

DCC – UFMG  
DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS 2017/1

The Trolldyssey – POST MORTEM

**Alunos:**

- Antônio Côrtes Rodrigues**
- Bruno César**
- Guilherme Torres**

**Muita coisa está contida no desenvolvimento de um jogo, e são coisas que só se pensa a respeito quando percebemos que é um produto feito para o usuário. E se colocar no lugar do usuário é mais difícil do que parece, quando o objetivo é apresentar um produto tão bom quanto o que sempre nos foi mostrado.**

A ideia de fazer um jogo desse tipo surgiu após uma pequena conversa do grupo antes de sair da aula de Desenvolvimento de Jogos Digitais. Por experiências anteriores, já estava bem claro que não é sempre que tudo acontece do jeito que é esperado.

Uma ideia de um dos desenvolvedores depois daquele dia (Guilherme) foi tentar subverter o gênero RPG tactics, fazendo com que o jogo fosse interessante e um desafio, não só pela natureza do gênero, mas pelo fato de cada um dos personagens não ser exatamente o melhor para servir cada uma de suas funções.

A primeira ideia que veio à mesa foi a de um mago que só pudesse usar magia explosiva, e consequentemente, acertasse também aliados dentro de um raio de efeito muito grande (em parte, baseado na personagem Megumin, do anime Konosuba), e a ideia inicial de um cavaleiro de linha de frente que, caso seja atingido diretamente, não consegue se mover por um tempo, o que o tornaria bem inadequado à sua função.

**- Primeiras dúvidas**

Esse estilo de jogo tem, intrinsecamente, um dos projetos mínimos viáveis mais complexos dentre a maioria dos gêneros, e os motivos para isso ficaram bem claros desde o momento em que o grupo começou a pensar na implementação mais a fundo.

Como equilibrar o jogo? Caso o jogador seja prejudicado por RNG, ou algo que não esteja sob o seu controle, ele ainda precisa acabar uma batalha bem longa. Isso não seria frustrante para o usuário? Um sistema de level up seria muito complicado de implementar? E as habilidades dos personagens, como fazer isso? O adequado seria ter a resposta para todas essas variáveis antes mesmo da escolha do motor gráfico para fazer o jogo... e, falando em motor gráfico, seria melhor implementar o jogo em 3D ou 2D, ou com uma visão three-quarter?

Algumas dessas noções foram esclarecidas depois de uma breve visita aos monitores no laboratório interdisciplinar, porém ainda assim a complexidade do jogo é inerente. Esta visita foi muito importante para nosso projeto, pois o monitor Yuri deu

muitas referências para trabalhar com a gameplay, e problematizou várias questões para nós, que ainda não havíamos cogitado. Além do aviso sobre a complexidade de um RPG turn-based, também foi discutido como um jogo do gênero poderia desmotivar jogadores a continuar tentando vencer se o jogo fosse difícil demais. Estes questionamentos guiaram nosso projeto a partir dali, e sem eles teríamos relevado vários aspectos importantes para nosso jogo.

A discussão entre 3D ou 2D também durou um pouco, até mesmo depois que o motor gráfico já tinha sido definido como a Unity (por uma questão de conveniência, era uma engine que estava na zona de conforto do grupo). O pitch document deu a ideia da visão three-quarter (como é usado em jogos como Diablo e Final Fantasy Tactics, um dos jogos que mais serviu de influência para o grupo).

Como as formas mais simples de fazer as coisas são as que costumam dar certo, foi concluído no final que o jogo deveria ser em 2D. O grupo cogitou fazer alguma arte para o trabalho, inclusive, algumas peças de pixel art ficaram na pasta do projeto, mas nunca foram realmente usadas.

## **-Desenvolvimento**

Com os parâmetros e decisões de projeto definidos, começamos a trabalhar com a engine. Decidimos que iríamos usar o [github](#) para trabalhar juntos e como controle de versão.

Inicialmente, procuramos na internet projetos e tutoriais de jogos com conceitos similares. Encontramos a série de tutoriais para [Tactics RPG de Jonathan Parham](#), mas achamos muitas das features complicadas e desnecessárias para o nosso projeto. Fizemos o nosso próprio sistema de mapas, eventos, input, interface gráfica, personagens e habilidades vagamente inspirados pelo projeto de Jonathan, e o usamos como referência para criar o algoritmo de pathfinding. Este processo levou alguns meses. Neste ponto, entregamos uma demo demonstrando o movimento dos personagens.

Com estes sistemas básicos finalizados, começamos a trabalhar no game design. Trabalhamos nos mapas, stats e habilidades de personagens e inimigos, a estética e a arte do jogo (que importamos do RPG Maker MV) e a música. Também definimos o conteúdo que estaria na entrega final - 3 batalhas que demonstrem a estratégia do jogo. Então, finalizamos uma inteligência artificial básica para os inimigos. Neste ponto, o jogo já estava jogável.

Finalmente, nos reunimos e decidimos sobre a história - a entrega final teria 4 cenas simples entre as batalhas. Decidimos em um formato de *scrolling text*, narrando os eventos e o background dos personagens. Implementamos isso sem problemas.

Os principais pontos da história foram definidos num encontro inicial inicial do grupo para a escrita do pitch document. Queríamos que a história também subverte-se o gênero, e por esta razão tomamos a decisão de tornar a princesa uma vilã. Esta ideia rendeu uma boa história, e aprofundamos seguindo ela principalmente. Para o jogo final, alguns pequenos detalhes foram mudados na história, mas mesmo assim seguimos com a princesa vilã e os heróis como incompetentes.

## **-Conclusão**

No geral, apesar de não conseguirmos concretizar a ideia original inteiramente, conseguimos finalizar o projeto sem maiores dificuldades. O suporte online para a engine é robusto e foi uma grande ajuda durante o desenvolvimento. Desejaríamos adicionar mais conteúdo (mapas, personagens, inimigos, habilidades) e desenvolver melhor a história.