. 2025.