

Revisão Bibliográfica sobre o jogo Dungeon II

Jairton Felix Cavalcante de Melo¹

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE)
Maracanaú – CE – Brasil

Abstract. *This following text represents the result of readings carried out on development concepts and techniques involving the creation of a digital game, as well as comparative analyzes of games whose aspects coincide with those that will be proposed for the project, all done in order to start the process of creating a game called Dungeon II, a strategy game in the style of RPG (Role playing games) that will be used as a conclusion work for the computer science course at the Instituto de Ciências e Tecnologias do Ceará (IFCE).*

Resumo. *O presente texto representa o resultado de leituras realizadas a respeito dos conceitos e técnicas de desenvolvimento envolvendo a criação de um jogo digital, assim como análises comparativas de jogos cujos aspectos coincidem com aqueles serão proposto para o projeto, tudo isso feito a fim de iniciar o processo de criação de um jogo chamado Dungeon II (“masmorra”, em inglês), um jogo de estratégia ao estilo de RPG(Role playing games) que será utilizado como trabalho de conclusão de curso do curso de ciências da computação do Instituto de Ciências e Tecnologias do Ceará (IFCE).*

1. Introdução

Segundo o conceito de [Loureiro et al.] um jogo pode ser definido como um sistema formal de regras onde o jogador está emocionalmente ligado ao resultado do seu esforço em lidar com esse conjunto de regras. Com o passar do tempo, os jogos foram evoluindo e se tornaram digitais e até assumindo novos papéis, podendo não só serem utilizados para o entretenimento, mas também para o aprendizado e pensamento estratégico. De acordo com [Carvalho 2016] a gamificação é o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos, algo essencial para fazer pessoas, principalmente jovens, a não só aprender coisas novas, mas também a pensar fora do padrão.

Tendo em vista isso, o presente texto busca promover uma pequena revisão bibliográfica sobre os planejamentos envolvidos na criação de um jogo estratégico chamado Dungeon II (“masmorra”, em inglês). São aqui apresentados conceitos e ferramentas relacionados ao processo criação de um jogo digital, ademais, serão feitas análises comparativas de outros projetos de modo a identificar similaridades com o projeto proposto, tudo de forma a auxiliar no desenvolvimento do jogo. Tais discussões foram possíveis após a realização de pesquisa bibliográfica sobre o tema, realizada em artigos e pesquisas na internet.

2. Estudo dos Conceitos

Segundo [Lucchese and Ribeiro 2009] um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são

regidos por um programa de computador. No mais, é dito que um jogo é basicamente feito de três conceitos sendo eles o enredo, que define não só o tema, mas também os objetivos do jogo e a sequência com a qual os acontecimentos surgem; o motor do jogo, mecanismo que controla a reação do ambiente às ações e decisões do jogador; e a interface interativa, que permite a comunicação entre o jogador e o motor do jogo.

Ademais, é dito pelos autores que jogos digitais podem ser divididos em oito categorias, são elas: estratégia, simuladores, aventura, infantil, esporte, RPG (*Role playing games*), passatempo e educacional, contudo, com relação ao projeto que está em andamento, três categorias se destacam das demais, são elas estratégia, jogos cujo sucesso do jogador reside na sua capacidade de tomada de decisão, ou seja, nas suas habilidades cognitivas; passatempo, também conhecidos como casuais, jogos simples que desafiam o jogador através de quebra-cabeças de solução rápida que, em sua maioria, não possuem um enredo elaborado; e RPG, versões computadorizadas dos tradicionais jogos RPG de mesa. O intuito do jogo proposto é que o usuário utilize estratégias para prosseguir nas fases, ele não possuirá um enredo propriamente dito e não será de longa duração, mas será necessário tomar decisões cuidadosas para chegar ao final, além disso fará homenagem a RPG de mesa, possuindo conceitos e estéticas relacionados ao tema.

