

ESCOLA SUPERIOR DE PROPAGANDA E MARKETING (ESPM – SP)
GRADUAÇÃO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

BRUNO SEITI, FELIPE LEITÃO, JOÃO PEDRO LIBONATI, MATHEUS POLILLO,
THIAGO AIRES

GUARDIANS OF LIFE & THE GUILT OF SHADOWS:
ANALISANDO E DESENVOLVENDO UM TACTICAL ROLE-PLAYING GAME
(TRPG)

SÃO PAULO
2020

GUARDIANS OF LIFE & THE GUILT OF SHADOWS:
ANALISANDO E DESENVOLVENDO UM TACTICAL ROLE-PLAYING GAME
(TRPG)

PGT acadêmico apresentado ao curso de
Sistemas de Informação, como requisito para a
obtenção do Grau de Bacharel da Escola
Superior de Propaganda e Marketing
Orientador: Prof. Dr. Vicente Martin Mastrocola

SÃO PAULO
2020

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso teve como objetivo estudar o processo de desenvolvimento de um *tactical role-playing game* (ou TRPG como é comumente chamado) para a subsequente criação de um jogo autoral intitulado *Guardians of Life and The Guilt of Shadows*. Primeiramente vamos situar o leitor ou leitora ao cenário de games TRPG com um breve histórico desta categoria, as principais inspirações do nosso jogo e alguns dados de mercado essenciais sobre a indústria de games. Em seguida, descreveremos o percurso metodológico utilizado para – enfim – apresentarmos o perfil de nosso público-alvo e a documentação de *game design* de nossa produção. Neste trabalho, focamos nossos esforços na realização dos *wireframes* e um pré-protótipo jogável para PC (criado em Unity) que utilizamos em uma série de *playtests* com embasamento de caráter qualitativo. Para compreender todo o conteúdo, neste estudo foram realizadas pesquisas teóricas com base nas obras de Scott Cohen, Staffan Bjoark, Ernest Adams, Vicente Mastrocola e Blake Harris. Vale ressaltar que este trabalho concentra seus esforços de prototipagem alinhados com um *Game Design Document* (GDD) no qual apresentaremos *wireframes*, design de personagens, mecânicas e estudos de interface das telas.

Palavras-chave: Videogame; Tática; TRPG; Anime; Fantasia.

ABSTRACT

This project is aimed to study the development process of a tactical RPG (or commonly called TRPG) for a subsequent creation of an authorial game entitled Guardians of Life and The Guilt of Shadows. Firstly, we will situate the reader in the TRPG game scenario with a brief history of this category, the main inspirations of our game and some essential market data about the game industry. Then, we describe the methodological path used to - finally - present the profile of our target audience and the game design documents of our production. In this project, we focus our efforts on the realization of wireframes and a playable pre-prototype for PC (created in Unity) that uses a series of playtests with a qualitative basis. To understand all the content, in this study theoretical research was researched based on the works of Scott Cohen, Staffan Bjoark, Ernest Adams, Vicente Mastrocola and Blake Harris. It is worth mentioning that this work concentrates its adequate prototyping efforts with a Game Design Document (GDD) in which we will present wireframes, character design, mechanics and screen interface studies.

Keywords: videogame; tactics; anime; fantasy

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
1.1 Estrutura do sumário, sequência e conteúdo proposto	7
1.2 Apresentação do projeto	8
1.3 Contextualização.....	9
1.3.1 Tactical role-playing games (TRPGs).....	14
1.3.2 Dados demográficos de jogadores de games no Brasil	23
1.3.3 O mercado de games no Brasil.....	25
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	28
2.1 Revisão bibliográfica	28
2.2.1 Referências de jogos, documentários e outras referências da cultura pop	29
2.2.1.1 Fire Emblem	29
2.2.1.2 Pokémon	30
2.2.1.3 Xadrez	30
2.2.1.4 <i>High Score</i> (documentário – Netflix).....	31
2.2.1.5 Neon Genesis Evangelion (1995).....	32
2.2.1.6 Sailor Moon (1992).....	32
2.3 Percurso metodológico.....	33
2.4 Tipos e técnicas de pesquisa adotados	33
3. ESTRUTURA DO PROJETO	36
4. CONCLUSÃO	71
4.1 Realização da pesquisa de <i>playtest</i>	71
4.2 Próximos passos	73
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74
GLOSSÁRIO	75
ANEXO 1 – Diário de campo de evolução do protótipo para a entrega final.....	77

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Bertie the Brain</i> na exposição Canadian National em 1950	10
Figura 2 – Da esquerda para a direita: o jogo <i>Pong</i> e o jogo <i>Computer Space</i>	11
Figura 3 – Magnavox Odyssey.....	13
Figura 4 – Capas dos jogos da série <i>The Witcher</i>	14
Figura 5 – Jogo <i>Dragon Warrior</i> para NES em 1986	15
Figura 6 – Jogo <i>Diablo II</i> (2000) um exemplo de game da categoria <i>dungeon crawler</i>	16
Figura 7 – <i>Warcraft III: Reign of Chaos</i>	17
Figura 8 – Comparação entre <i>Ultima III: Exodus</i> (esquerda) e <i>The Dragon & Princess</i> (direita)	20
Figura 9 – Imagem do jogo <i>Fire Emblem</i> (2003) para Game Boy Advanced	21
Figura 10 – Capa do jogo <i>X-COM 2</i>	22
Figura 11 – Infográfico do perfil de jogador feito pela Pesquisa Game Brasil 2020 .	24
Figura 12 – Infográfico do perfil de jogador feito pela Pesquisa Game Brasil 2020 .	24
Figura 13 – Infográfico do perfil de jogador feito pela Pesquisa Game Brasil 2020 .	25
Figura 14 –Gráfico do faturamento do mercado de videogames no Brasil (em bilhões de dólares)	26
Figura 15 –Gráfico da receita gerada em plataformas de jogos no Brasil em 2020 (em milhões de dólares americanos)	26
Figura 16 – Capa do jogo <i>Fire emblem: Three Houses</i> (2019)	29
Figura 17 – Capa do jogo Pokémon Red (1998).....	30
Figura 18 – Tabuleiro de Xadrez.....	31
Figura 19 – <i>Neon Genesis Evangelion</i> (1995)	32
Figura 20 – <i>Sailor Moon</i> (1992).....	33

1. INTRODUÇÃO

1.1 Estrutura do sumário, sequência e conteúdo proposto

Neste trabalho nos propomos a analisar a categoria de jogos denominada TRPG (ou *Tactical Role Playing Game*); iremos definir o que são os jogos pertencentes a este estilo, mas – inicialmente – discutiremos como este trabalho será apresentado para o leitor ou leitora.

Esta primeira parte trata da “Introdução”, na qual iremos fazer a apresentação do projeto, seu objetivo e a contextualização do mesmo. Já adiantamos ao leitor ou leitora que, ao final deste trabalho – após o estudo do ecossistema dos TRPGs – iremos apresentar um protótipo jogável de autoria do grupo como proposição de materialização do material pesquisado. Neste início de trabalho, percorreremos brevemente a linha do tempo dos games para entendermos onde se encaixam os TRPGs, dimensões desse nicho de mercado e oportunidades (para o mercado nacional e internacional) deste tipo de jogo.

A segunda parte versa sobre a “Fundamentação teórica” do projeto, onde apresentamos as fontes documentais que foram utilizadas (livros, artigos, sites, documentários etc.), as metodologias que empregamos (tanto para a parte de pesquisa como para a parte de execução de uma versão prototipada de nosso TRPG) e outros aspectos de pesquisa.

Em seguida, na parte três do trabalho, tratamos da “Estruturação do projeto” apresentando a ideia para um TRPG autoral do grupo. Nesta parte demonstramos a definição do modelo conceitual (em formato de *Game Design Document*), o projeto arquitetônico (estrutura em mapas de navegação, *sketches* e *wireframes*) e o protótipo jogável de nosso game que leva o nome de *Guardians of Life and The Guilt of Shadows*.

Por fim, na última parte apresentamos conclusões, dados, feedbacks de *playtests* (que realizamos utilizando técnicas de caráter qualitativo) e narramos os pontos mais importantes de execução de uma pesquisa sobre uma categoria de jogo e sua subsequente materialização em um MVP (ou, no nosso caso, demo jogável). Na parte quatro também recapitulamos os objetivos do trabalho e indicamos possíveis encaminhamentos e continuação dos nossos estudos na área de videogames.

1.2 Apresentação do projeto

A indústria de *videogames*, na contemporaneidade, exibe uma pujança em termos de produção e faturamento. Um estudo do instituto holandês Newzoo, especializado em auditar este mercado, revelou que o faturamento do ano de 2020 é estimado em um valor que orbita a casa dos 152 bilhões de dólares¹ sendo que a América do Norte possui 26% desse montante, a Ásia-Pacífico fica com 47%, Europa e África com 23% e a América Latina possui 4% do total². Como uma lupa específica para observarmos as dimensões do mercado nacional, podemos recorrer à *Pesquisa Game Brasil 2020*³ que revela que o mercado brasileiro possui um faturamento de 1,3 bilhão de dólares; vale ressaltar que, segundo esta pesquisa, o público brasileiro desse mercado é formado majoritariamente por mulheres (53%), a maioria dos entrevistados (67%) possui idades entre 25 a 54 anos e a plataforma na qual mais jogam é o smartphone, sendo que 26% dos entrevistados afirmam que jogam todos os dias algum tipo de jogo.

Este mercado é extremamente multifacetado e possui amplas audiências. Encontramos desde crianças munidas de consoles portáteis, passando por jogadores profissionais que fazem carreira jogando *videogames*, colecionadores aficionados por novidades, entusiastas de *videogames* clássicos e retrô e mais um sem número de perfis. Categorizar todos os tipos de jogadores nesse ambiente tão amplo é uma tarefa complexa (para não dizer impossível).

Não obstante, ao observarmos estes diferentes tipos de perfis de público entendemos que há uma conexão central entre aspectos comunicativos, culturais e

¹ Conforme visto em *The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market* disponível na URL <<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-gamesmarket-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>>. Acesso em 02/2021.

² Conforme visto no gráfico *2019 Global Games Market* disponível na URL <<https://newzoo.com/wp-content/uploads/2016/03/Newzoo-2019-Global-Games-Market-per-Region-415x233.png>>. Acesso em 09/2020

³ Conforme visto em *Pesquisa Game Brasil 2020* disponível na URL <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>>. Acesso em 02/2021.

de consumo nesse cenário. O consumo de *videogames*, como em outras áreas, é um processo que envolve um conjunto de práticas que abarcam e ampliam no âmbito privado as transformações culturais da sociedade em seu conjunto (ALONSO, 2006, p.99).

De certa maneira, a pluralidade da indústria de games e as diferentes possibilidades de consumos possíveis nesse complexo ecossistema envolvem diferentes perfis de jogadores/consumidores que constroem identificações com seus pares, encontram laços comuns de interesse e formam comunidades/nichos para dividirem seus hábitos, gostos e paixões. Nesse contexto, encontramos, dentro do gigantesco mercado de games, a categoria que iremos analisar neste trabalho: as dos “RPGs táticos” ou “TRPGs” que estão incluídos dentro da categoria maior que é a dos RPGs.

Esta categoria de game tem engajado milhões de jogadores pelo mundo nos últimos anos (como iremos demonstrar mais adiante) e entendemos a mesma como um interessante objeto de estudo para nosso trabalho de conclusão. Sendo assim, este TCC visa estudar/analisar/pesquisar a categoria de TRPGs (que iremos discutir em detalhes no próximo tópico) e – indo além – desenvolvemos neste trabalho um game dessa categoria, apresentando-o como um protótipo jogável ao final deste percurso.

Para tanto, é preciso contextualizar os RPGs táticos e abordar minimamente uma linha do tempo dos games para entendermos em que momento histórico surge este tipo de jogo, quais os títulos mais populares e a razão de termos escolhido os TRPGs como foco de nosso trabalho.

1.3 Contextualização

Antes de falarmos propriamente dos TRPGs, objeto de estudo deste trabalho, é necessário traçar uma breve linha do tempo dos videogames para que possamos contextualizar com mais clareza onde se enquadra a modalidade que nos propusemos a estudar nesse trabalho.

A história dos videogames possui seus primórdios no início da década de 1950, onde foram criados os primeiros jogos eletrônicos ou jogos de computador. Tais jogos eram de uma simplicidade gigantesca - se compararmos com as produções que

temos disponíveis atualmente no mercado – mas, um ponto merece grande destaque: é possível notar que, mesmo nas interfaces primárias desses jogos, já havia preocupação com a experiência dos jogadores e do fator de diversão que os games poderiam proporcionar. Na Figura 1, a seguir, vemos o famigerado computador *Bertie the Brain*, criado pelo engenheiro canadense Josef Kates - que foi arquitetado para rodar partidas de *jogo da velha* contra usuários humanos. Mesmo possuindo uma interface simples e recursos limitados de programação e processamento, o jogo já apresentava níveis de desafio: para as crianças a dificuldade era mudada para mais fácil e para adultos era disponibilizado um desafio mais difícil⁴.

Figura 1 - *Bertie the Brain* na exposição Canadian National em 1950



Fonte: imagem disponível na URL <<https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/01/22/the-priesthood-at-play-computer-games-in-the-1950s/>>. Acesso em 02/2021.

Em matéria do site *RetroConsole*⁵, observando a história dos videogames, entendemos que com o desenvolvimento de novos recursos tecnológicos e mais especialistas na área de produção, arte e programação de jogos eletrônicos - após

⁴ Conforme visto em “THE PRIESTHOOD AT PLAY: COMPUTER GAMES IN THE 1950s” na URL <<https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/01/22/the-priesthood-at-play-computer-games-in-the-1950s/>>. Acesso em 02/2021.

⁵ Conforme visto em “History of videogames” na URL <<https://retroconsole.xyz/history-of-video-games>>. Acesso em 02/2021.

1950, os jogos foram vistos como uma oportunidade de mercado e, na década de 1970, tiveram um crescimento exponencial dado ao enorme público que começava a prestar atenção nesse novo tipo de entretenimento, especialmente no mercado asiático e americano. Na mesma matéria sobre história dos videogames podemos trazer como dois marcos fundamentais para esta indústria: a criação do jogo *Computer Space* (1971) e o game *Odyssey* (1972), este último com uma importância extra – pois foi um modelo pioneiro de console domiciliar.

Figura 2 – Da esquerda para a direita: o jogo Pong e o jogo Computer Space



Fonte: imagem disponível na URL <<https://retroconsole.xyz/history-of-video-games/>>.

Acesso em 02/2021.

O primeiro videogame domiciliar chamou a atenção do engenheiro Ralph Baer que viu nessa tendência uma oportunidade para criar o console Magnavox Odyssey, os consoles começaram a diminuir de tamanho, ganhar processamento e movimentar o que seria uma das maiores indústrias do mundo. Esta segunda geração de consoles, foi marcante para a indústria dos games, afinal, diversas empresas

começaram a investir em publicidade, consolidando o mercado de jogos eletrônicos e abrindo portas para novas ideias da área⁶.

Em 1976, os chips integrados produzidos pela *General Instruments* permitiram que a produção de consoles fosse simplificada e barateada. Por isso, diversas companhias entraram no mercado de consoles na década de 1970. Um número significante de consoles produzidos eram, em sua essência, cópias do console *Home Pong* da Atari. A demanda foi tão grande, que a capacidade da *General Instruments* não conseguiu lidar todos os pedidos de chips que recebia⁷. Conforme nos lembra Cohen (1984, p.71-72)

Foi só no *Space Invaders* que os videogames começaram a utilizar todo o potencial da tecnologia para criá-los. *Pong* não era tão empolgante quanto o pingue-pongue, mas o *Space Invaders* era mais empolgante do que o boliche, que é muito parecido com o *Space Invaders*, exceto que o *Space Invaders* era cerca de vinte vezes mais rápido. O *Space Invaders* era uma nova forma de entretenimento que também criou uma nova mania nos videogames domésticos. As vendas do Atari VCS dispararam.

