

PROJETO NETPET

José Cláudio A. Sobrinho
Depto. de Engenharia e Tecnologia
UFERSA
Pau dos Ferros, Brasil
jose.sobrinho52296@alunos.ufersa.edu.br

Resumo

NetPet (nome originado da palavra inglesa *Network Pet*) é um projeto de browser game com temática RPG (*Role-Playing Game*) e Tamagotchi no qual possibilita a interação do usuário com um bichinho virtual. Dependendo da forma como o usuário cria o seu NetPet poderá interferir nas suas formas evolutivas. Também será acrescentado um sistema de pontos de status como saúde, ataque e defesa para o mesmo poder desafiar outros usuários e realizar uma batalha em turnos.

O projeto visa principalmente focar no público infantil, especificamente crianças acima de 5 anos, e tem como objetivo ser um jogo educativo, transmitir ensinamentos sobre cuidados de animais e raciocínio de táticas e estratégicas em batalhas em turnos.

Palavras-chave: NetPet, Browser game, Tamagotchi, RPG Game.

I - Introdução

O atual projeto se baseia na temática de Tamagotchi, onde basicamente o usuário poderá criar um bichinho virtual tendo as principais funcionalidades básicas nas quais permite o usuário dar banho, dar comida, brincar, fazê-lo dormir e dar carinho. Também será incluída as funcionalidades de status de RPG, como primeiro e segundo movimento, ataque, defesa e velocidade para inserir um sistema PvP (*Player versus Player*) e/ou PvE (*Player versus Environment*).

II - Fundamentação Teórica

Tamagotchi foi desenvolvido na década de 90 em 1996 no Japão pela Aki Maita, onde a mesma disponibilizou um protótipo para cerca de 200 pessoas nas quais tiveram que responder um questionário sobre o joguinho portátil. Aki Maita obteve uma pesquisa de campo positiva e seguiu com a linha de produção do produto.

O Tamagotchi foi o primeiro dispositivo portátil na qual o usuário tinha algum desenvolvimento com o “emocional” da máquina.

Já a temática RPG, sigla de origem inglesa que significa *Role-Playing Game*, geralmente possui uma narrativa na qual os jogadores enfrentam desafios desenvolvidos por um jogador com a funcionalidade mestre de mesa. Os jogadores que não são mestre de mesa recebem um fichário de personagem, na qual eles preenchem determinados campos informando o nome, características, aparência, entre outros do seu personagem que irá fazer parte da narrativa da história, também eles recebem uma certa quantidade de pontos para eles distribuírem em seus atributos, como força, destreza, defesa, e etc.

O objetivo do projeto NetPet visa incluir estas duas características (Tamagotchi e RPG) e será focado para o público infantil (crianças acima de 5 anos). Onde iremos proporcionar ao usuário o desenvolvimento de cuidados pessoais do bichinho virtual e pensamento estratégico com o nosso sistema de simulação de batalhas em turnos utilizando a temática de RPG.

III - Trabalhos Relacionados

O projeto tem como inspiração a duas grandes obras japonesas Pokémon (nome originado de *Pocket Monster* ou Monstros de Bolso) e Digimon (nome originado de *Digital Monster* ou Monstros Digitais).

Pokémon foi criado em 1994 pelo japonês Satoshi Tajiri, onde o mesmo se inspirou nos insetos nos quais ele adorava observar e estudar. A partir dos insetos, ele idealizou o esquema de evolução dos Pokémon, onde o Pokémon muda de forma ficando mais forte do que a forma anterior, tendo como inspiração a metamorfose de alguns insetos.

A partir dessa ideia, Pokémon originou grandes jogos de console com a temática RPG, tendo como destaque os jogos dos consoles Game Boy e Game Boy Advance tais como *Pokémon Yellow*, *Pokémon Blue*, *Pokémon Red*, *Pokémon Silver*, *Pokémon Gold*, *Pokémon Crystal*, *Pokémon Ruby* e *Pokémon Sapphire*.

Em 1999, surgiu um concorrente para Pokémon, o Digimon! Apesar de ainda não possuir a mesma pegada nem a mesma fama como o Pokémon possui, Digimon é uma obra que gerou sucesso pelo o lançamento do anime *Digimon Adventure*, onde é contada a história de Tai (Taichi em japonês) e seu parceiro Agumon. Distribuída pela Toei Animation, Digimon tem como criador uma pessoa inexistente, Akiyoshi Hongo, que nada mais é a união de nomes como Aki Maita, a criadora do Tamagotchi, Hiroshi Izawa, o roteirista do mangá de Digimon e Takeichi Hongo, o diretor de animação da Toei Animation e criador dos designs da série animada.

Os jogos de Digimon que ganharam mais destaques são justamente os que possuem a pegada do Tamagotchi da Aki Maita, possuindo uma série de títulos de Digimon V-Pet.

IV - Nossa Abordagem

O projeto NetPet pretende unificar os pontos positivos das obras de Digimon e Pokémon, onde incorporamos o sistema de batalhas em turno do Pokémon de maneira simplificada e o sistema Tamagotchi de Digimon desenvolvido pela Aki Maita.

Iremos ter como diferencial o sistema de metamorfose, onde o NetPet irá ou não possuir formas variantes conforme podemos visualizar na Figura 1. Além disso, também iremos anexar dois movimentos exclusivos a cada NetPet.

Figura 1 - Planejamento de arte do design dos personagens.



Fonte: Compilação do autor¹

Cada NetPet pode possuir até no máximo dois tipos, sendo eles: água, terra, fogo e ar. Dependendo do tipo do NetPet, pode influenciar no movimento exclusivo dele. Por exemplo, um NetPet do tipo água e ar poderá ter um movimento de gelo.

V - Considerações Finais e Trabalhos Futuros

O nosso público alvo pretende atingir principalmente o público infantil, mas sabemos que a temática Tamagotchi pode chamar a atenção de jogadores da época do lançamento dos primeiros Tamagotchi, portanto, não pretendemos aplicar um design muito chamativo mas também não pretendemos aplicar um design muito complexo para uma criança, então buscaremos o meio termo.

Mesmo que seja um jogo solo, a funcionalidade PvP, que funcionará de maneira online, não terá chat interno para ambos os jogadores se comunicarem, tendo em vista que sabemos da existência de usuários mal intencionados, e por conta disto, não achamos viável uma criança ter comunicação com desconhecidos.

Nossas futuras metas é que o jogo possa obter diversos eventos com os quais os usuários possam se divertir e aprender. Também buscaremos formas de sempre inovar as temáticas do jogo e funcionalidades raras, como por exemplo, um NetPet ganhar uma nova forma dependendo da estação do ano.

Referências:

História do Pokémon. História de Tudo, 2023. <<https://www.historiadetudo.com/pokemon>>. Acesso em: 17 de Outubro de 2023.

MAIDANA, Fernando. 10 Fatos e Curiosidades sobre Digimon. Legião dos Hérois, 2016. <<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-fatos-curiosidades-sobre-digimon.html#list-item-1>>. Acesso em: 17 de Outubro de 2023.

¹ Line Arte desenvolvida pela inspiração do autor com auxílio da ferramenta *Paint Tool SAI*.

FELIX, Sandro. História do Tamagotchi. TecnoGames Brasil, 2018. <<https://tecnogamesbrasil.com.br/2018/03/18/historia-do-tamagotchi/>>. Acesso em: 16 de Outubro de 2023.