

Entrevista

1. Você nos requisitou a criação de um jogo novo, que seja de qualidade e que agrade os seus clientes. Portanto, que tipo de jogo você deseja?

R: Primeiramente, o jogo deveria ser lucrativo, pois uma parte considerável dos nossos investimentos vão para a criação desse jogo. Em segundo lugar, contratamos uma equipe que fez uma pesquisa de mercado para saber o que nossos clientes querem, e até chegamos a um consenso em relação ao jogo; porém, ficamos na dúvida sobre o quão relevante seria essa pesquisa, visto que, caso o *software* demore um tempo considerável para ficar pronto, talvez a opinião dos consumidores já tenha mudado bruscamente, e aquele produto já não atenda às necessidades deles.

2. Compreendo. Dado essa dúvida, gostaria de saber então o que você espera em relação ao tempo de desenvolvimento desse *software*: um tempo muito longo traria complicações e perda de dinheiro para vocês? O jogo deve ser de alta qualidade, mesmo gastando tanto tempo? Ou deve-se criar um jogo mais simplório em detrimento do tempo de produção?

R: Como somos uma empresa de pequeno porte, acredito que o mais eficiente a ser feito agora seria realmente produzir um jogo mais modesto, que não precise utilizar de todos os recursos computacionais de última geração para garantir uma experiência agradável ao jogador; ele deve possuir uma ideia muito bem solidificada, que mesmo com as limitações técnicas, ainda seja capaz de agradar aos jogadores. Novamente, como se vê na atualidade, alguns jogos como *Angry Birds* e *Flappy Bird* conseguiram gerar vastas quantidades de dinheiro devido ao simples fato de focar na diversão proporcionada ao jogador, e não em gráficos de última geração e história e jogabilidade impecáveis.

3. Então, deixe-me ver se eu entendi: o jogo que vocês desejam, por ser mais simples e mais rápido de ser produzido, deve focar em aspectos mais solidificados de um produto de entretenimento, como a diversão e o quanto de tempo o usuário gasta jogando, e deve abranger uma grande massa de pessoas, com diferentes conhecimentos sobre jogos? Por exemplo, uma pessoa que nunca jogou antes deve se sentir atraída por esse produto? Quem acaba sendo o principal foco desse *software*?

R: Pois bem, o foco irá depender do gênero do jogo; se ele for do tipo ação e aventura, por exemplo, então o foco acabará sendo o público mais jovem. Agora se o jogo for de um gênero mais infantil, então o foco serão crianças. Esse aspecto depende principalmente do gênero a ser escolhido para o jogo. Como disse anteriormente, até chegamos a fazer uma pesquisa de mercado, porém os entrevistados talvez não tivessem características heterogêneas, e portanto o consenso obtido pode ser um pouco tendencioso.

4. Certo. Dado essa implicação, intuitivamente a pergunta que surge é: qual será o estilo do jogo a ser produzido?

R: Como já explicamos, o jogo é simples, portanto o aprendizado do jogador deve ser, no começo, rápido. Porém, não queremos um jogo que seja muito fácil, e portanto gostaríamos que ele propusesse um desafio maior para aqueles que realmente investirem seu tempo nele e desejarem se tornar o melhor. Logo, o jogo deve ser fácil de aprender, porém a dificuldade para os jogadores que quiserem ser imbatíveis deve ser bastante elevada, e acredito que o gênero que melhor se encaixa para

tal situação é o *puzzle* (quebra-cabeça).

5. Então o escopo do consumidor pode ser melhor especificado agora?

R: Sim, creio que qualquer pessoa que tenha acesso a uma mídia de entretenimento – como celulares ou consoles – pode ser um usuário em potencial, independente de sexo ou de idade. Também acredito que, se o aspecto da facilidade inicial for bem executado, o escopo será mais abrangente e incluirá pessoas que nunca jogaram na vida ou que não se satisfazem com outros jogos mais complexos, preferindo a simplicidade desse.

6. Ótimo, definimos um aspecto do jogo. Agora, outra característica importante a se considerar é: qual a plataforma de mídia de desenvolvimento que o jogo será suportado e qual será a forma de distribuição dele?

R: Creio que as plataformas seriam *mobile* (celulares e tablet) e computadores em geral, sendo a mídia disponível para o primeiro através de *download* gratuito e a do último como um jogo *online* acessível através de um navegador.