No Brasil este fenômeno demorou um pouco mais para se estabelecer, mas como lembra Chiado (2011), 1983 foi o ano dos videogames no nosso país e também movimentou toda uma geração de consumidores deste tipo de produto.

⁶ Conforme visto no documentário “The history of videogames” disponível na URL <<https://youtu.be/z7-BN0qdZDk>>. Acesso em 02/2021.

⁷ Conforme visto em “From talking dolls to hand-held games to videogames, new electronic technology is changing the face of leisure, fun and education” disponível na URL <<https://worldradiohistory.com/Archive-Poptronics/80s/1980/Poptronics-1980-10.pdf>>. Acesso em 02/2021.

Figura 3 – Magnavox Odyssey



Fonte: imagem disponível na URL
https://pt.wikipedia.org/wiki/Magnavox_Odyssey#/media/Ficheiro:Magnavox-Odyssey-Console-Set.jpg. Acesso em 02/2021.

Da década de 1980 para a frente, a indústria de games não parou de se desenvolver. Novas empresas entraram no páreo, consoles começaram a concorrer com poderosos PCs que apresentavam novas possibilidades de processamento, estúdios surgiram em – praticamente – todos os países do mundo e, como recorda Harris (2015) este mercado presenciou até “guerras” icônicas como, por exemplo, Sega versus Nintendo – nos idos dos anos 1990.

Conforme mencionamos, não é nossa intenção fazer um estudo completo sobre a linha do tempo dos games, mas, sim, adentrarmos o universo dos TRPGs – que começaram a esboçar presença nos anos 1980 ganhando espaço no mercado de jogos digitais. A seguir, veremos com mais profundidade os *tactical role-playing games*, suas definições, subcategorias e os *features* que merecem mais destaque em nosso trabalho.

1.3.1 Tactical role-playing games (TRPGs)

Falar da categoria RPG não é uma tarefa simples, pois o gênero se ramifica em diversas subcategorias. No ocidente, os mais populares são os RPGs de ação, que possuem características tradicionais de RPGs, como a progressão de personagem por níveis, mas dão maior ênfase em elementos de exploração e substituem o combate em turnos pelo combate em tempo real, como a série *The Witcher*⁸.

Figura 4 – Capas dos jogos da série *The Witcher*



Fonte: imagem disponível na URL <<https://i2.wp.com/fndom.club/wp-content/uploads/2019/12/The-Witcher-games.jpg?resize=671%2C296>>. Acesso em 02/2021.

O supracitado combate em tempo real é aquele que se dá, por exemplo, quando o jogador aperta um botão e o personagem usa uma determinada arma ou utiliza algum tipo de poder ou feitiço imediatamente. Há um grande número de jogadores que possuem afinidade com esse tipo de mecânica, pois são atraídos pela rapidez das batalhas onde – muitas vezes - o potencial gráfico do game pode trazer uma experiência única de imersão.

⁸ Conforme visto em “Management Board Report on the activities of the CD PROJEKT Group and CD PROJEKT S.A. for the period between 1 January and 31 December 2019”<<https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2020/04/management-board-report-on-activities-of-cd-projekt-group-and-cd-projekt-s-a-in-2019.pdf#page=51>>. Acesso em 02/2021.

Entretanto, há um outro subgênero de RPG que remete às origens desta categoria de game: os jogos com combates em turnos, nos quais a ação das personagens primeiramente será escolhida pelo *player* em um menu para, em seguida, deflagrar o movimento de combate; como o clássico título *Dragon Warrior* (1986) - que é considerado o “pai” dos RPGs japoneses e um jogo pioneiro na utilização de combate em turnos a ser lançado em um console⁹.

Figura 5 – Jogo *Dragon Warrior* para NES em 1986



Fonte: imagem disponível na URL

<<https://i.pinimg.com/originals/c6/d2/35/c6d2352ac51b2fc1c3384208c8785d84.jpg>>. Acesso em 02/2021.

Ainda dentro das subcategorias do gênero RPG, podemos também citar os famigerados *dungeon crawlers*; que são jogos de RPG nos quais o jogador explora calabouços repletos de monstros e armadilhas à procura de recompensas. Um grande atrativo dessa subcategoria é o apelo à progressão do personagem: ficar cada vez mais forte, aprender novas habilidades, achar equipamentos raros, e – com tais evoluções – o *player* obtém a possibilidade de enfrentar desafios mais difíceis de maneira mais fácil. Um detalhe importante sobre a categoria de *dungeon crawlers* - e de muitos jogos com temática medieval de *real-time strategy* - é que boa parte deles se baseia na ambientação de fantasia do jogo *Dungeons & Dragons*, icônico jogo desenvolvido pelo designer Gary Gygax na década de 1970 (Witwer, 2016).

⁹ Conforme visto em <<https://www.mobygames.com/game/dragon-warrior>>. Acesso em 02/2021.

Figura 6 – Jogo *Diablo II* (2000) um exemplo de game da categoria *dungeon crawler*



Fonte: imagem disponível na URL <<https://gamehall.com.br/wp-content/uploads/2017/04/diablo-2-730x441.jpg>>. Acesso em 02/2021.

Como falamos no parágrafo anterior, há também no “ecossistema” dos RPGs os jogos de estratégia em tempo real (ou *real-time strategy* no original em inglês). Um bom exemplo deste tipo de jogo é o título *Warcraft III*. Vale ressaltar que muitas vezes, erroneamente, tais games são categorizados com jogos de *turn-based strategy*, no entanto jogos de estratégia em tempo real são facilmente reconhecíveis. Dentre suas marcas registradas estão a partida que se passa em tempo real e nela há maior ênfase na criação de sua própria base, com construções de defesa/ataque/produção. O jogador deve explorar o mapa com suas unidades para achar e destruir a base inimiga¹⁰.

¹⁰ Conforme visto em <<https://www.alteredgamer.com/pc-gaming/110350-what-are-real-time-strategy-video-games/>>. Acesso em 02/2021.

Figura 7 – Warcraft III: Reign of Chaos



Fonte: imagem disponível na URL <https://www.emaisgoias.com.br/wp-content/uploads/2018/02/warcraft_3-620x450.jpg>. Acesso em 01/2021.

Sendo assim, começamos a nos aproximar da categoria que nos propusemos a analisar neste trabalho para subsequentemente aplicar tais ideias em um projeto de jogo autoral. Entendemos, então, que para continuar a esclarecer melhor a categoria de TRPG vale trazer para esta discussão a definição e diferenças entre “estratégia” e “tática”.

É atribuída ao general Napoleão Bonaparte uma famosa frase que diz que é “preciso mudar de tática a cada dez anos se quiser manter sua superioridade” no campo da guerra¹¹. Logicamente, Napoleão não fazia ideia de que um dia teríamos aplicação deste tipo de ideia no ambiente do entretenimento (mais especificamente

¹¹ Frase atribuída a Napoleão Bonaparte segundo o site Maestrovirtuale.com na URL <<https://maestrovirtuale.com/as-115-melhores-frases-de-napoleao-bonaparte-com-imagens/>>. Acesso em 02/2021.

em videogames). A origem do conceito de tática na área de games está muito relacionado às táticas militares. Segundo a lógica militar, um dos fatores essenciais que um tático deve levar em conta quando está prestes a entrar em um combate são: o terreno (o local no qual a batalha vai acontecer), possíveis obstáculos que pode surgir (rios, montanhas, florestas etc.), as condições climáticas e o número de recursos (soldados, armas, mantimentos etc.). Todas estas informações são importantes para escolher a melhor formação para usar, pois já antecipa possibilidades de armadilhas, contra-ataques e potenciais emboscadas. Ou seja, a verdadeira “munição” de um tático é formada por dados e consequente informações sobre seu inimigo aumentando assim as chances de vitória. A título de curiosidade, vale mencionar que os generais e capitães geralmente são os responsáveis pelas táticas em um exército real.

No clássico livro “A arte da guerra” (2015)¹², o general Sun Tzu filosofa que “Todos podem ver as táticas de minhas conquistas, mas ninguém consegue discernir a estratégia que gerou as vitórias”. Partindo dessa linha de raciocínio, entendemos neste trabalho que “estratégia” é o ato de pensar cuidadosamente e planejar para alcançar a vitória. Em termos militares, o conceito de estratégia é bem diferente de tática, pois a última se ocupa com os eventos de uma batalha (objetivos de curto prazo), enquanto estratégia nos planos de toda a guerra (objetivos de longo prazo)¹³.

Tendo essas diferentes ideias em mente, entramos agora para o tipo de RPG que é objeto de estudo deste trabalho acadêmico. RPG tático, ou TRPG, é uma subcategoria que tem como característica principal sua similaridade com jogos de tabuleiro; assim como em um jogo de xadrez, o jogador deve criar táticas mais elaboradas que se adequem aos diferentes cenários de diferentes partidas e inimigos. Sua jogabilidade é criada por turnos, porém o jogo se passa em um terreno dividido em áreas quadradas. De fato, a “atmosfera” da maioria dos jogos de TRPG se passam em cenários de guerra, nos quais os recursos são limitados e as decisões têm sempre consequências drásticas.

¹² A edição utilizada neste trabalho data de 2015, mas vale ressaltar que o texto original possui suas raízes em 500 a.C.

¹³ Conforme visto em “Strategy vs. Tactics in Video Games – A Small Essay” na URL <<https://www.spacesector.com/blog/2011/12/strategy-vs-tactics-in-video-games-a-small-essay/>> Acesso em 02/2021.

Para compreendermos com mais precisão nosso objeto de estudo, vamos analisar as origens dos jogos de TRPG - desde seus primórdios: como evoluiu a categoria, como foi a recepção no mercado e como são os jogos de TRPG mais atuais.

A história dos TRPGs começa com o jogo *Tunnels of Doom* (1982), que se enquadra na subcategoria *Dungeon Crawler* (mencionada anteriormente). O jogador percorre uma masmorra em visão de primeira pessoa até encontrar um inimigo; neste momento, há uma mudança de visão de primeira pessoa para uma visão aérea que expõe o combate tático e que se passa em um pequeno campo de batalha.

Vale ressaltar que o jogo não era um título muito conhecido se comparada a outros games da época, entretanto a seguir citaremos dois jogos em particular usaram a visão aérea em relação ao combate e merecem ser discutidos neste trabalho: *The Dragon & the Princess* (1982) e *Ultima III: Exodus* (1983).

O game *The Dragon & the Princess* possuía a maior parte de seu *gameplay* baseada apenas em texto, exceto quando se tratava do combate - que acontecia em um campo de batalha com a visão aérea. O movimento e combate são feitos por um menu básico. Sua formação de personagens pode mover, atacar, defender ou usar magia. Apenas o combate possui gráficos; logo, a maior parte de *The Dragon and the Princess* é jogada por meio de leitura fora do combate.

Já o game *Ultima III: Exodus* (1983), além do combate tático, possui uma interface gráfica completa. O jogo foi um dos primeiros RPGs a apresentar personagens animados e tentou implementar uma espécie de mecânica de “pedra, papel e tesoura” para combater inimigos. Ambos os jogos influenciaram as ideias que seriam nucleares para a criação de games da subcategoria de TRPGs pelo resto da década de 1980.

Figura 8 – Comparação entre *Ultima III: Exodus*(esquerda) e *The Dragon & Princess* (direita)



Fonte: imagem disponível na URL <<https://techraptor.net/sites/default/files/imports/2015/08/Playing-Roles-TacticalRPG-Ultima-Dragon-And-Princess.png>>. Acesso em 02/2021.

Entretanto, assim como não temos a pretensão de estudar toda a linha do tempo de games já mencionada, não temos a intenção de falar sobre todos os jogos de TRPG existentes no mercado. Por isso, após essa breve conceituação, damos um salto no tempo para discutirmos uma das séries de TRPG mais populares do mundo: *Fire Emblem* (1990) da Nintendo. O game em questão foi um dos primeiros jogos TRPG a serem lançados em console e é um dos primeiros a ter um relativo sucesso comercial (e que continua tendo sucesso até a atualidade). Para entendermos um pouco o êxito da série no contexto atual, o game *Fire Emblem: Three Houses* (2019) vendeu 2.8 milhões de cópias em menos de um ano¹⁴. Apesar dos altos números, vale ressaltar que a série só veio para o ocidente em 2003, sendo seus títulos - até então - exclusivos para o público japonês.

Conforme visto em < <https://www.vgchartz.com/game/222154/fire-emblem-three-houses/sales>>. Acesso em 02/2021.

Figura 9 – Imagem do jogo *Fire Emblem* (2003) para Game Boy Advanced



Fonte: imagem disponível na URL <<https://www.theenemy.com.br/nintendo/fire-emblem-completa-30-anos-relembre-os-principais-jogos-da-serie-da-nintendo#item-list-7>>. Acesso em 02/2021.

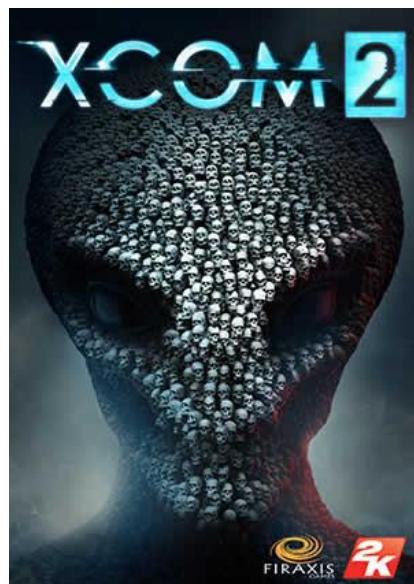
É importante também dizer que foram poucos os jogos táticos que chegaram no ocidente e fizeram sucesso comercial. *Final Fantasy Tactics* (1997), *Disgaea* (2003), *Shining Force* (1992) e *Ogre Battle* (1993) seguiram o caminho trilhado por *Fire Emblem*, sendo o combate tático o foco principal de seus gameplays. Outra similaridade entre os títulos, é o ponto de vista isométrico e mudanças na elevação e composição do terreno, que adicionam mais elementos à jogabilidade.

Uma característica marcante nos TRPGs é a história de um personagem protagonista como ponto de partida do jogo e também de uma ênfase especial na história de personagens secundários. Existem vários caminhos diferentes para a narrativa do jogo, dependendo da interação do protagonista com os personagens, de eventos e até mesmo se um personagem morre em uma determinada batalha.

Recentemente, os TRPGs conseguiram se popularizar fora do Japão; uma prova recente foi o lançamento do jogo X-COM 2 (2016) que vendeu mais de 500 mil

cópias na plataforma Steam¹⁵. Títulos como *Fallout Tactics* (2001), *Silent Storm* (2003) e *Temple of Elemental Evil* (2003) também devem ser citados como jogos TRPG que fizeram sucesso no ocidente mesmo possuindo diferenças grandes em relação aos TRPGs japoneses como *Fire Emblem*.

Figura 10 – Capa do jogo X-COM 2



Fonte: imagem disponível na URL

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/c/c3/XCOM_2_cover_art.jpg>. Acesso em 02/2021.

