

DCC – UFMG
DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS 2017/1

The Trolldyssey – POST MORTEM

Alunos:

- Antonio Cortes 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, intrinsicamente, um dos projetos mínimos viáveis mais complexos dentre vários gêneros, segundo o canal Extra Credits, 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.

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 o que costuma 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.

- Referências

Parte do material que serviu de inspiração para o grupo veio do blog The Liquid Fire (<https://theliquidfire.wordpress.com/projects/>). Scripts de editores, controle de input e, principalmente, o pathfinding foram as principais áreas nas quais esse material foi de bastante auxílio.