7. Mas a proposta da empresa não era gerar um produto lucrativo? Se o jogo é gratuito, como se daria o lucro?

R: Esse retorno financeiro será obtido através da popularidade que o jogo trará; com uma maior atenção por parte dos consumidores, expandiríamos a ideia do jogo para outras indústrias, como a de alimentos e de outros tipos de entretenimento, como a cinematográfica, de bonecos e animais de pelúcia, através do licenciamento das características e personagens presentes no jogo. A ideia não deve ser limitada apenas ao conteúdo do jogo em si, porém ao *marketing* e a atenção que ele irá trazer com sua disseminação entre os consumidores e seus conhecidos – para o caso da indústria cinematográfica, por exemplo, pode-se licenciar os direitos autorais do jogo para a realização de propagandas ou participação em campanhas de diversos cunhos. Isso pode ser visto em outros jogos, como novamente *Angry Birds*.

8. Para a expansão a esses outros mercados, acredito que se deve levar em consideração um tipo de “mascote” que carrega a ideia do produto. No caso desse jogo, deveríamos considerar um personagem específico? Ou uma característica do jogo?

R: Talvez pudesse haver um personagem que servisse de mascote, entretanto acredito que alguma característica do jogo é mais adequada a ser explorada para outros âmbitos de mercado. Não há necessidade de forçar um personagem só para esse fim; se ele surgir naturalmente, então obviamente ele seria a escolha de mascote.

9. Perfeito. Até então, fomos capazes de especificar, em termos gerais, o que é o jogo, qual seu gênero, qual o escopo dele e a forma de lucro obtida por ele. Agora, vejamos alguns aspectos relativos ao funcionamento do produto. Qual será o modo de jogo dele? Ele pode ser jogado por apenas um jogador ou vários simultaneamente? Haverá alguma espécie de ranking ou classificação para comparar entre os diversos usuários?

R: O foco desse jogo deve ser no modo de um jogador, pois acho que, para o caso de *softwares* desenvolvidos para *mobile*, a ideia de multi jogador não é muito funcional, se compararmos com outras plataformas; dado que celulares e *tablets* são dispositivos com características bastante individuais,

intuitivamente os aplicativos disponíveis para esses seguem a mesma filosofia. Entretanto, com relação a uma tabela de classificação e pontuação, pode existir, e diversos usuários podem comparar os seus pontos uns com os outros; entretanto, tal característica não é necessária para o desenvolvimento do produto.

10. Se o jogo deveria ter um padrão de dificuldade elevado para os jogadores mais assíduos, então por que essa última característica é opcional?

R: Repare que o jogo continua sendo desafiador, com ou sem a inclusão de uma tabela de classificação, pois o usuário pode comparar sua pontuação com a de outro colega de maneira lusitana – simplesmente mostrando a sua melhor pontuação. Esse aspecto não é necessário pois, como principal característica do jogo, deve-se haver uma competição entre o ser humano e a máquina; é essa particularidade que deve ser explícita ao jogador. De maneira geral, quando algum jogador ganha alguma conquista ou completa um jogo e outro não faz isso, conclui-se que o primeiro é um melhor jogador do que o segundo, pois a máquina possui uma dificuldade constante – ou seja, essa dificuldade é limitada a um certo ponto. Isso difere do fato de, caso um jogador seja derrotado por outro jogador em uma partida de um jogo *multiplayer*, isso não implica dizer que ele é pior de um terceiro jogador que perdeu de um quarto, nesse mesmo jogo, pois a dificuldade de se enfrentar um ser humano é sempre variável. Portanto, a filosofia que deve ser embasada no desenvolvimento desse *software* é a competição entre humano e máquina, e por isso se dá a necessidade de um jogo realmente desafiador.

11. Isso faz sentido. Portanto, dado que o principal objetivo é desafiar o usuário, como seria o funcionamento desse jogo? A definição “quebra-cabeça” é bastante abrangente. Quais seriam as principais características desse jogo?

R: Deve-se haver uma maneira de monitorar a progressão do jogador, através da inclusão de níveis de dificuldade que aumentam conforme o jogo vai evoluindo. A cada nível que o jogador vai avançando, esporadicamente ele deve receber algum tipo de recompensa pelo seu esforço, que poderá ser utilizada durante o progresso do jogo. O jogo também deve ter uma interface bem fácil de entender, e a princípio, como previamente mencionado, ele deve ser fácil de interagir e jogar. Para a parte principal, o usuário é apresentado com diversas situações, como juntar blocos de diferentes cores ou arremessar uma pedra de um estilingue respeitando um tipo de precisão; em resumo, o jogo seria uma coleção de *minigames*, que vão evoluindo de dificuldade na medida certa, de maneira com que o jogador não enjoe pela facilidade logo de cara, porém não desista devido a dificuldade excessiva.