Mesmo com a ascensão da subcategoria nos últimos anos, principalmente no ocidente, uma questão pertinente para refletirmos é: por que os TRPGs ainda são voltados para um nicho de jogadores? De acordo com Kat Bailey, no post intitulado *Strategy: Your First Tactical RPG*¹⁶, a subcategoria pode intimidar o jogador com um excesso de informações, menus e customizações. Muitos jogadores acreditam que o tempo de aprendizado será longo e que tal modalidade de jogo é focada nos chamados “hardcore gamers”. Aparentemente, vencer essa barreira opera quase como uma certificação para começar a se apaixonar pelo TRPG. Nesse sentido,

¹⁵ Conforme visto em <<https://venturebeat.com/2016/05/18/take-twos-fiscal-year-2016-was-stronger-than-expected-thanks-to-xcom-2-and-gta/>>. Acesso em 09/2020.

¹⁶ Disponível em <<https://web.archive.org/web/20151222101523/http://www.1up.com/do/blogEntry?bId=8981596&publicUserId=5725436>>. Acesso em 02/2021.

podemos entender que os jogadores de TRPGs são – em grande parte – enquadrados na categoria de jogadores com perfil *hardcore* e – em nosso jogo autoral – focamos nossos esforços pensando nesse público como alvo de nosso produto. A seguir, discutimos em detalhes um panorama do *gamer* brasileiro que foi a base fundamental de planejamento para nosso game.

1.3.2 Dados demográficos de jogadores de games no Brasil

Analizando os dados evidenciados pela *Pesquisa Game Brasil 2020*¹⁷, vemos – em território brasileiro - um cenário onde o potencial público-alvo *hardcore* de um jogo TRPG existe e representa uma fatia do mercado que merece atenção. Podemos notar que 40,7% dos jogadores estão no computador; 44,3% tem entre 16 a 24 anos; gêneros como estratégia, simulação e RPG são considerados populares; 33,2% não gastam com micro transações.

A seguir, apresentamos alguns dos slides principais da *Pesquisa Game Brasil* contextualizando com mais detalhes algumas possibilidades que visualizamos no cenário nacional para “apostar” em um TRPG como produto autoral.

¹⁷ Conforme visto no site oficial da Pesquisa Game Brasil na URL <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>>. Acesso em 02/2021.

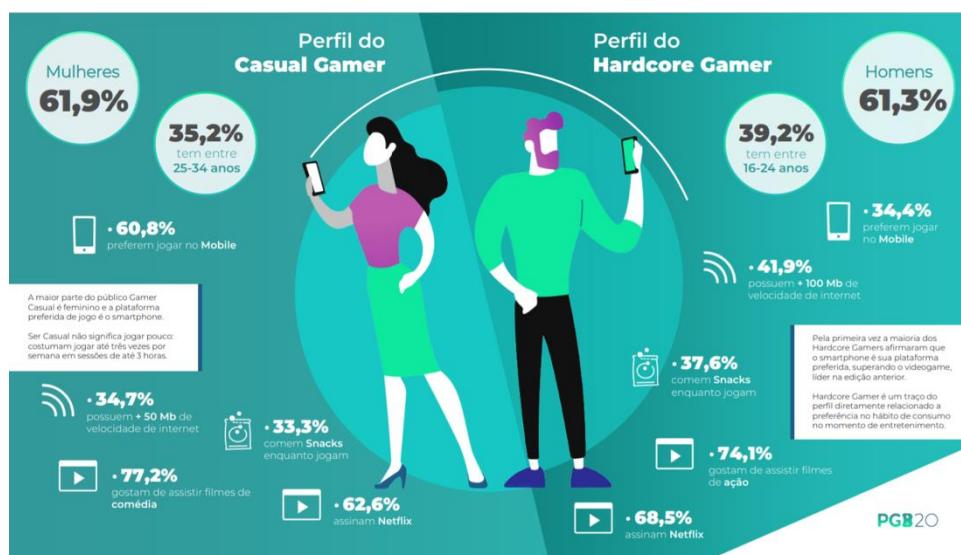
Figura 11 – Infográfico do perfil de jogador feito pela Pesquisa Game Brasil 2020



Fonte: Gráfico disponível na URL <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>>. Acesso em 02/2021.

Na Figura 12, a seguir, inclusive, podemos notar alguns interessantes hábitos de consumo dos públicos *gamers* brasileiros como consumo de conteúdo *streaming*, produtos/marcas favoritos e produtos/marcas correlacionados ao momento de entretenimento com os games. Tais dados reforçam, inclusive, estratégias que podemos aproveitar para contextualizar o cenário, linguagem e *mood* do game que iremos propor mais adiante.

Figura 12 – Infográfico do perfil de jogador feito pela Pesquisa Game Brasil 2020



Fonte: Gráfico disponível na URL <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>>. Acesso em 02/2021.

Já na Figura 13, a seguir, reforçamos o fato já discutido sobre o protagonismo que os jogos de estratégia assumem no cenário brasileiro, se destacando como o número um em termos de preferência.

Figura 13 – Infográfico do perfil de jogador feito pela Pesquisa Game Brasil 2020



Fonte: Gráfico disponível na URL <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>>. Acesso em 02/2021.

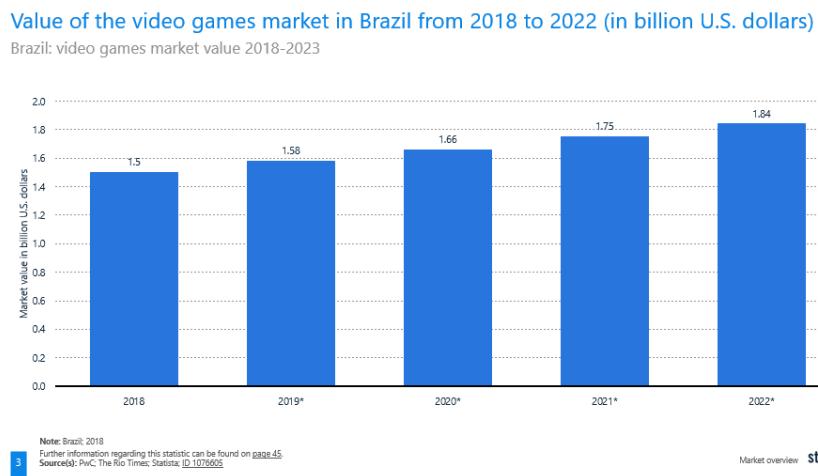
Vale reforçar que a *Pesquisa Game Brasil 2020* não aborda especificamente os TRPGs em seu estudo. O que propomos em nosso trabalho é uma leitura das informações apresentadas entrecruzando aspectos de nossa pesquisa específica sobre o universo dos jogos abordados como objeto de estudo aqui.

1.3.3 O mercado de games no Brasil

Analisando os gráficos do mercado de games brasileiro - em estudo realizado pela empresa Statista¹⁸ - percebemos que em 2020 o faturamento estimado é de 1,84 bilhões de dólares. O número de jogadores segue uma projeção gradativa de elevação, o que torna o cenário de games no Brasil otimista para quem investe no setor.

¹⁸ Conforme visto em *Value of the video games market in Brazil from 2018 to 2022* na URL <<https://www.statista.com/statistics/1076605/brazil-video-games-market-value/>>. Acesso em 02/2021.

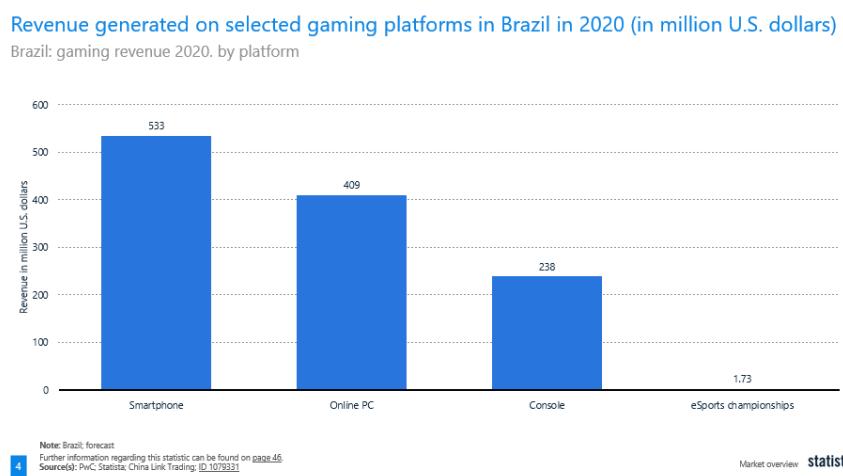
Figura 14 –Gráfico do faturamento do mercado de videogames no Brasil (em bilhões de dólares)



Fonte: Gráfico disponível na URL <<https://www.statista.com/statistics/1076605/brazil-video-games-market-value/>>. Acesso em 02/2021.

Os smartphones, em território nacional, formam a plataforma que mais fatura, devido a sua maior acessibilidade, mas vale destacar novamente o potencial que os PCs possuem nesse cenário (que será a plataforma que iremos desenvolver nosso projeto de TRPG)

Figura 15 –Gráfico da receita gerada em plataformas de jogos no Brasil em 2020 (em milhões de dólares americanos)



Fonte: Gráfico disponível na URL <<https://www.statista.com/statistics/1076605/brazil-video-games-market-value/>>. Acesso em 02/2021.

Com essa contextualização, terminamos a parte de “Introdução” de nosso trabalho. Após abordarmos um pouco do ecossistema brasileiro de games e a categoria a ser estudada, iremos discutir a fundamentação teórica que irá ser a base para a produção de nosso protótipo de TRPG.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Revisão bibliográfica

Na apresentação de nosso projeto – onde discutimos o mercado e a evolução da indústria de games - utilizamos essencialmente como bibliografia pesquisas, livros e artigos dentre os quais destacamos “Zap! The Rise and Fall of Atari” (COHEN, 1984), “A guerra dos consoles” (HARRIS, 2015), a “Pesquisa Game Brasil” e a pesquisa da Statista sobre mercado brasileiro de jogos.

No entanto, a partir de agora vamos apresentar outros materiais que foram centrais para o desenvolvimento de nosso trabalho e subsequente realização de nosso protótipo de jogo. Para a parte de game design utilizamos como base as seguintes obras: “Ludificador” (MASTROCOLA, 2012), “Game Design: modelos de negócio e processos criativos - um trajeto do protótipo ao jogo produzido” (MASTROCOLA, 2015), “Game Design Workshop” (FULLERTON, 2008) e “Fundamentals of game design” (ADAMS; ROLLINGS, 2008). Em relação aos métodos de pesquisa que utilizaremos no *playtest* de nosso jogo, iremos nos guiar pela obra “Game research methods: an overview” (LANKOSKI; BJÖRK, 2015).

Vale ressaltar que outra obra fundamental para guiar nosso trajeto, em relação ao cenário de games do tipo TRPG será o livro “Power-Up: how Japanese video games gave the world an extra life” (KOHLER, 2016). Chris Koeler mostra neste livro como a indústria de games japonesa nasceu, como influenciou o mercado de games mundialmente e como ela permanece altamente relevante ainda hoje. Com a leitura deste título podemos entender que o jogo que iremos criar possui maior similaridade com jogos japoneses - como o já citado *Fire Emblem* - do que com os jogos dessa categoria produzidos no ocidente.

A seguir, como um subtópico de nossa revisão bibliográfica apresentamos alguns jogos, documentários, séries e animações que foram nucleares tanto em termos de inspiração como elementos de pesquisa/repertório em nosso trabalho.

2.2.1 Referências de jogos, documentários e outras referências da cultura pop

Um trabalho que se propõe a desenvolver um game e fazer um estudo do universo dos jogos precisa ir além dos livros e artigos. Por isso, nesta parte apresentamos alguns materiais que foram essenciais na elaboração deste trabalho. O leitor ou leitora notará que algumas fontes são ficções seriadas e – até mesmo – jogos de tabuleiro.

2.2.1.1 Fire Emblem

Franquia de jogos lançada em 1990 no Japão, sendo uma das franquias de TRPGs mais antigas e rentáveis de todas. Decidimos utilizar como base inspiracional em nosso projeto as mecânicas de terreno apresentadas no game, na qual certos personagens podem receber bônus caso ocupando áreas privilegiadas. Da série *Fire Emblem* também nos inspiramos nas mecânicas de movimento dos personagens, nas quais cada personagem tem uma quantidade específica de movimentos que pode fazer por turno.

Figura 16 – Capa do jogo *Fire emblem: Three Houses* (2019)



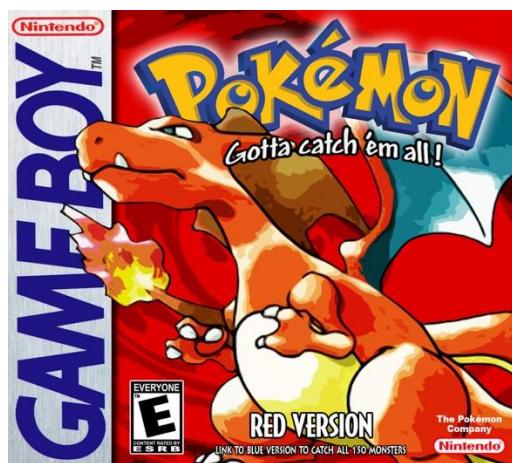
Fonte: Imagem disponível na URL <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/817KFp1wiOL._AC_SL1500_.jpg>. Acesso em 02/2021.

2.2.1.2 Pokémon

Franquia de jogos que teve como primeiras versões os jogos *Pokémon Red* e *Pokémon Green* lançadas em 1996 no Japão. Em 1998 nos Estados Unidos os games foram lançados como *Pokémon Red* e *Pokémon Blue*.¹⁹

Sendo uma das franquias com maior receita de jogos eletrônicos, decidimos utilizar da mecânica de *monster collector* em nosso jogo, que se caracteriza na coleta e evolução de criaturas que podem ser encontradas no universo do jogo, além de suas mecânicas de vantagem e desvantagem de elementos do qual o jogo apresenta.

Figura 17 – Capa do jogo Pokémon Red (1998)



Fonte: Imagem disponível na URL <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/7100mueHuL._SX342_.jpg>. Acesso em 02/2021.

2.2.1.3 Xadrez

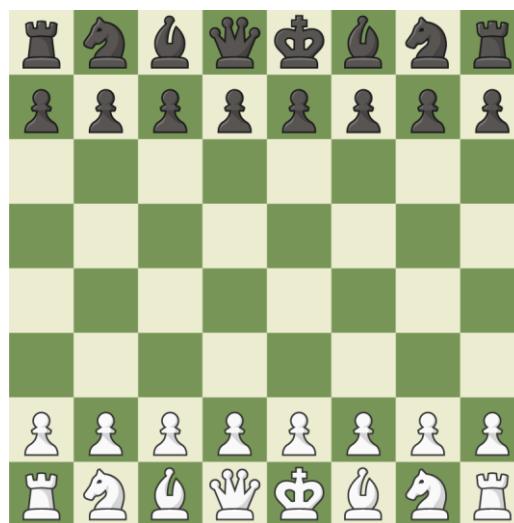
O xadrez é um exemplo milenar de um jogo tático. Temos informação de táticas sendo criadas e nomeadas desde o século X para este clássico jogo; no século passado, o xadrez se tornou um esporte oficial e um desafio para a ciência da

¹⁹ Conforme visto em VGChartz na URL <<https://www.vgchartz.com/game/226034/pokemon/?region=All>>. Acesso em 02/2021.

computação²⁰. Recentemente o xadrez também ganhou enorme protagonismo na cultura pop por conta da série da Netflix “O gambito da rainha”.