Seguindo em frente, é dito que uma grande parte da criação de um jogo é a elaboração de um *Game Design Canvas*, trata-se de uma ferramenta que permite uma sintetização rápida das ideias que norteiam o jogo a ser desenvolvido, apresentando uma visão geral do mesmo em um único painel [Sarinho 2017]. Essa ferramenta é baseada no *Business Model Canvas* e permite filtrar as ideias e definir coisas básicas com relação ao projeto de criação de um jogo. Graças a ele, foi possível definir alguns aspectos sobre *Dungeon II*, como por exemplo controles, público alvo, mecânicas, personagens e etc.

Algo que se deve considerar durante a construção de um jogo é saber mantê-lo equilibrado, se um jogo for muito fácil os usuários podem ficar entediados e perderem o interesse de jogar e se for muito difícil ele ficam frustrados e param de jogar, um exemplo popular disso é a franquia de jogos *Pokémon*, que a décadas continua com a mesma mecânica e frequentemente é criticada por não propor maiores desafios aos jogadores, e o jogo *I Wanna be the Guy: Gaiden*, cujo a jogabilidade é tão frustrante que poucos são aqueles que o terminam. Em [Bostan and Ögüt 2009] é abordado sobre isso, aqui chega-se a conclusão que para maximizar a experiência de um jogador, a dificuldade de um jogo deve ser uniformemente ajustada, tornando-o desafiador e agradável. Existem diversos tipos de jogadores, assim como diversos tipos de estratégias, então os desafios que eles enfrentam precisam ser alcançáveis e os satisfazerem para que eles encontrem divertimento.

3. Proposta de Jogo

A proposta para *Dungeon II* é criar um jogo de estratégia rápido em 2D, com mecânicas e histórias simples e com elementos de RPG servindo de plano de fundo, ao início do jogo seis dados serão girados, esse lançamento inicial definirá a equipe do jogador onde cada personagem possui uma habilidade e em cada nível, o jogador gira um dado e obtém *N* inimigos aleatórios, em que *N* corresponde ao número do nível em que o jogador se encontra, sendo sete o número total de fases. A proposta do jogo é que usuário utilize a estratégia para chegar ao final, cada nova partida será diferente da anterior, então o

jogador terá que bolar novas estratégias a cada novo jogo, semelhante com o que ocorre no pôquer.

4. Estado da Arte

Tendo em vista a proposta de jogo foram selecionados alguns artigos que possuem algumas similaridades com o projeto.

O jogo Microkosmo [Lunardelli et al.], que foi inspirado pelo documentário *Microcosmos: Les peuple de l'herbe* de 1996 e pelo jogo *flower* de 2009, é dito como casual, ou seja, é um jogo rápido e que possui mecânicas e histórias simples, e, apesar de possuir apenas três fases, cada fase é diferente de si, todas com uma estética artística própria imitando aquarela e todas abordam um tema em comum, a natureza. De maneira simples, aqui o objetivo de cada fase é chegar ao seu final coletando o maior número de estrelas possível e fugir dos inimigos, que podem aparecer de forma aleatória, sem que o número de vidas chegue a zero. É um jogo único e que presta homenagem a jogos de gerações anteriores.

Em seguida temos o jogo EcoLogic [de Sousa Pires et al. 2018] jogo digital educacional de ação e estratégia em 2D, para plataformas móveis, aqui o maior objetivo dos desenvolvedores é introduzir noções de educação ambiental e disseminar o pensamento computacional para os usuários e, assim como o Microkosmos, possui poucas fases e uma mecânica e história simples. Em EcoLogic o objetivo do jogador é recolher os diferentes materiais (lixos) espalhados no cenário e levá-los para a lixeira correspondente. As lixeiras estão dispostas em pontos estratégicos e os cenários estão estruturados em forma de labirinto, que provoca ao jogador a necessidade de fazer uso do pensamento lógico para se esquivar dos diversos inimigos e levar os materiais até as lixeiras.