12. Essa coleção de diferentes *minigames* seria apresentada de que maneira?

R: Pode-se escolher qual o jogo que se quer jogar, ou essa escolha pode ser feita de maneira aleatória, através de menus; de maneira similar, a partir da evolução nos níveis de jogo, pode-se continuar em um único *minigame* ou aleatoriamente selecionar outros.

13. Ainda sobre eles, devemos estabelecer um limite para o número desses disponíveis?

R: Deve haver, no mínimo, três desses *minigames* disponíveis, e caso o jogador fosse capaz de alcançar uma pontuação realmente impressionante nos 3, um quarto mini-jogo ficaria disponível ao usuário para jogar. Ao longo dos 3 outros jogos, o *software* deveria implicitamente avisar ao jogador de que há uma recompensa caso ele cumpra os requisitos especificados, pois assim o esforço dele será maior e mais concentrado.

14. Agora, se possível, dê uma breve descrição de como seriam esses *minigames*.

R: O primeiro jogo seria um estilo clássico de quebra-cabeça, onde deve-se empilhar peças que descem formando pares de três ou mais elementos iguais, eliminando-os da pilha e dando lugar a novos elementos que descem; esses formatos podem ser variados, como até seis elementos na vertical ou horizontal, cinco elementos em formato de cruz, seis elementos concatenados como dois pares de três elementos, entre outros, desde que a propriedade de se haver três peças lado a lado ainda seja respeitada. Para o outro, uma mescla de estilo plataforma seria inclusa: dado um personagem e um conjunto de obstáculos, deve-se chegar do ponto A até o ponto B o mais rápido possível, passando ileso pelo caminho. Para o terceiro jogo, dado um conjunto de blocos na parte superior e um retângulo controlado pelo jogador na parte inferior, deve-se eliminar todos as peças de cima com o auxílio do bloco retangular e uma bola, que tem de sempre rebater no retângulo. Por último, o jogo final a ser desbloqueado seria um simples jogo de memória, onde dado uma sequência de elementos, deve-se memorizar a ordem em que eles aparecem e replicá-la logo a seguir; quanto maior o tempo, mais longa será a cadeia.

15. Ótimo. Porém, posso sugerir uma abordagem diferente a alguns dos jogos citados? Eles já são bastante conhecidos e não podemos garantir um impacto de peso desses sobre o público alvo. Além do mais, acredito que um deles não seria necessariamente um quebra-cabeça.

R: Tudo bem. Qual seria a ideia?

15R: Poderíamos fazer um *minigame* com foco em cálculos matemáticos, como por exemplo, dada uma expressão, deve-se armazenar o resultado dela e, ao aparecer a próxima, aplica-se a resposta da conta anterior, ainda mantendo a solução da expressão atual na memória. Pode-se fazer isso para 1 expressão ou mais. Seria uma boa recompensa como quinto jogo. Por isso, substituiríamos um dos 3 jogos pelo jogo da memória, para dar lugar a esse novo jogo.

R2: Parece uma ótima ideia. Qual dos jogos seria substituído então?

15R2: Acredito que o quarto jogo possa ser descartado. Que tal?

R3: Sim, parece-me bom.

16. Acredito que estejamos no final da entrevista, e já possuo informações suficientes para a iniciação de desenvolvimento do *software*, portanto cabe-me uma última pergunta: todas as dúvidas que você tinha em relação ao produto foram satisfeitas? Existe mais alguma colocação que deseja fazer?

R: Em relação a construção do jogo, acredito que tudo esteja esclarecido; porém, gostaria de saber a respeito do prazo para entrega e o retorno sobre investimento resultante.

16R: Sobre esses aspectos, faremos uma estimativa de custo, tamanho e tempo com base na técnica de pontos por função, sendo independente de linguagem de programação, linhas por código ou da tecnologia utilizada para implementação. Após a geração desses resultados, informaremos a vocês esses valores para garantirmos o desenvolvimento do *software*.

R2: Perfeito. Espero o retorno de vocês.