Vale ressaltar que as táticas usadas atualmente são somente aperfeiçoadas de tempos passados. Para a criação do nosso jogo, nos inspiramos em recriar algumas mecânicas vindas do xadrez, como um tabuleiro em *grid* e caracterização das tropas individuais usadas na estrutura de combate.

Figura 18 – Tabuleiro de Xadrez



Fonte: Imagem disponível na URL <<https://betacssjs.chesscomfiles.com/bundles/web/images/offline-play/standardboard.png>>. Acesso em 02/2021.

2.2.1.4 *High Score* (documentário – Netflix)

Criado por France Costrel e lançado em 2020, *High Score* traz uma série de entrevistas, apresentando histórias e “lendas” dos games com desenvolvedores e criadores dos primeiros produtos da história dessa indústria. Focado em mostrar o caminho percorrido pelos pioneiros no assunto, o documentário aborda em seu terceiro episódio o tema RPG nos videogames.

Nos inspiramos neste episódio, em específico, pois ele mostra como grandes nomes dos videogames de RPG - como Roberta Williams, Richard Garriot e Yoshitaka Amano - trabalharam para trazer elementos realísticos para dentro dos jogos, impactando diretamente na criação de características de um *role-playing game*.

²⁰ Conforme visto em Chess na URL <<https://www.britannica.com/topic/chess>>. Acesso em 02/2021.

eletrônico: liberdade de escolha, consequências, imaginação e individualismo. Este documentário foi a base para nos inspirarmos nossas ideias e processo criativo (tanto no desenvolvimento das mecânicas, quanto na confecção das artes de nosso jogo).

2.2.1.5 Neon Genesis Evangelion (1995)

No Brasil este anime foi transmitido pela primeira vez em novembro de 1999, no canal Locomotion. O enredo da série se passa em uma Tóquio futurista com toques de pós-apocalipse. A arte, os traços e personagens retratam de maneira precisa o estilo artísticos dos animes dos anos 1990, e nos inspiramos nele na direção artística que decidimos tomar no desenvolvimento do nosso jogo.

Figura 19 –Neon Genesis Evangelion (1995)



Fonte: Imagem disponível na URL <<https://www.comunidadeculturaearte.com/wp-content/uploads/2019/07/Neon-Genesis-Evangelion5-1024x642.jpg>>. Acesso em 02/2021.

2.2.1.6 Sailor Moon (1992)

A história gira em torno de adolescentes que se transformam em guerreiras representando o poder da lua e dos planetas para combater as forças do mal. Assim como na série, o nosso jogo é majoritariamente representado por personagens femininas, cada uma com sua personalidade e especialidade.

Figura 20 –Sailor Moon (1992)



Fonte: Imagem disponível na URL <<https://tommo.ricmais.com.br/wp-content/uploads/2020/04/poltrona-sailor-moon-1068x601.jpg>>. Acesso em 02/2021.

2.3 Percurso metodológico

Com nosso protótipo jogável desenvolvido, fizemos um estudo de caráter qualitativo no formato de *playtest* para avaliar pontos fracos e fortes da estrutura de game design. A sessão de playtest foi realizada em sessões de alguns minutos por jogador, sem instruções vindas dos desenvolvedores. Dessa forma, pudemos avaliar as dificuldades e dúvidas no processo de *gameplay*.

A documentação desse trajeto será apresentada em um *Game Design Document* (GDD) no qual iremos detalhar narrativa, tipos de mecânica, personagens, referências, sound design, estrutura do protótipo etc.

2.4 Tipos e técnicas de pesquisa adotados

No contexto apresentado é essencial lembrarmos que games são fundamentalmente interativos e que estabelecem uma conexão entre personagens, jogadores e conteúdos (e entre os *players*, logicamente). Portanto, é importante ponderarmos que enquanto um game é desenvolvido por uma empresa parte dos

significados e *feedbacks* são criados no momento de testes com pessoas de verdade experimentando o projeto (COTE; RAZ, p.93, 2015).

Para este trabalho – além da pesquisa documental e de games já realizada - utilizamos a um estudo de caráter qualitativo feito com o protótipo do game em sua fase de *playtest* (realizada no primeiro semestre de 2021). O intuito desse estudo foi avaliar o nosso jogo e realizarmos melhorias nos pontos críticos como interface, controles, sons, história, etc. Selecionamos previamente alguns jogadores do gênero TRPG para as entrevistas. O modelo do *playtest* seguiu o script a seguir e foi feito online (por conta da situação de pandemia de coronavírus que vivemos no semestre em questão):

1. Abertura: explicação básica sobre o jogo que será jogado e como será o *playtest*.
2. Questões de Aquecimento: perguntas feitas para o entrevistado antes dele começar a testar nosso game e sobre o seu histórico com games. Assim podemos conhecê-lo melhor e entender o que pode ser esperado da interpretação ou leitura que ele terá ao jogar o game, como as características que ele mais presta atenção e o que ele poderia estar esperando de um jogo. Também, essa sessão inicial de perguntas serve para aclimatar o jogador.
3. Questões em Profundidade: perguntas sobre a jogabilidade e interface - para entendermos o que precisa ser melhorado efetivamente. Perguntas em tempo real para entendermos se há dificuldades no *gameplay*.
4. Arrecadação de contatos e dados demográficos: dados para ter uma possibilidade de contato depois da sessão, além de podermos usar dados demográficos para analisarmos melhor os entrevistados.

Nossa estrutura de perguntas seguiu o script abaixo:

1.ABERTURA: "Hoje você fará parte de uma pesquisa qualitativa para entendermos profundamente o que nosso jogo precisa melhorar. O foco dessa sessão está nas questões de gameplay e não em questões estéticas (no entanto, você pode sugerir ideias sobre esse quesito) o gênero se encaixa em TRPG. Críticas, sugestões e melhorias serão muito bem-vindas.

2. QUESTÕES DE AQUECIMENTO:

- 2.1. Qual seu game favorito dentro da categoria TRPG?
- 2.2. Você já jogou algum jogo da série Pokémon? Se sim, quais?

2.3. Você já jogou algum jogo da série Fire Emblem? Se sim, quais?

3. QUESTÕES EM PROFUNDIDADE:

3.1. Os controles estão intuitivos?

3.2. O jogo está difícil? Ou está fácil?

3.3. O que você mudaria?

3.4. A história está fluida e coerente?

3.5. Apesar de você estar jogando um protótipo, gostaria de comentar algo sobre a interface ou a arte das personagens?

4. FECHAMENTO: "Por favor, escreva seu nome e email/whatsapp".

A partir dos feedbacks das entrevistas de caráter qualitativo conseguimos ter direcionamentos para um desenvolvimento mais robusto e certeiro para nosso jogo. A seguir, iremos apresentar mais detalhes sobre o projeto, aspectos visuais, *wireframes* e as bases que serão fundamentais na estruturação do game.

3. ESTRUTURA DO PROJETO

A seguir, iremos apresentar nosso projeto em modelo de Game Design Document. Visando ambientar o projeto com a temática de nosso jogo, vamos fugir da diagramação convencional do trabalho e apresentar uma estrutura estilizada com a ambientação da narrativa. Vale ressaltar que a numeração de páginas segue independentemente do restante do conteúdo deste PGT.



**GUARDIANS
OF LIFE
AND THE
GUILT OF
SHADOWS**



**GAME
DESIGN
DOCUMENT**

SUMÁRIO DO GDD

ATO I – INTRODUÇÃO	4
A. DESCRIÇÃO DA PESQUISA	5
B. DEFINIÇÃO DO MODELO CONCEITUAL	5
C. SINOPSE DO JOGO <i>GUARDIANS OF LIFE AND THE GUILT OF SHADOWS</i>	6
D. OBJETIVO DE GAME DESIGN	7
E. SEIS PALAVRAS QUE DEFINEM O JOGO	7
F. PLATAFORMAS	8
G. PÚBLICO ALVO	8
ATO II – ENREDO	9
A. ENREDO GERAL	10
B. LIFE POWER/PODER DA VIDA	11
C. LIFIES	11
D. ELEMENTOS	16
E. DESENROLAR DA TRAMA	16
F. LIFE CORE	17
G. DISTORTED REALM	17
H. DANA	18
I. MOODBOARD	19
ATO III – PROJETO ARQUITETÔNICO	20
A. GAMEPLAY	21
B. TELA DE MENU E INTERFACE CENTRAL	22
C. FUNCIONAMENTO DA PARTIDA	24
ATO IV – DESENVOLVIMENTO DO OBJETO DE PESQUISA	32

ATO I

INTRODUÇÃO

FREALLA

**“A HISTÓRIA NÃO NOS
ENSINOU A SER
AMIGÁVEIS COM
FORASTEIROS, MESMO
ASSIM, BEM-VINDO(A) A
TAKAYAMA.”**



A. Descrição da pesquisa

Nosso trabalho consistiu em analisar referências de games, estudar conceitos dos jogos de TRPG, realizarmos playtests com protótipos para – finalmente – materializarmos um game em estágio de demo jogável para disponibilizarmos em sites especializados e talvez – futuramente – investir em uma campanha de financiamento coletivo. Com isso, o resultado final de nosso trabalho foi um jogo TRPG. Neste capítulo, entraremos nos detalhes de game design, desenvolvimento do software e a condução de playtests.

B. Definição do modelo conceitual

Em nosso trabalho optamos como base para nossa definição de modelo conceitual o formato de Game Design Document (ou GDD). O GDD é o “começo de conversa” para uma equipe alinhar ideias para um game. Longe de ser um documento “sacramentado” ele serve de base para que se construam protótipos mais sólidos e que permitam que novas ideias sejam aplicadas. Muitas vezes os GDDs serão brutalmente diferentes das versões finais dos games; no entanto, são basilares para que se comece a estruturar as ideias de maneira minimamente visual e que se tenha definido os pontos principais do game. Utilizamos como template de GDD para o nosso jogo um modelo disponibilizado no site Vital Zigns21 e, a seguir mostramos a versão final preenchida do nosso documento, no qual o leitor ou leitora poderá conhecer a narrativa, mecânicas e outros detalhes fundamentais.

C. Sinopse do jogo *Guardians of Life and The Guilt of Shadows*

Guardians of Life and The Guilt of Shadows é um game que inova tematicamente em comparação aos outros TRPGs clássicos como *Fire Emblem*, *Final Fantasy Tactics* e como tantos outros. *Guardians of Life and The Guilt of Shadows* tem sua história focada na redenção de Dana. Na história do game, Dana é uma lifie – um ser com poderes mágicos de uma realidade fantástica. Durante seu percurso, a personagem descobre ser uma descendente das lifies das trevas (o lado obscuro dessa estranha raça de seres) e lança a pergunta para os players do jogo: será que Dana conseguirá a redenção tão desejada ou irá ceder ao caminho da desonra igual suas ancestrais?



Logo do jogo

D. Objetivo de game design

Guardians of Life and The Guilt of Shadows é um jogo onde teremos duas fases muito importantes: a primeira no mundo aberto onde o jogador consegue colecionar as “criaturas” lifies e a fase de batalha onde os jogadores se enfrentam em uma arena. Logo, como objetivo de game design temos as premissas de incentivar o lado colecionista (achiever) do player e despertar sentimentos de competitividade no combate proposto.

E. Seis palavras que definem o jogo



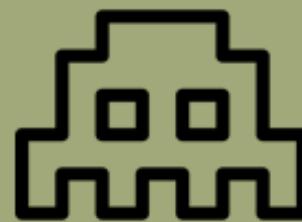
Fantasia



TRPG



Anime



Retrô



Garotas



Monster
collector

F. Plataformas



Steam



itch.io

G. Público Alvo



Fãs da modalidade TRPG



Idades entre 16 e 25 anos



Apreço pela cultura japonesa



Perfil hardcore



ATO II ENREDO



DANA

"EU LUTO POR
AQUILO QUE
ACREDITO E COM
DETERMINAÇÃO EU
SEI QUE CHEGAREI
AO MEU OBJETIVO."

A. Enredo geral

Nossa história se passa em um bairro residencial da cidade de Takayama. Em um ambiente suburbano aparentemente comum estão as lifies, seres fantásticos com poderes mágicos que se dividem em grupos de elementos, sendo esses: fogo, água, planta, terra, máquina, elétrico, conjuração, fera, ar, trevas e luz. As lifies das trevas desejam obter o controle do life core (uma joia da qual concentra uma enorme quantidade de life power) – com isso as lifies da luz se uniram para proteger tal joia a todo custo e evitar que todas as lifies se submetam ao poder das trevas. Em uma batalha gigantesca, as lifies da luz aprisionaram as lifies das trevas no Distorted Realm (uma outra realidade que só pode ser acessada por meio dos poderes da vida). Desde então, as lifies da luz governam devido aos seus atos heroicos e sempre foram respeitadas pela justiça feita. No entanto, em uma pequena aldeia – longe dali – vive escondida uma descendente das lifies das trevas chamada Dana. Ela é vista com maus olhos, carregando toda a culpa de seus antepassados. Até que ela é informada de que as criaturas das trevas de alguma forma conseguiram achar uma brecha para escapar do Distorted Realm e planejam iniciar uma nova grande guerra e obter o life core. Dana vê isso como uma oportunidade para provar que ela é diferente das suas descendentes e parte em uma jornada para defender todas as outras lifies e ganhar sua redenção. Em paralelo, uma lifie da luz chamada Frealla parte para impedir que as lifies das trevas de retornarem. E por conta disso, essas duas personagens vão criar uma parceria para atingir este objetivo.



Sketch 1 - Dana



Sketch 2 – Nyexi-33

B. Life Power/Poder da vida

No universo do jogo existe uma força da natureza chamada “*life power*” ou “poder da vida”, uma energia que está presente em todos os lugares, sendo essa a origem de diferentes seres. Muitas criaturas evoluíram para não necessitarem diretamente dela para sobreviverem, como é o caso de todos os animais dos quais os humanos têm conhecimento, mas existem outros tipos de criaturas que vivem em uma realidade paralela à nossa e que se sustentam diretamente do poder da vida; estas criaturas são as *lifies*.

C. Lifies

As lifies são criaturas com aproximadamente 25cm de altura, nascidas diretamente do life power que vivem em uma realidade paralela à terrena. O principal propósito das lifies é garantir o balanço vital da Terra, assim elas são intituladas “guardiãs da vida”. Por sua relação especial com o poder da vida as lifies são capazes de utilizar habilidades mágicas e são capazes de grandes proezas. Ao passar do tempo as lifies se isolaram umas das outras, o que criou vários grupos dessas criaturas que se alimentam de poder da vida de diferentes formas e lugares. Tal fato permitiu que elas se moldassem conforme aos ambientes da qual elas viviam, dando às lifies aparências e habilidades mágicas variadas que foram divididas em “elementos”.

A seguir, apresentamos as principais lifies que estarão no protótipo do jogo. Vale ressaltar que as personagens foram criadas e ilustradas pelo grupo.



Nome da Personagem: Dana

Elemento: Trevas

Breve História: Dana é uma das últimas descendentes das *lifies* das trevas que não foi banida para o *Distoted Realm*, desconhecendo o motivo para estar separada da sua espécie.

Ela foi solitária por toda sua vida devido à sua descendência. Com o passar do tempo ela começou a viver como nômade, procurando esconder sua origem e desaparecendo toda vez que as outras *lifies* descobrissem quem ela realmente é. Por conta disso, Dana gerou ódio por sua descendência, devido aos crimes que elas cometem e tornando sua vida em um verdadeiro caos. Quando ela descobre do retorno das *lifies* das trevas, Dana se enche de determinação para acabar com o retorno das mesmas para provar ser diferente de suas ancestrais.