Em [Corrêa et al.] o objetivo principal era de discutir e apresentar a importância da aleatoriedade no desenvolvimento de jogos, é dito que para aprimorar o *gameplay* e torná-lo atrativo, a aleatoriedade se torna indispensável, ela é responsável por criar a sensação de acaso, surpresa e incerteza, ademais, um problema muito comum em jogos é que eles não apresentam nada novo após serem finalizado pela primeira vez, ou seja, possuem baixa rejogabilidade. Aqui o jogo criado, o *Inatel Under Invasion*, foi baseado em dois gêneros de jogos eletrônicos: labirinto e estratégia. No jogo o protagonista precisa encontrar peças para consertar sua máquina em uma mapa labiríntico ao mesmo tempo em que tenta fugir dos inimigos, o diferencial é que cada rodada os itens que ele precisa achar estão em locais diferentes, fazendo com que cada partida e a estratégia seja diferente seja diferente da anterior.

Com relação a jogos mais populares podemos citar a franquias Dragon age[Bioware 2020] e Baldur's Gate [Beamdog 2020]. O primeiro é um RPG estratégico desenvolvido pela empresa Bioware, aqui a história pode ser resumido para a jornada do herói, onde o protagonista desconhecido entra em uma jornada para derrotar um grande mal, sobre a questão da *gameplay*, para derrota os inimigos é preciso que o jogador analise-os, ver quais são seus pontos fortes fracos, verificar não só o posicionamento dele, mas também do seu personagem e dos outros membros da equipe, ver quais habilidades dos personagens presentes na sua equipe complementam as habilidades dos outros, é preciso bolar estratégias para derrota-los, do contrário não será possível prosseguir no jogo. Com relação a franquia Baldur's Gate, séries de jogos ao estilo de RPGs que atualmente

são desenvolvidos pela Beamdog, a jogabilidade funciona de maneira similar a franquias anteriores, contudo, com uma exceção, além de precisar planejar as estratégias, é preciso, também rolar um dado e, dependendo do valor recebido, o ataque pode ser bem sucedido ou não, adicionando elementos de surpresa e ansiedade às partidas do jogador.

5. Considerações Finais

Esta revisão apresentou alguns conceitos fundamentais da criação de jogos digitais, não apenas isso, bem como apresentou uma análise de alguns jogos e o potencial que eles sustentam para o futuro projeto que será feito. Diante do que foi visto, fica claro a importância dos conceitos dos jogos e do potencial que eles guardam e, com isso, é correto afirmar que mesmo jogos simples e casuais possuem uma grande capacidade não só em questões de entretenimento quanto também de incentivo ao pensamento estratégico.

Referências

- Beamdog (2020). Baldur's gate. <https://baldursgate3.game/>.
- Bioware (2020). Dragon age. <https://www.ea.com/pt-br/games/dragon-age>.
- Bostan, B. and Ögüt, S. (2009). Game challenges and difficulty levels: lessons learned from rpgs. In *International simulation and gaming association conference*, pages 1–11.
- Carvalho, R. (2016). O que é a gamificação e como ela funciona? <https://www.edools.com/o-que-e-gamificacao/>. acessado Dez. 06, 2020.
- Corrêa, L. M., Mesquita, R., Coders, D., Hub, G. H.-C., and Lima, P. A importância da aleatoriedade em jogos digitais e sua aplicação no jogo inatel under invasion.
- de Sousa Pires, F. G., Melo, R., Machado, J., Silva, M. S., Francoia, F., and de Freitas, R. (2018). Ecologic: um jogo de estratégia para o desenvolvimento do pensamento computacional e da consciência ambiental. In *Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação*, volume 7, page 629.
- Loureiro, C. G., Carmo, M. I. M. M., Donato, N. J., Silva, T. S. T., Maidantchik, V. D., and Marques, Y. L. M. d. M. Design de jogos de rpg digitais: uma investigação sobre a experiência de jogo.
- Lucchese, F. and Ribeiro, B. (2009). Conceituação de jogos digitais. *São Paulo*.
- Lunardelli, F., da Costa, G. S., and Carvalho, T. Mikrokosmos-uma proposta de jogo digital com temática natural para jogadores casuais.
- Sarinho, V. T. (2017). Uma proposta de game design canvas unificado. *XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*.