Nome da Personagem: Frealla

Elemento: Luz

Breve História: Frealla é uma criatura de luz que descende de *lifies* que foram taxadas como traidoras por ajudarem as *lifies* das trevas com seus objetivos. Por conta disso, Frealla e suas descendentes são punidas desde então, sendo impedidas de viver na capital (onde as *lifies* da luz vivem e governam todas as outras) e são vistas como criminosas em todos os lugares em que elas forem. Quando ela descobre do retorno das *lifies* das trevas, Frealla parte em uma jornada para impedir que as mesmas consigam efetuar uma nova guerra; buscando sua redenção em relação ao os crimes de suas antepassadas. Com isso ela conhece Dana. Tendo passado similar e buscando o mesmo objetivo, ambas começam uma amizade e parceria para impedir o retorno das *lifies* das Trevas.





Nome da personagem: Laaka
Elemento: Água
Breve história: Lakaa prefere ambientes úmidos por sua natureza anfíbia. Seu final de semana ideal é aquele que passa o dia nadando. Porém, por ter um comportamento territorialista, são raras as *lifies* que costumam ser convidadas para dividirem as mesmas águas.



Nome da personagem: Nyexi-33
Elemento: Máquina
Breve história: Criada a partir do *life core* com lixo eletrônico, Nyexi-33 é uma *lifie* muito inteligente e com uma força bruta imensa (e seu sistema operacional é baseado em Linux).

Nome da personagem: Asjim

Elemento: Fogo

Breve história: Formada pela fusão de magma, basalto quente e o próprio *life core*, Asjim é a personificação do próprio fogo e, por consequência, reflete os mesmos comportamentos agressivos do elemento. Dotada de habilidades mágicas incomparáveis, ela ocupa lugares mais quentes para manter a chama do seu ser sempre acesa.



Nome da personagem: Haiss

Elemento: Fera

Breve história: Haiss não é de fazer muitos amigos, porém ela é capaz de lutar até seu último suspiro para defender aqueles em que acredita. Costuma viver em regiões com bastante vegetais para atacar de forma sorrateira seus alvos.





Nome da personagem: Vamia
Elemento: Conjuração
Breve história: Vamia odeia sujeira. Seu ódio por lixo fez com que ela desenvolvesse suas habilidades mágicas para que seus pés não tocassem mais o chão e afastar dela tudo que há de imundo ao redor.



Nome da personagem: Xyga
Elemento: Planta / Ar
Breve história: originada da mistura de poder da vida com a natureza, Xyga é uma *lifie* de poucas palavras e muito calma. Seu maior prazer é viver uma vida pacífica e isolada na natureza.

D. Elementos

Tanto as *lifies* quanto suas habilidades podem ser categorizadas por diferentes elementos. Conforme as *lifies* foram se desenvolvendo e conflitos foram gerados entre elas, percebeu-se que determinados elementos têm vantagem sobre outros. Não se sabe ao certo quantos elementos de *lifies* existem no mundo, mas no momento que jogo se inicia existem no total 11 elementos: fogo, água, planta, terra, máquina, elétrico, conjuração, fera, ar, trevas e luz.

E. Desenrolar da trama

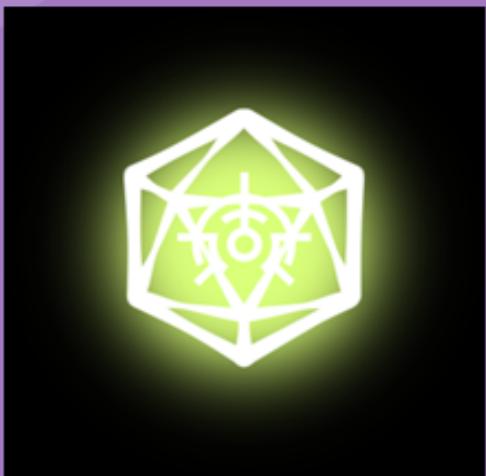
Conforme as *lifies* foram se desenvolvendo elas perceberam que a melhor forma de prosperarem seria por meio da união dos 11 diferentes elementos em uma grande sociedade; assim, não existiria fraqueza entre elas. Porém, em um certo momento, as *lifies* das trevas decidiram que poderiam se sobressair em relação às outras *lifies* utilizando o poder do *life core*, criando – assim - uma nova sociedade baseada na supremacia das trevas, fazendo com que a vida ficasse desbalanceada. Nisso se deu a grande guerra entre estas criaturas.

Foi então que as *lifies* da luz decidiram se organizar em conjunto as outras *lifies* para combaterem as trevas. Na dramática conclusão deste combate as *lifies* das trevas enfraqueceram e as *lifies* da luz obtiveram o *life core*. Os seres das trevas foram então banidos para o *Distorted Realm*. Com a vitória conduzida pelas *lifies* da luz foi dado um acordo de que todas as demais *lifies* deveriam se unir para servirem como força moderadora e garantir a harmonia entre os diferentes elementos e proteção do *life core*.

Esse evento ficou conhecido como “a grande guerra da vida”; com seu fim, só restaram histórias sobre as *lifies* das trevas e os horrores que elas causaram ao balanço da vida. Após este combate foi fundado um novo reino das *lifies* na cidade de Takayama no Japão, do qual a nobreza desse reino é composta pelas *lifies* da luz.

F. Life core

O *life core* é uma joia mística. Não se sabe ao certo sua origem, mas ela concentra uma enorme quantidade de *life power*. Contudo, é uma faca de dois gumes, seu poder pode ser utilizado de várias formas, portanto não só pode ser usada para o bem, como também pode ser usada para o mal.



G. Distorted Realm

O *Distorted Realm* é uma realidade paralela à das *lifies* que só pode ser acessada por meio de um ritual; é um ambiente extremamente nocivo para vida completamente cercado de elementos grotescos.

H. Dana

É uma *lifie* das trevas que de alguma forma não veio a ser banida para o *Distorted Realm* e ainda convive com as outras *lifies*. Sua vida é rodeada de mistérios e injustiças. Por ser a última de sua espécie ela carrega toda a culpa de suas antepassadas. Desde que ela era apenas uma criança ela foi impedida de viver com outras *lifies* e pagou por crimes que ela não cometeu. Por conta de ouvir os horrores que eram contados de suas antepassadas, Dana sempre se perguntou se ela estaria condenada a cometer as mesmas atrocidades que suas antepassadas ou se iria dar a volta por cima e – talvez – mostrar um novo tipo de poder.

No contexto da história, Dana – apesar de ser uma criatura de trevas - é uma *lifie* atenciosa, sempre disposta a ajudar os outros. Por seu passado conturbado ela se tornou uma criatura bem objetiva, pois não quer dar brecha para que outras *lifies* desconfiassem de sua origem.

Durante suas jornadas, ela eventualmente ouve que *lifies* das trevas de alguma forma conseguiram escapar do *Distorted Realm* e estão se dirigindo a capital para obterem o *life core*. Com a possibilidade de uma nova guerra, Dana vê sua chance! Ela poderá mostrar para todos que ela é diferente das outras *lifies* das trevas e, com isso, vai tentar conquistar sua redenção.

Estudos de personagem Dana



I. MoodBoard

A seguir apresentamos um *moodboard* com referências visuais do game *The Guardians of Life and The Guilt of Shadows*. Esta imagem – que é um painel semântico - possui como objetivo ambientar o leitor ou leitora sobre a ambiência que o game terá em sua versão final.



Ressaltamos que *Guardians of Life* terá sua estética artística baseada, principalmente, em animes dos anos 90. Portanto, será colorido e bem detalhado, com cores vivas utilizadas de maneira retrô para passar o espírito dessa época.

ATO III

PROJETO ARQUITETÔNICO

ASJIM

"A TEMPERATURA VAI
SUBIR SE VOCÊ NÃO ME
COLOCAR NO TIME E
UPAR."



A. Gameplay

O jogo possui uma proposta de ser orientado por uma história, ou seja, o jogo será uma grande narrativa que, por meio de seu *gameplay*, o jogador poderá experienciar dois grandes cenários: o *Overworld* e o campo de batalha.

***Overworld* mostrando deslocamento em visão *top down* da personagem**



Fonte: Imagem criada pelo Grupo

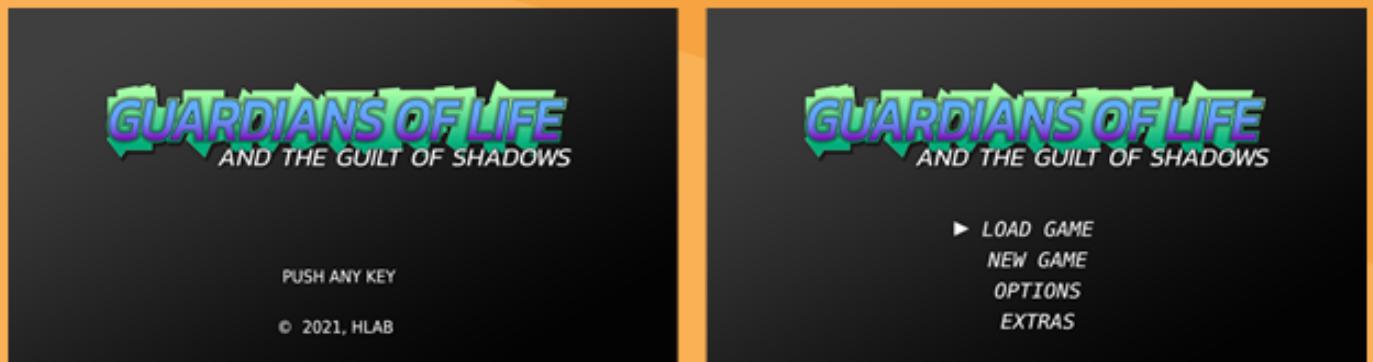
No *Overworld* o jogador controlará Dana e terá o bairro de *Takayama* para explorar em uma perspectiva *top down*. Nesse cenário o jogador poderá interagir com NPCs, coletar itens, encontrar segredos e manipular seu inventário. Conforme o jogador progredir na narrativa, ele encontrará itens-chaves que permitirão acesso às regiões que antes estavam bloqueadas e assim progredir no jogo. Entretanto o jogador poderá ser transferido do *Overworld* para o campo de batalha, de maneira aleatória quando tiver que andar em determinadas regiões do mapa ou em eventos específicos que irão ocorrer na narrativa.

No campo de batalha temos um grid básico de 8x8 *squares* (casas) em uma perspectiva *top down* (sendo que este grid poderá variar); nele o jogador e o oponente poderão levar de uma até seis *lifies* cada. O objetivo do jogador é eliminar todas as *lifies* do oponente (isso pode ser feito nocauteando ou recrutando as *lifies* oponentes). Cada *lifie* ocupa um *square* no campo podendo se movimentar entre eles. Quando uma *lifie* estiver ocupando um *square* nenhuma outra *lifie* poderá estar naquele mesmo lugar. Para nocautear uma lifie é preciso zerar os pontos de vida da mesma.

B. Tela de menu e interface central

O foco do protótipo é a jogabilidade, portanto nossa tela de menu será simples, com elementos essenciais: LOAD GAME (carregando uma história salva anteriormente), NEW GAME (que inicia uma nova história do zero), OPTIONS (opções de volume, vídeo etc.), EXTRAS (artes conceituais, detalhes de roteiro etc.).

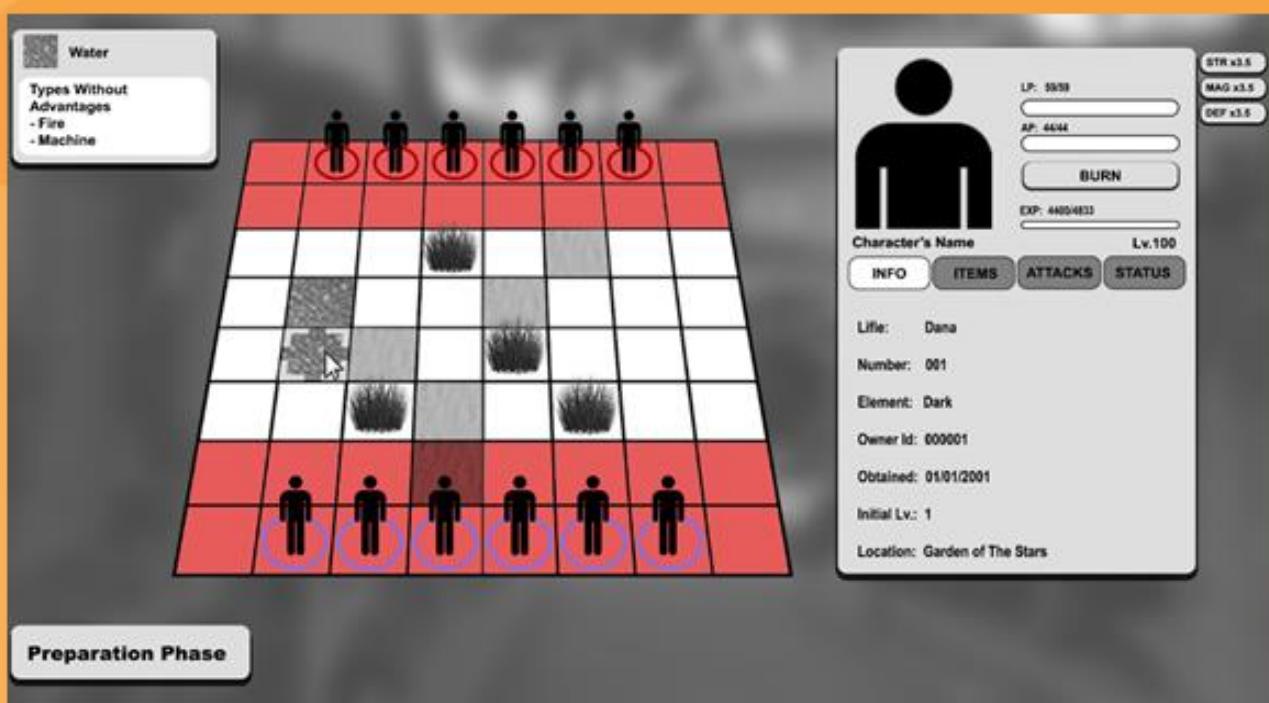
Tela de introdução e tela de menu



Em termos de interface o campo de batalha é 8x8, portanto, tem o mesmo grid do xadrez. No entanto, cada *square* terá seu tipo de terreno, trazendo vantagens para *lifes* específicas. A visão sobre esse campo será *top down*. O resto da interface mostra informações sobre a área selecionada. Por exemplo, se a *square* selecionada tiver uma *lifie*, essa parte mostrará o estado atual da *lifie* (como a vida e *status* atuais), os items que a *lifie* possui e informações sobre os ataques da *lifie* - além de mostrar informações sobre o terreno.

Na imagem a seguir, mostramos o *wireframe* da interface central da área de jogo de *Guardians of Life and The Guilt of Shadows*. É possível notar, nesse primeiro estudo, os elementos de interface que irão guiar o caminho do player.

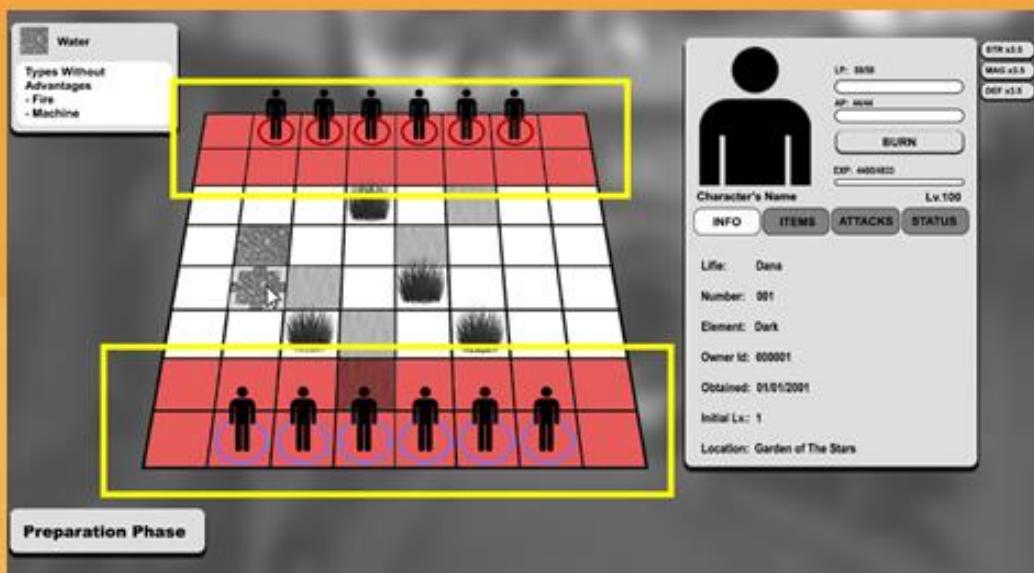
Wireframe da interface principal



C. Funcionamento da Partida

A partida começa com a fase de preparação que é focada na organização estratégica do jogador. O cenário será sempre dotado de terrenos que concederão habilidades extras e vantagens para certos tipos de *lifies*. Essa fase não ocorrerá novamente por todo o jogo, portanto - esta é uma fase de extrema importância, permitindo que o jogador posicione suas *lifies* como bem quiser, respeitando o alcance proposto pelas regras. No tabuleiro 8x8 (totalizando 64 squares), o jogador poderá posicionar suas *lifies* em uma área com proporção equivalente a 25% (16) do total de espaços livres.

Áreas da fase de preparação



Fonte: Imagem criada pelo Grupo

Os terrenos especiais serão distribuídos aleatoriamente pelo mapa, não favorecendo o jogador e nem seu oponente. Sabendo disso, a porcentagem probabilística do tipo de um terreno especial ser X será calculada ponderando a proporção de tipos que estão em jogo.

Cálculo de probabilidade de surgimento de terrenos especiais

$$P_{\text{special terrain}}(\text{type}) = \left(\frac{\text{type}}{\sum \text{characters}} \right) \times 100$$

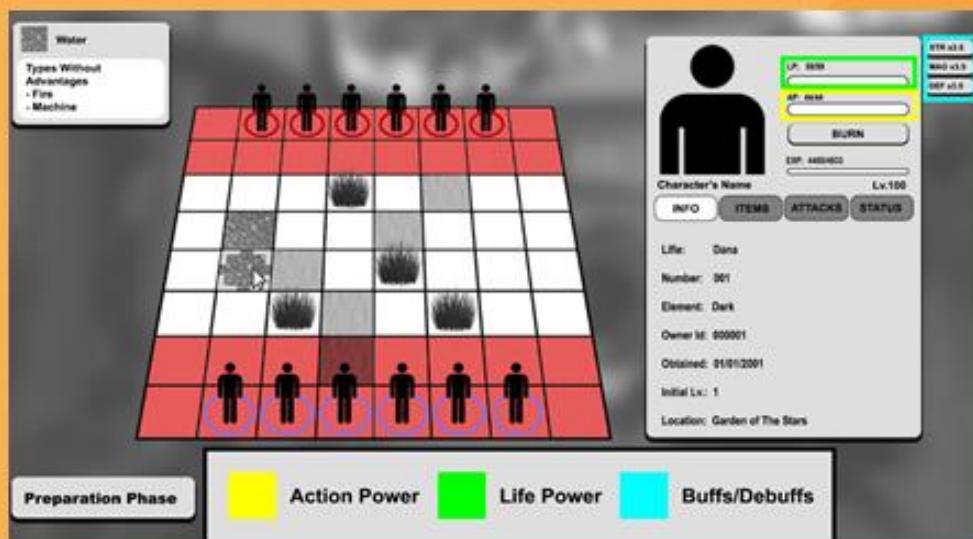
Fonte: Imagem criada pelo Grupo

Por exemplo, a probabilidade de surgir um terreno especial do tipo “água” não havendo nenhum *lifie* deste tipo é 0%. Em contrapartida, a probabilidade do terreno especial ser do tipo “fogo”, sabendo que há 2 *lifies* do tipo “fogo” em um total de 12 *lifies* no tabuleiro, será de 16,67%.

Antes de aprofundarmos mais aspectos das mecânicas do jogo, é preciso explicar alguns termos técnicos que serão usados com certa recorrência durante este trabalho e serão fundamentais para guiarem o leitor ou leitora no entendimento do *gameplay* proposto. Logo, organizamos tais termos no formato de um pequeno glossário disponível após as referências bibliográficas.

- **AP:** *Action Power*. Todas as *lifies* possuem APs. São pontos que cada *lifie* tem para executar um ataque. Seu valor total varia para cada *lifie*. Todos os ataques exigem uma certa quantidade de AP. O valor consumido varia conforme for descrito no ataque.
- **LP:** *Life Power*. São pontos que determinam vida da *lifie*. Quando o LP de uma *lifie* chegar a zero ela é nocauteada e removida do campo de batalha.
- **Buff:** é um status especial que torna um *lifie* mais forte, podendo se referir a qualquer forma de melhoria (seja para status, movimentação ou habilidades especiais).
- **Debuff:** é o contrário de *buff*. É um status especial que torna uma *lifie* mais fraca, podendo se referir a qualquer forma de torná-la mais frágil (seja para status, movimentação ou habilidades especiais).

Elementos de LP, AP, buffs e debuffs na interface



Movimento

O jogador poderá movimentar sua *lifie* ortogonalmente para qualquer, com exceção das diagonais. Contudo, a quantidade de *squares* que será possível movimentar por *lifie* pode variar conforme a *lifie*. É importante ressaltar que, quando uma personagem é selecionada, o sistema do jogo irá criar o grid de possibilidades para onde ela pode se locomover.

Exemplo de movimentação básica



Ataque

A lifie poderá possuir até 4 ataques. O ataque só poderá ser executado uma vez por rodada por lifie e irá respeitar as mesmas regras de direção do movimento (podendo atacar em qualquer direção, com exceção das diagonais). Esta regra é maleável, pois pode ser burlada por algum efeito de ataque especial, como – por exemplo - ampliar a distância do ataque, bem como possibilitar usá-lo em área (vertical, horizontal e diagonais). Seu custo será em AP é variado, pois irá depender das características da lifie utilizada. Também possuem elementos, dependendo do elemento do ataque ele pode ter seu dano aumentado em duas vezes ou diminuído pela metade conforme o elemento da lifie que será atacada. A tabela em seguida mostra como esse sistema de vantagem e desvantagem está distribuído.

Tabela de vantagens e desvantagens de elementos

DEFESA > ATAQUE V	FOGO	ÁGUA	PLANTA	TERRA	MAQUINA	ELÉTRICO	CONJURAÇÃO	FERA	AR	LUZ	TREVAS
FOGO		0.5x	2.0x			0.5x			2.0x		2.0x
ÁGUA	2.0x		0.5x	2.0x				0.5x			
PLANTA	0.5x	2.0x			2.0x				0.5x	2.0x	
TERRA	2.0x	0.5x				2.0x	0.5x				
MAQUINA			0.5x			0.5x	2.0x	2.0x			
ELÉTRICO		2.0x		0.5x	2.0x			0.5x		0.5x	2.0x
CONJURAÇÃO					0.5x	2.0x		2.0x	0.5x	0.5x	2.0x
FERA				2.0x	0.5x		0.5x		2.0x		
AR	0.5x		2.0x	0.5x			2.0x			0.5x	
LUZ				0.5x	0.5x						2.0x
TREVAS	0.5x		2.0x	2.0x	2.0x		0.5x	2.0x		0.5x	

O dano também terá implicações positivas e negativas dependendo do estado da lifie, podendo ganhar privilégios caso esteja sob o efeito de buff ou ganhar deficiências caso esteja sob o efeito de debuff. Ataques podem ser divididos em três categorias: ataques físicos, mágicos e neutros; iremos descrever cada um deles a seguir:

Ataques físicos: seu dano é baseado no status de “força”. A defesa de uma lifie a um ataque físico é baseada no status de “defesa”.

Ataques mágicos: seu dano é baseado no status de “magia”. A defesa de uma lifie a um ataque mágico é baseada no status de “defesa mágica”.

Ataques neutros: são ataques que não causam dano. Ataques neutros estão normalmente relacionados a ataques que causam buff, debuff e mudança de terreno.

Escolhendo um ataque



ATO IV PROJETO DE PESQUISA

HAISS

**“PELO PODER
DA MÃE
NATUREZA!”**



No primeiro semestre de nosso projeto entregamos um pré-protótipo que era uma pequena demonstração dos principais elementos de uma partida de Guardians of Life materializada em Unity. No pré-protótipo em questão mostramos os seguintes elementos:

Tela Inicial: quando iniciado o game apresentava aos jogadores uma tela de “Iniciar Jogo”, e uma opção “START” para iniciar a partida de demonstração.

Partida de demonstração: foi criado um sistema de um jogador contra um jogador, cada um tendo uma lifie no seu campo.

Campo: foi utilizado um campo de xadrez (grid de 8x8).

Cursor: foi criado como função de selecionar a lifie e movê-la. Não podendo selecionar o lifie do inimigo.

Lifies: Cada jogador tinha uma lifie em seu time com seus status e níveis fixos.

Turno: Quando o jogador terminava a ação de sua lifie seu turno automaticamente finalizava, passando para o turno de seu oponente.

Ataque: Só utilizamos ataques físicos nessa versão, o dano possuía um valor fixo.

Esperar: opção criada para terminar a ação de uma lifie sem a necessidade de executar um ataque.

A primeira versão de teste do nosso jogo está disponível
[aqui](#)

4. CONCLUSÃO

Estudamos a origem dos games e como eles se tornaram um mercado sólido. Com isso, estudamos o gênero escolhido para o nosso jogo e desenvolvemos a pesquisa a partir da origem dos RPGs até um nicho que são os TRPGs. Além disso, usamos dados atuais demográficos e sobre o mercado para justificarmos como este gênero é bastante explorável quando se trata de criar um jogo do zero, e ainda, colocá-lo a venda.

Para fundamentarmos a nossa pesquisa trouxemos franquias populares para exemplificar o que procuramos com este jogo. Além disso, criamos o nosso processo de entrevistas para os *playtests*, com o percurso metodológico e os tipos e técnicas de pesquisa adotados. Com isso, criamos o *Game Design Document*, para documentar e unir nossa ideia do projeto.

A partir desses fundamentos criamos uma primeira versão para testes do jogo do qual aplicamos em uma pesquisa de *playtest* do qual obtivemos resultados dos quais foram analisados e projetados para serem levados em consideração para o desenvolvimento de uma possível segunda versão de testes.

4.1 Realização da pesquisa de *playtest*

No dia 8 de maio de 2021 foi realizada nossa pesquisa de *playtest* com a versão prototipada desenvolvida ao decorrer de nosso estudo com quatro jogadores. As pessoas elencadas para o processo se encaixavam no perfil de *gamers hardcore*, de 18 a 23 anos, da região sudeste e que jogam majoritariamente em PC. Utilizamos o roteiro estruturado previamente citado em nosso trabalho.

Iniciamos o processo com as questões de aquecimento. Após essa introdução, aplicamos questionários qualitativos antes e enquanto jogamos com eles. Como não desenvolvemos uma inteligência artificial, tivemos que atuar como a mesma, ou seja, jogamos com os entrevistados fazendo o papel do computador. Com isso, obtivemos diversos comentários e sugestões e, a seguir, apresentamos os principais feedbacks elencados do processo.

1-) Como jogos favoritos dentro da categoria TRPG, foram citados pelos beta-testers: Pokémon, XCOM, Borderlands, The Witcher, Tales of (Symphonia, Vesperia). Essa questão foi aberta para os que não tinham experiência com jogos TRPG mas

tinham em RPG. Temos diversas versões citadas para jogos da série Pokémon, mas o Pokémon Diamond foi o mais citado. Nenhum dos entrevistados disse ter jogado Fire Emblem, mas alguns citam conhecer e já pensaram em jogar.

2-) Os testers jogaram uma versão web, para que fosse universal a jogabilidade e compatibilidade; a metodologia adotada para interação da *gameplay* foi compartilhamento da tela do entrevistado por meio de um software de comunicação. Sobre os controles, o principal problema apontado pelos jogadores foi o comando de voltar nos menus de seleção de ações e ataques que, por questões de tempo no desenvolvimento, foi feito com uma função simples de reiniciar toda a ação ao apertar ESC. A melhor forma, recomendada pelos testers, era de voltar somente uma etapa ao apertar ESC. Em três estrevistas foi citado o fator de “melhorar a arte gráfica”, quando perguntado sobre a interface - uma vez que o jogo não parecia muito “vivo” quando comparado com as artes das lifies (além também do estilo visual dos terrenos não combinarem com a arte das lifies).

3-) Outro ponto citado foi a falta de feedback sobre o que está acontecendo no jogo. Os jogadores não sabiam exatamente para onde olhar/clicar e qual era o objetivo na tela, por conta de falta de feedback visual. Recomendações foram feitas nesse sentido: A) melhorar a caixa de log da batalha para que chamassem atenção cada ação dos jogadores; B) ter um elemento visual para indicar que o turno foi trocado (como uma transição ou o cursor ter uma animação para isso).

4-) Por fim, outro ponto essencial observado é que o de não ser possível ver a informação dos terrenos ao passar o cursor pelo terreno. Os testers tinham que fazer um longo caminho com diversos clicks para verificar os *buffs* de cada terreno.

5-) Em relação ao game design, os entrevistados sentiram falta de um fator da aleatoriedade no jogo. Nosso protótipo não possui nenhum fator aleatório, porém, os entrevistados dizem que tal elemento pode deixar o jogo mais interessante. Para isso seria usado um campo ainda simétrico, porém, aleatório. E com isso o jogo ainda seria balanceado e teria diversas possibilidades na parte criativa e de adaptação por parte dos jogadores. Além disso, segundo os testers, o jogo deveria ter uma fase de decidir qual jogador será o primeiro a jogar.

6-) Outras observações e recomendações gerais feitas pelos testers foram: A) desabilitar a opção de ataque a ser selecionado quando não tiver possibilidade de combate; B) ter sons para assimilar o que acontece ao apertar um botão; C) não ter

a necessidade de escolher atacar para ver os ataques possíveis para cada lifie; D) ver o alcance antes de selecionar o ataque.

4.2 Próximos passos

Para ser considerado completo o jogo *Guardians of Life And The Guilt Of Shadows* ainda precisa de muito desenvolvimento, criação e testes aprofundados. Como uma implementação futura (e potencial disponibilização do projeto em um site de financiamento coletivo) pretendemos criar um modo de interação de batalha com o Overworld, implementar o sistema de recrutamento e de itens, desenvolver ataques de invocação de terreno e estruturar novas lifies.

O processo de criação de um TRPG, sem dúvida, é um desafio amplo, mas que entendemos que começamos a dar os primeiros passos com este trabalho acadêmico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADAMS, Ernest; ROLLINGS, Andrew. **Fundamentals of game design.** New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2009.
- ALONSO, Luís Henrique. **La era del consumo.** Madrid: Siglo XXI, 2006.
- CHIADO, Marcus Vinicius Garrett. **1983: o ano dos videogames no Brasil.** São Paulo: Edição do autor, 2011.
- COHEN, Scott. **Zap! The Rise and Fall of Atari.** Nova Iorque: McGraw-Hill, 1984
- COTE, Amanda; RAZ, Julia. In-depth interviews for game research. . IN: LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (Eds.). **Game research methods: an overview.** Halifax: ETC Press, 2015. p.93-117.
- FULLERTON, Tracy, et al. **Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games.** Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.
- LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (Eds.). **Game research methods: an overview.** Halifax: ETC Press, 2015.
- HARRIS, Blake. **A guerra dos consoles.** Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.
- KOEHLER, Chris. **Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life.** EUA: BradyGames, 2016.
- MASTROCOLA, Vicente Martin. **Ludificador.** São Paulo: Edição do autor, 2012. Disponível em <www.ludificador.com.br>. Acesso em 09/2020.
- MASTROCOLA, Vicente Martin. **Game Design: modelos de negócio e processos criativos - um trajeto do protótipo ao jogo produzido.** São Paulo: Cengage, 2015.
- TZU, Sun. **A arte da guerra.** Barueri: Novo Século, 2015.
- WITWER, Michael. **O império da imaginação.** São Paulo: Casa da Palavra, 2016.

GLOSSÁRIO

Anime: desenho animado japonês.

AP: *Action Power*. Todas as *lifies* possuem APs. São pontos que cada *lifie* tem para executar um ataque. Seu valor total varia para cada *lifie*. Todos os ataques exigem uma certa quantidade de AP. O valor consumido varia conforme for descrito no ataque.

Buff: é um status especial que torna um *lifie* mais forte, podendo se referir a qualquer forma de melhoria (seja para status, movimentação ou habilidades especiais).

Debuff: é o contrário de *buff*. É um status especial que torna uma *lifie* mais fraca, podendo se referir a qualquer forma de torná-la mais frágil (seja para status, movimentação ou habilidades especiais).

Features: características específicas e únicas de um estilo de jogo.

Feedbacks: reações/comentários.

Gameplay: jogabilidade; experiências de um jogador com o jogo.

Grid: modo visual de organização de informação com linhas horizontais e verticais paralelas.

Hardcore gamers: jogadores que demandam muito tempo em determinado jogo e conhecem afundo regras, táticas e demais características dominantes no jogo.

Interface: modo de interação com o usuário.

Lifie: contexto do objeto de pesquisa: seres fantásticos com poderes mágicos.

LP: *Life Power*. São pontos que determinam vida da *lifie*. Quando o LP de uma *lifie* chegar a zero ela é removida do campo de batalha.

Mood: ânimo ou estado emocional durante a experiência de uma gameplay.

PC: personal computer; computador pessoal.

Player: participante ativo do jogo; jogador.

Players: jogadores.

Playtest: testes feitos usando experiências reais com jogadores durante a fase beta do jogo.

Sound design: arte e prática de criação de efeitos sonoros e trilha sonora.

Template: modelo.

Testers: jogadores que participaram da pesquisa de *playtest*

Top down: câmera olhando de cima para baixo.

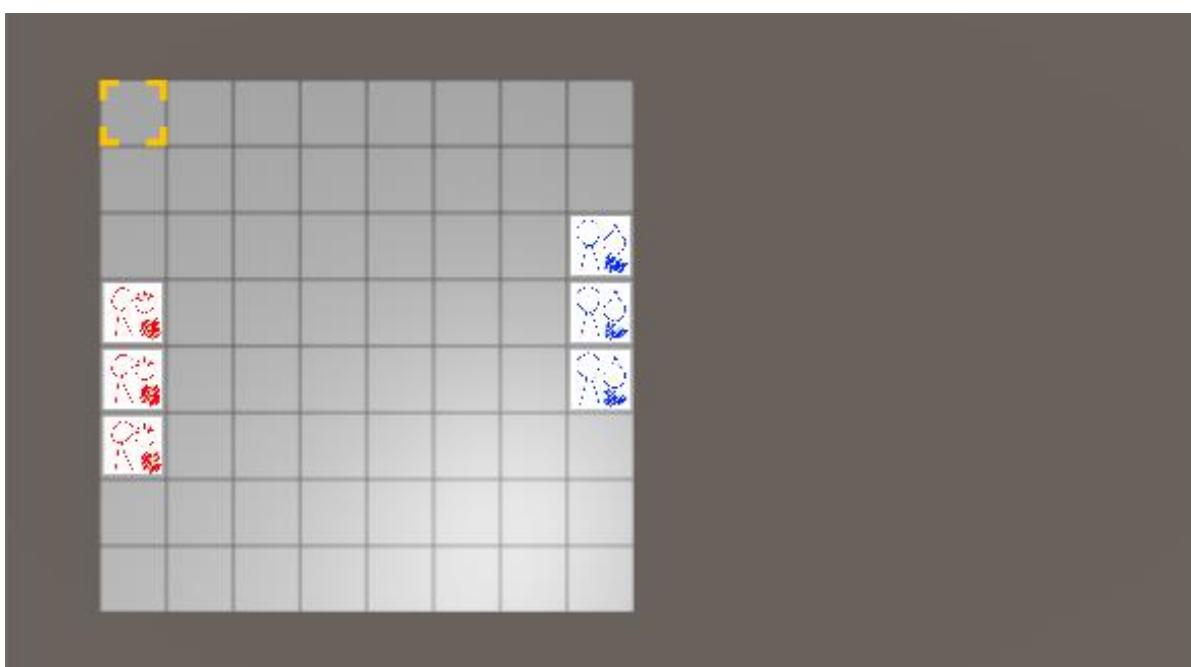
TRPG: conhecido por *Tactical Role Playing Game*, é um estilo de jogo baseado em RPG o qual sua estrutura é montada em cima de uma gameplay estratégica, priorizando sempre a intelectualidade e capacidade de resolução de problemas do jogador.

Wireframes: forma de representação de interface.

ANEXO 1 – Diário de campo de evolução do protótipo para a entrega final

• 3 de março

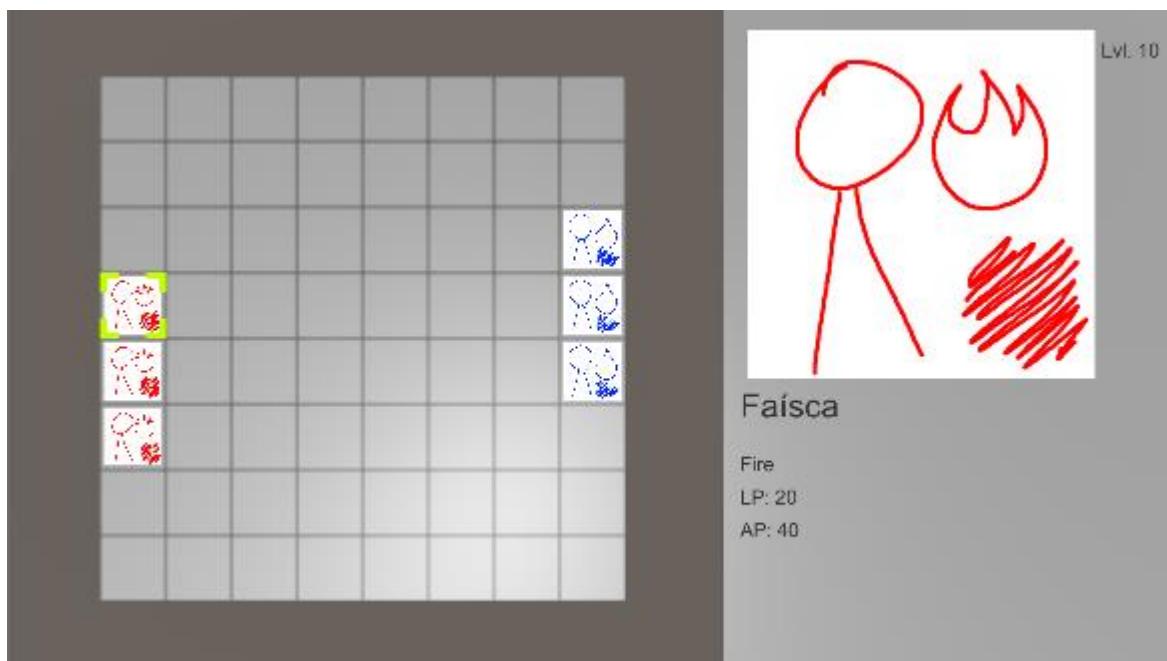
Criamos um novo modelo experimental de tabuleiro com visão aérea do game. Utilizamos um sistema visual para visualização das personagens como “fichas” visando maior flexibilidade em questões de UX para “drag and drop” de elementos.



O tabuleiro com as Lifies acima, foi criado com as classes Tile.cs e Lifie.cs. Para a método de interação do usuário, foi criado um GameObject “Cursor” com um outro script Cursor.cs para receber o input e efetuar ações. Por enquanto, temos somente um movimento básico de seleção da Lifie e movimentação para onde quiser no tabuleiro, sem mecânica de turnos, etc.

- 10 de março:

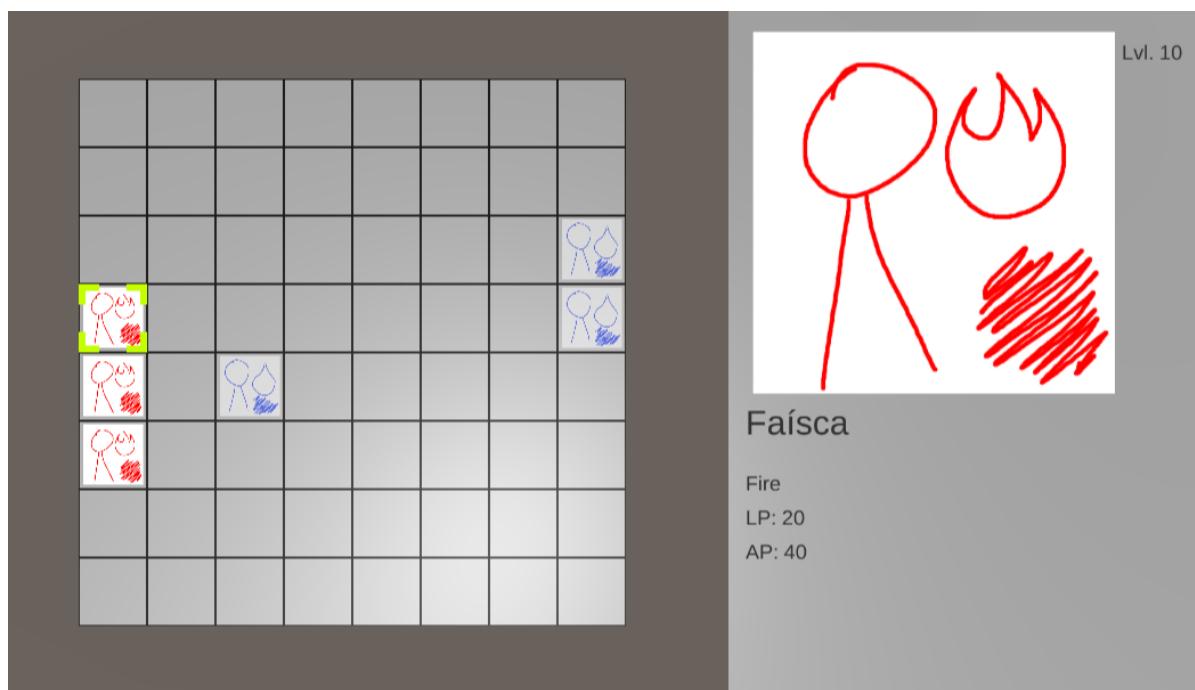
Criamos uma HUD simples para testes mais aprofundados.



Foi adicionado um simples HUD para mostrar ao usuário informações sobre a *life* que o cursor está em cima. O HUD mostra o nome, o nível, o tipo, o LP e o AP, além da imagem que representa a personagem. Por enquanto, ainda usamos *placeholders* que podem ser facilmente alterados para as artes finais das *lifes*, dos *tiles* e dos *backgrounds*.

- 24 de março:

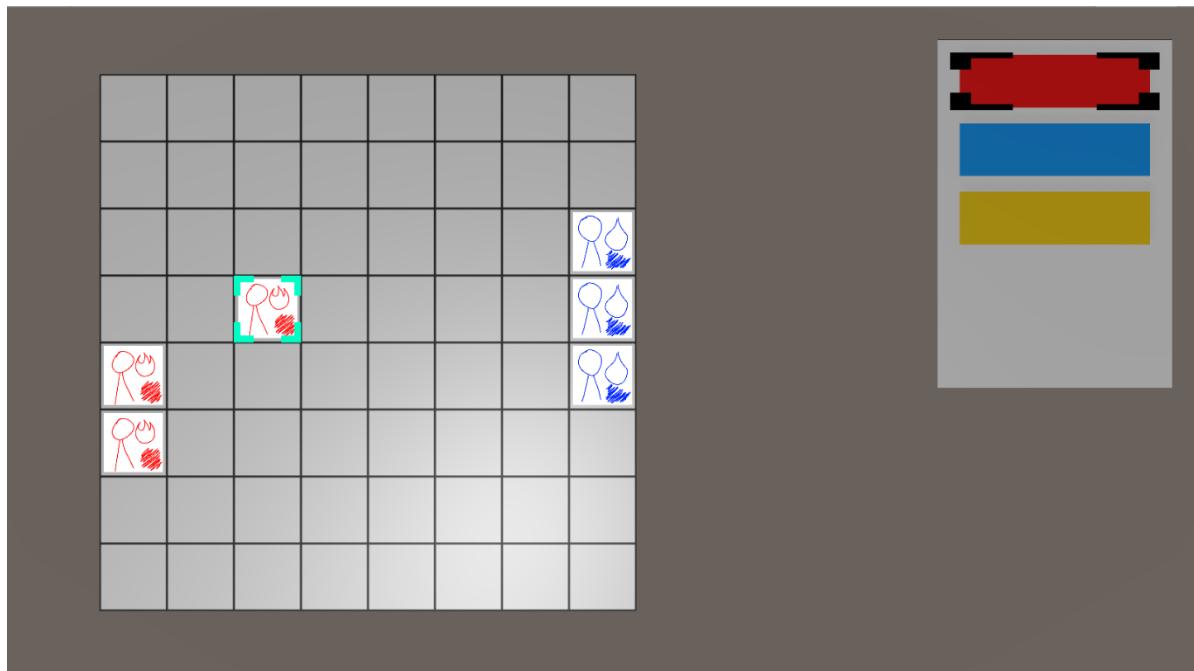
Criamos a mecânica de movimento.



Procuramos diversos tutoriais (tanto na Udemy quanto no YouTube). O tutorial usado para a parte de movimento tático foi o tutorial achado no canal *Game Programming Academy*: “Tactics Movement”²¹.

²¹ Conforme visto na URL <<https://www.youtube.com/c/GameProgrammingAcademy/videos>>. Acesso em 03/2021.

- 31 de março:

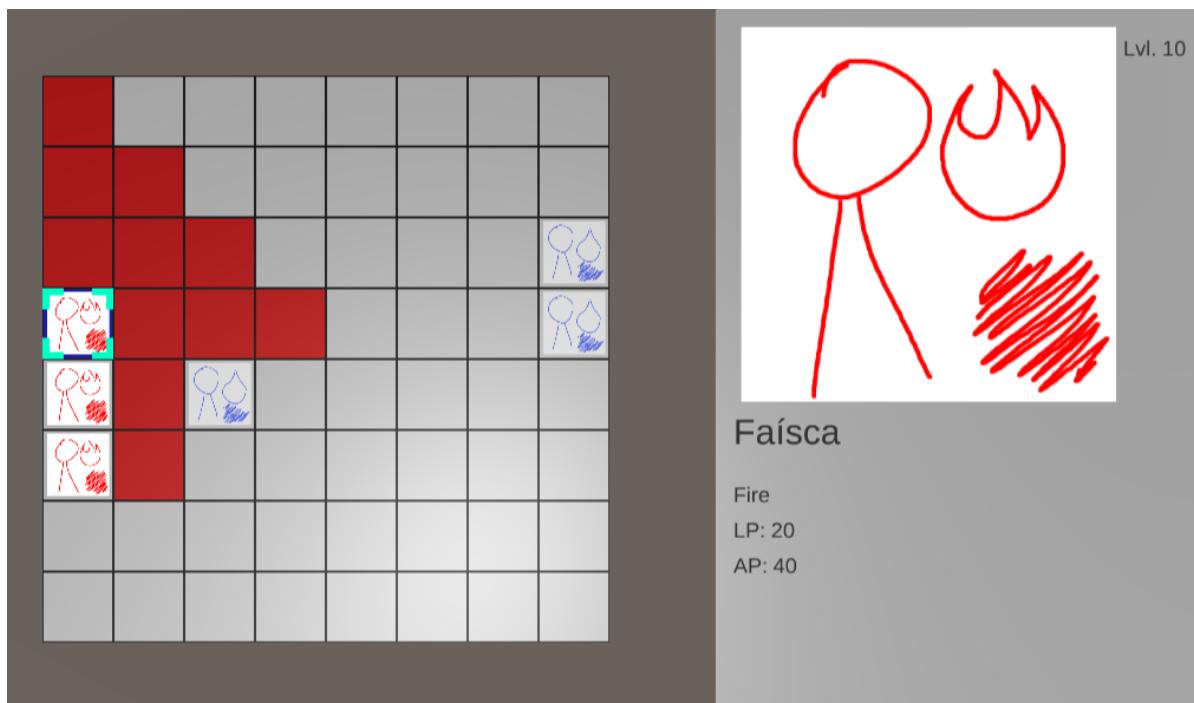


Foi feita a transição para a interface de opções pós-movimentação. Ao se movimentar, o cursor no mapa trava, o cursor do menu de ações, abre o menu com as seguintes opções: attack (em vermelho), wait (em azul), cancel (em amarelo). Após a escolha, o menu some e libera o cursor no mapa. Por enquanto só funcionam os botões wait e cancel deste menu.

- **7 de abril:**

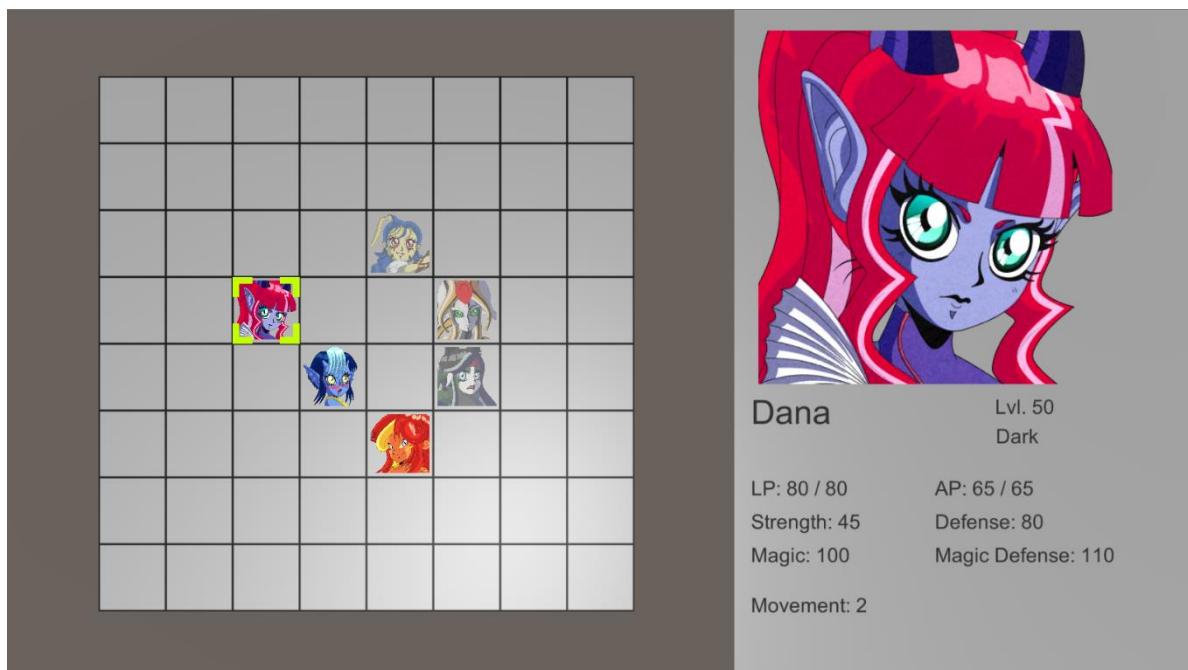
Foi adicionada a função de atacar, por enquanto bem simples, e um gerenciador de turnos. A função de atacar faz com que o mapa fique marcado com os tiles que estão no range, assim o jogador pode escolher uma Lifie adversária nesse range, e com isso chamamos a função Destroy(Object) para retirá-la do jogo, simbolizando a morte da Lifie. além disso, quando uma Lifie atacar ela fica inativa até o próximo turno, quando todas as Lifies de um jogador tiverem atacado, o turno passa para o jogador adversário.

• 14 de abril:



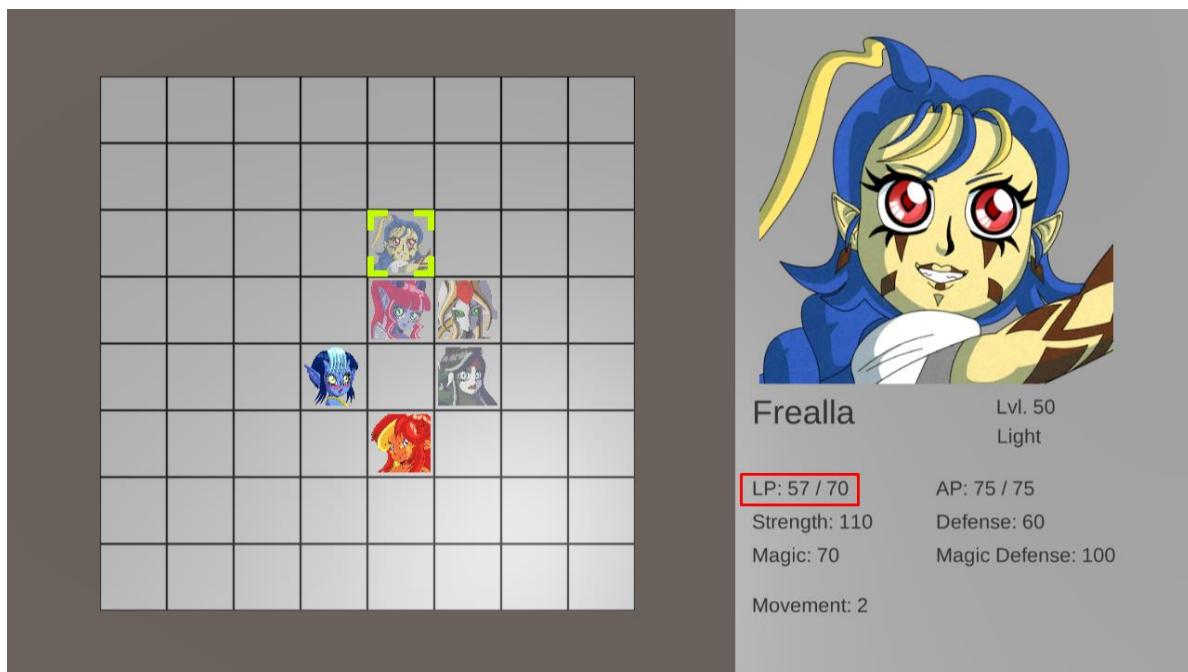
Agora é possível criar diversos tipos de Lifies, algumas que podem andar vários tiles de distância e outras que podem poucos. As Lifies também possuem suas características como nome, LP, AP, nível citados no GDD. Foi também criada uma função para uma fórmula básica de dano, com o ataque de cada Lifie dando um dano fixo de 10.

• 21 de abril:



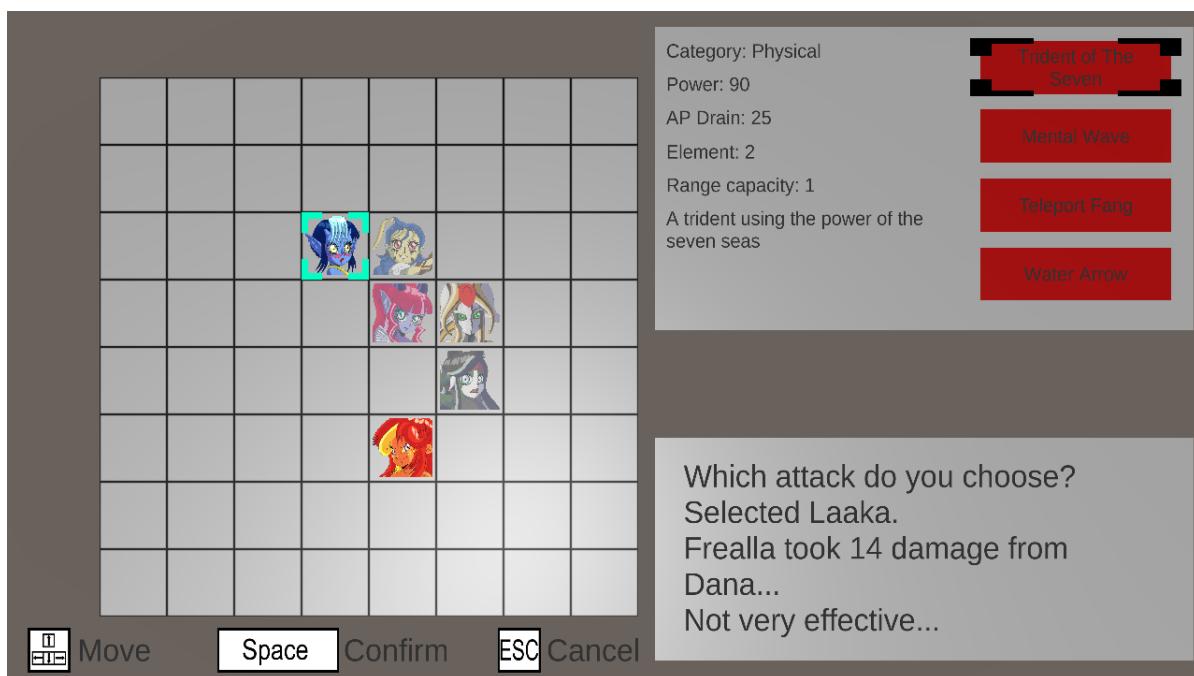
Foi dada uma profundidade a gameplay no geral. Agora temos algo muito mais estruturado com classes e banco de dados usando um vídeo como guia (https://youtu.be/S-XR37KM7_o). Temos uma interface com um design melhor, com movimento da UI entrando na cena e estrutura de informação melhorada. Cada Lifie possui seus ataques e estes possuem diferentes danos. O código no geral foi otimizado e automatizado. Adicionamos Lifies reais ao projeto. Pensamos mais em como será na prática o protótipo para os testes. Aplicamos algumas fórmulas de dano testando e avaliando balanceamento.

• 28 de abril:



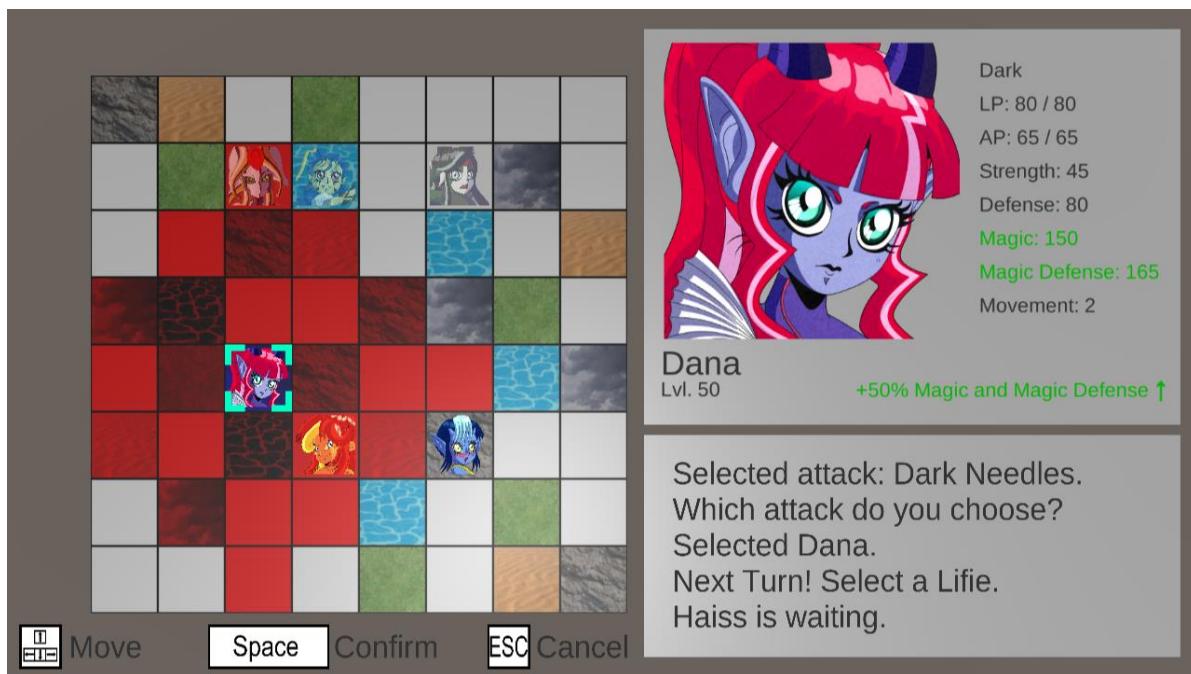
Temos agora toda a lógica da batalha. Usamos a fórmula de dano do jogo Temtem, um jogo que tem as mecânicas parecidas com as dos jogos de Pokémon. O dano é calculado com os stats da lifie defensora com o dano do ataque. Além disso, outras mecânicas foram adicionadas, como a subtração do AP da lifie ao executar um ataque.

- 5 de maio:



Foi alterada a HUD para que tenha mais funcionalidades. Agora temos uma caixa de log de batalha, para relatar as ações dos jogadores e orientar os próximos passos. Adicionamos a lógica da tabela de fraquezas e defesas com relação aos elementos das lifies e ataques. O jogador pode ver quais são os comandos logo abaixo do tabuleiro. Isso é um exemplo de algo que colocamos pensando no playtest, uma vez que isso seria melhor colocado de forma padronizada nos menus, onde teria a parte de opções, ou até uma introdução com um tutorial para indicar quais são os comandos.

- 12 de maio:



Agora possuímos terrenos de tipos conforme o GDD. Decidimos colocar os terrenos de forma pseudo aleatória, mas deixando o tabuleiro ainda simétrico. Assim, é possível analisar o que os jogadores tomarão de decisão com relação aos terrenos. Quando o objetivo é concluído, há um fade out e um texto diz quem é o vencedor. Dessa forma, é possível começar os testes com esta versão pré-alfa.

GUARDIANS OF LIFE

AND THE GUILT OF SHADOWS

PRESS SPACEBAR